

FACULDADE CÁSPER LÍBERO  
Mestrado em Comunicação

CINEMA E QUADRINHOS: RELAÇÕES INVISÍVEIS

ANTONIO ALVES RODRIGUES

São Paulo 2019

ANTONIO ALVES RODRIGUES

Cinema e Quadrinhos: Relações Invisíveis

Dissertação apresentada para a  
obtenção de grau de Mestre em  
Comunicação e Mercado da Faculdade  
Cásper Líbero.

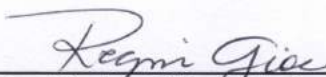
Orientadora: Profa. Dra. Simonetta  
Persichetti

SÃO PAULO 2019

**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

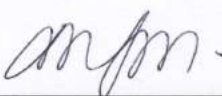
**AUTOR: ANTONIO ALVES RODRIGUES**

**“CINEMA E QUADRINHOS: RELAÇÕES INVISÍVEIS”**



---

**Profa. Dra. Regina Célia Faria Amaro Giora  
Universidade Presbiteriana Mackenzie**



---

**Prof. Dr. Marcelo Santos de Moraes  
Faculdade Cásper Líbero - FCL**

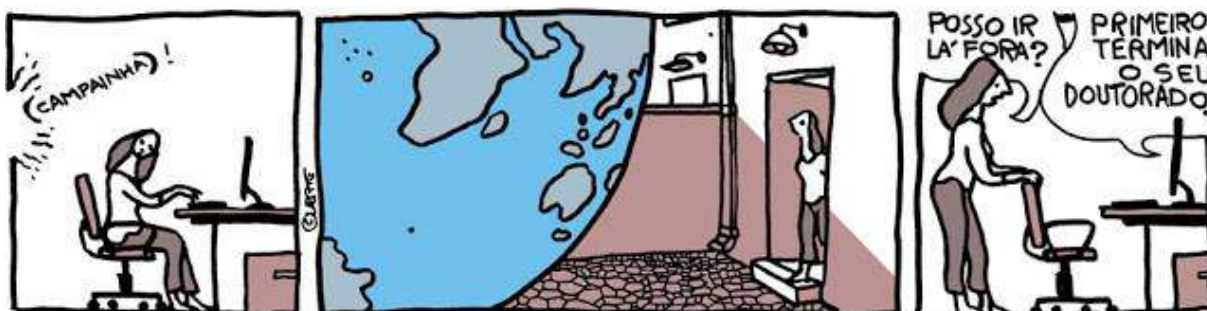


---

**Profa. Dra. Simonetta Persichetti  
Faculdade Cásper Líbero - FCL**

**Data da Defesa: 27 de junho de 2019.**

Dedico esta pesquisa à minha querida esposa Laíse e a meus filhos Danilo e Susana, pelo apoio incondicional em todas as horas e pela paciência com noites e finais de semana que passaram sem poder contar comigo para nada que não fossem pequenas aparições de vez em quando. E dedico também à minha amiga Laerte Coutinho, que retrata perfeitamente tudo o que passam os que se dedicam com seriedade a estudos acadêmicos na tira abaixo.



## AGRADECIMENTOS

Agradeço, e muito, à minha orientadora Professora Doutora Simonetta Persichetti, pelas incontáveis horas lendo e relendo meus escritos e me ajudando a encontrar um rumo em meio a um emaranhado de informações nem sempre pertinentes para a realização deste trabalho e também pela paciência em me aguentar nos momentos de dificuldade, muitas vezes, criados por mim mesmo.

Agradeço também à Professora Doutora Regina Célia Faria Amaro Giora e ao Professor Doutor Marcelo Santos de Moraes, pela generosidade e colaboração no momento da minha qualificação, indicando caminhos e propondo alternativas que me permitiram enxergar novas possibilidades que contribuíram para engrandecer este trabalho.

Agradeço à minha esposa Laíse e aos meus filhos Danilo e Susana, por todo o suporte em todos os momentos para tudo, tudo mesmo.

Agradeço também a todos os professores da Faculdade Cásper Líbero, em especial, àqueles cujas aulas me propiciaram momentos de grande aprendizado e convívio: Professora Doutora Ana Luiza Coiro Moraes, Professor Doutor Dimas A. Künsch e novamente ao Professor Doutor Marcelo Santos de Moraes e à Professora Doutora Simonetta Persichetti.

Agradeço ainda a meu pai Manuel Rodrigues, que, sem saber o que estava fazendo, apresentou-me às Histórias em Quadrinhos e ao Cinema.

## **RESUMO**

Este trabalho se insere na linha de pesquisa Produtos Midiáticos: Tecnologia e Mercado do Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero e tem por objetivo proceder a um mapeamento comparativo das histórias em quadrinhos e do

cinema, que apresentam uma trajetória entrelaçada ao longo de sua história, do final do século XIX até os dias de hoje, embora nem sempre isso seja claramente perceptível. Cinema e quadrinhos se influenciaram mutuamente em múltiplas instâncias, ainda que nem sempre tais intersecções ocorram no mesmo modal, ao mesmo tempo ou com a mesma intensidade. Compartilham uma sintaxe visual similar, preexistente a ambos, coincidente em muitos pontos. Ambos existem por causa de avanços tecnológicos que propiciaram sua comercialização em massa. São fruto do trabalho de técnicos, artistas e homens de negócio que quase sempre têm comandado o destino de ambos, por vezes, gerando subprodutos de um, de outro ou dos dois. Cinema e quadrinhos sofreram censura em épocas diferentes, mas com igual teor moralista. E ambos passaram a despertar interesse ao mundo acadêmico eventualmente, em épocas distantes entre si e distintas uma da outra. Cinema e quadrinhos são, antes de tudo, entretenimento. São frutos da Cultura de Massa e por isso são grandes negócios, estando, portanto, sujeitos às leis de oferta e procura. Estão sujeitos também a momentos de crise e têm que se adaptar às mudanças abruptas que acontecem o tempo todo em seus mercados, de forma cada vez mais rápida, desde seus primórdios até a atualidade, quando suas trajetórias parecem próximas de uma possível fusão a partir de uma interdependência cada vez mais evidenciada por dados econômicos, que mostrarei a seguir, e movimentos de aquisição de companhias.

O mapeamento comparativo que me proponho apresentar se dará por meio de análises, evidenciando elementos de linguagem, fatos históricos, consequências econômicas e demais elementos do cinema e dos quadrinhos em um ordenamento cronológico e temático a partir da determinação de um recorte específico como fio condutor: o mercado de quadrinhos e cinema norte-americano, escolhido por seu volume, sua importância e sua influência sobre todos os demais, ao longo de mais de 100 anos até o momento atual, em que também se tratará das perspectivas do cinema e dos quadrinhos para os anos futuros.

**Palavras-chave:** Comunicação. Imagem. Quadrinhos. Ilustração. Cinema. Entretenimento. Tecnologia.

## ABSTRACT

This work is part of the line of research Media Products: Technology and Market of the Masters Degree in Communication of Faculdade Cásper Líbero and aims to proceed

with a comparative mapping of comics and cinema, which present a trajectory intertwined throughout its history, from the late nineteenth century to the present day, although this fact is not always clearly noticeable. Cinema and comics have influenced each other in multiple instances, although such intersections rarely occur in the same modal, at the same time or with the same intensity. They share a similar visual syntax, pre-existing to both, coinciding in many points. Both exist because of technological advances that propitiated their mass marketing. They are the fruit of the work of technicians, artists and businessmen who have almost always commanded the fate of both, sometimes generating by-products of one or the other, or both. Cinema and comics have been censored, at different times, but with equally moralistic intentions. And both became objects of study in the academic world eventually, although in different times and apart from each other. Cinema and comics are, above all, entertainment. They are children of the Mass Culture and therefore are great businesses subjected to the laws of supply and demand. They are also pass through moments of crisis when they have to adapt to the abrupt changes that happen all the time in their markets, sometimes in a rush, since their beginnings to the present day, when their trajectories seem close to a possible merging, judging from an interdependence increasingly evidenced by economic data that I will show following, that result from merging of parent companies.

The comparative mapping proposed here will happen through a series of analyzes showing elements of language, historical facts, economic consequences and other elements of cinema and comics in a chronological and thematic ordering from the determination of a specific cut as a guideline: the American industry of both cinema and comics, chosen for its volume, importance and influence exerted on all the others markets, over more than 100 years until the present day, in which we will also deal with the perspectives of cinema and comics for years to come.

**Keywords:** Communication. Image. Comics. Illustration. Movies. Entertainment. Technology.

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1.....	24
Figura 2.....	25
Figura 3.....	27
Figura 4.....	31
Figura 5.....	34
Figura 6.....	39
Figura 7.....	40
Figura 8.....	41
Figura 9.....	43
Figura 10.....	48
Figura 11.....	49
Figura 12.....	55
Figura 13.....	57
Figura 14.....	59
Figura 15.....	62
Figura 16.....	64
Figura 17.....	66
Figura 18.....	67
Figura 19.....	70
Figura 20.....	71
Figura 21.....	73
Figura 22.....	75
Figura 23.....	77
Figura 24.....	78
Figura 25.....	80
Figura 26.....	89
Figura 27.....	91
Figura 28.....	97
Figura 29.....	99
Figura 30.....	102
Figura 31.....	103
Figura 32.....	106



Figura 33.....	107
Figura 34.....	108
Figura 35.....	113
Figura 36.....	115
Figura 37.....	118
Figura 38.....	125
Figura 39.....	129
Figura 40.....	132
Figura 41.....	135
Figura 42.....	139
Figura 43.....	141
Figura 44.....	145
Figura 45.....	146
Figura 46.....	150
Figura 47.....	152
Figura 48.....	154
Figura 49.....	162
Figura 50.....	163
Figura 51.....	166
Figura 52.....	169
Figura 53.....	172
Figura 54.....	176
Figura 55.....	177
Figura 56.....	178
Figura 57.....	179
Figura 58.....	181
Figura 59.....	181
Figura 60.....	182
Figura 61.....	187
Figura 62.....	189
Figura 63.....	191
Figura 64.....	192
Figura 65.....	193
Figura 66.....	196

Figura 67.....	202
Figura 68.....	206
Figura 69.....	208
Figura 70.....	213

## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2. UM FUTURO INCERTO</b> .....	19
2.1 PERDA DE IDENTIDADE? .....	22
2.2 ÔNUS OU BÔNUS?.....	28
2.3 PRIMÓRDIOS DOS QUADRINHOS .....	31
2.4 EDISON E DICKSON.....	37
2.5 PRODUÇÃO INDUSTRIAL .....	44
2.6 RELACIONAMENTOS PRIMÁRIOS: ADAPTAÇÕES.....	54
2.7 VOCÊ VAI ACREDITAR QUE O HOMEM PODE VOAR .....	72
<b>3. CINEMA E QUADRINHOS: MÚTUAS INFLUÊNCIAS?</b> .....	83
3.1 SE NÃO FUNCIONA NO PAPEL.....	90
3.2 ABANDONO E RETOMADA .....	104
3.3 GANGSTER BUSINESS .....	112
3.4 NASCEM OS SUPER-HERÓIS .....	120
3.5 OS COMIC BOOKS E O CINEMA .....	128
3.6 CENSURA.....	135
3.7 PARA GAROTAS .....	138
3.8 CINEROMANZI .....	142
<b>4. BACK TO THE FUTURE</b> .....	154
4.1 SALVOS PELOS FÃS .....	158
4.2 MINISSÉRIES .....	165
4.3 GRAPHIC NOVELS... ..	167
4.4 O MITO DA IMAGEM GERADA POR COMPUTADOR .....	174
4.5 A ERA DA PIRATARIA .....	183
4.6 WEBCOMICS VERSUS E-COMICS .....	186
4.7 FAN FLICKS E WEBSERIES.....	194
4.9 CANAIS DE STREAMING.....	199
4.10 CRIANDO QUADRINHOS PARA AS TELAS.....	203
4.11 ATOMIC BLONDE .....	207
4.12 SIN CITY .....	211
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONVERGÊNCIA OU INTERDEPENDÊNCIA?</b> ...215	
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	221

## 1. INTRODUÇÃO

Por alguma razão que nunca ficou clara para mim, meu pai adorava filmes de *Tarzan*. Mas não qualquer filme de *Tarzan*. Seus favoritos eram aqueles em que Tarzan tinha um filho chamado *Boy*, uma esposa chamada *Jane* e uma macaca chamada *Chita*, tinha uma família enfim, e morava numa casa no alto de uma árvore. Lembro-me dele a me levar ao cinema para ver justamente esses filmes, que já eram reprises, quando eu tinha uns 5 ou 6 anos e esse era um momento mágico entre nós, quando compartilhávamos algo de que ambos gostavam, sem que nossa diferença de idade significasse qualquer coisa. E me lembro da surpresa que foi achar nas bancas revistas em quadrinhos de *Tarzan*, comprar algumas delas com dinheiro economizado das merendas que deveriam ter sido compradas na cantina da escola e que preferi não comer, para poder gastar com quadrinhos, figurinhas, ou algum outro gênero de primeira necessidade pré-adolescente. Lembro-me também da minha estranheza em perceber que o *Tarzan* nos quadrinhos não era o mesmo *Tarzan* dos filmes que via com meu pai. Era justamente o oposto, um aventureiro, que carregava consigo arco e flechas, uma corda e uma faca e estava o tempo todo se mudando de lugar, achando novas civilizações perdidas na floresta, combatendo homens brancos gananciosos, sem esposa, sem casa na árvore, sem macaca *Chita* e sem *Boy*. A pergunta que não me saía da cabeça durante alguns anos era "por quê?". Qual seria a razão de se fazer o herói ser tão diferente nos quadrinhos daquilo que era no cinema? A resposta que eventualmente vim a conhecer, e que me chocou a princípio, foi que, ao contrário do que eu pensava, o *Tarzan* dos filmes é que era "o errado". E mais, o herói não nascera no cinema, mas na literatura, nos livros de um escritor chamado Edgar Rice Burroughs [1875 - 1950], e que os quadrinhos eram muito mais fiéis aos livros e à concepção do autor do que o cinema jamais foi. Creio que essa foi a semente, o momento inicial, de algo que passou a me interessar ao longo dos anos: os quadrinhos, o cinema e as relações de semelhança e diferença entre ambos.

Demonstrando um pendão para o desenho, acabei por cursar Artes Plásticas, onde desenhei muito pouco afinal, mas isso é uma outra história. Mas acabei por trabalhar com quadrinhos profissionalmente entre o final da minha adolescência e o início

de minha idade adulta e, por conta disso, passei a conhecer os métodos de trabalho de diversos profissionais diferentes desse meio. Todos, absolutamente todos, grandes fãs de cinema, alguns verdadeiras autoridades em certos diretores, que se referiam algumas vezes a seu próprio trabalho usando referências do tipo "fiz uma panorâmica e cortei para um close do personagem...".

Ao chegar à publicidade, alguns anos depois, acabei por me aproximar do cinema. Cinema publicitário, um tanto diferente, claro, mas nos aspectos práticos, cinema de verdade. Ainda hoje trabalho com isso, produzo storyboards e animatics para diversas agências e clientes e nesse tempo todo também pude conviver com diversos diretores, produtores, diretores de arte, profissionais do cinema, enfim, alguns sem amarras apenas ao mercado publicitário, mas com longas produções, como Cao Hamburger, Ugo Georgetti, Heitor Dhalia e Fernando Meirelles. Todos, absolutamente todos, sem qualquer tipo de opinião sobre os quadrinhos que não fosse apenas a do leitor comum, que lê a revista e a esquece no táxi, ou a joga fora depois de lida. Todos no máximo admitindo os quadrinhos como parte de uma memória afetiva, sem maior lugar nesta do que um jogo de futebol de botão ou um refrigerante que não é mais produzido. Alguns admitindo a proximidade dos quadrinhos com os *storyboards*, mas fazendo questão de dizer que o *storyboard* era "melhor" ou "mais útil" por ser parte do processo que redundaria em algo sagrado: um filme. Isso parece ser lugar comum entre vários profissionais do cinema a julgar pelo que se lê nas entrevistas ou se vê inclusive nos *making-ofs* de diversos filmes baseados em personagens ou argumentos oriundos dos quadrinhos. Quase sempre o que se vê são declarações de que os quadrinhos eram algo que "até" liam na infância, sobre os quais pouco sabiam até serem contratados para a produção, mas que agora estão entusiasmadíssimos em dar sua visão pessoal sobre personagens icônicos, não raras vezes mais velhos do que eles e com milhões de fãs pelo mundo, o que deixa transparecer que, afinal, nenhum deles dá qualquer importância aos quadrinhos que não seja a de fornecer material, argumento, que redundará em um filme. Essa visão, quando muito utilitária, dos quadrinhos por parte desses cineastas, em comparação com os profissionais dos quadrinhos que conheci, sempre me incomodou. Mas, ao menos agora, algumas vezes de forma lamentosa, muitos se rendem ao fato de que os quadrinhos sempre foram grandes ganhadores de dinheiro para o cinema desde

os primórdios de ambos e isso nunca foi tão verdade quanto agora, com os filmes baseados em quadrinhos faturando na casa dos bilhões de dólares no mundo todo.

É verdade que alguns diretores, algumas vezes, reconhecem aqui e ali, a importância dos quadrinhos como parte integrante de sua formação visual e, entre estes, encontramos gente como Steven Spielberg [1946], Alain Resnais [1922 - 2014], George Lucas [1944], Luc Besson [1959] e Federico Fellini [1920 - 1993], que declara em uma de suas últimas entrevistas concedida ao jornal *L'Unità*, reproduzida no site italiano dedicado ao estudo dos quadrinhos, fumettologica<sup>1</sup>:

Meu cinema não vem do cinema. Se ele tiver uma dívida de gratidão ou se deve reconhecer as matrizes, eu as identificaria nos quadrinhos americanos. (Tradução nossa)<sup>2</sup>

Declarações como as de Fellini são muito raras, embora declarações de grandes profissionais dos quadrinhos reconhecendo as influências formais do cinema em seu trabalho não o sejam, como é possível se comprovar em várias entrevistas com quadrinistas publicadas ao longo de vários anos. Como exemplo disso, houve a ocasião em que o Professor Álvaro de Moya [1930 - 2017] entrevistou Will Eisner [1917 - 2005], famoso quadrinista e criador de *The Spirit*, e comentou que o trabalho de Eisner é visto como cinematográfico, e este lhe respondeu:

Realmente (...) veja você, certa feita desenhei um assassino potencial olhando uma vitrine. E era baseado em Fritz Lang, no filme *M-O Vampiro de Dusseldorf*, quando Peter Lorre olha uma vitrine cheia de armas. E também em John Ford, em *O Delator*, quando Victor McLaglen olha na vitrine, prestes a delatar seu chefe revolucionário... (Moya, 2003, p. 14)

Também não é raro que estudiosos dos quadrinhos comparem o trabalho de muitos autores de quadrinhos ao cinema. Mais adiante, no mesmo livro, Álvaro de Moya assim se refere a Milton Cannif [1907 - 1988], autor de *Terry e os Piratas* e *Steve Canyon*:

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://www.fumettologica.it/2013/10/federico-fellini-fumettista/>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

<sup>2</sup> No original: "Il mio cinema non nasce dal cinema. Se ha dei debiti di gratitudine o deve riconoscere delle matrici, le identificherei nelle strisce a fumetti americane."

Sofria a influência da linguagem cinematográfica em seus desenhos, o que frequentemente levava a comparações com John Ford. Quando matou uma heroína em Terry, provocando uma comoção nacional, numa tira horizontal sem balões nem divisões, retratou o enterro dela numa panorâmica john-fordiana. Mas seu ídolo cinematográfico era Alfred Hitchcock, de quem não perdia um filme sequer. (Moya, 2003, p. 30)

Parece-me, aliás, sempre me pareceu, que os profissionais dos quadrinhos são mais conscientes daquilo que devem ao cinema do que os profissionais de cinema o são em relação aos quadrinhos que, como veremos, contribuíram bastante com o seu desenvolvimento desde os primórdios de ambos.

Em seu livro *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*, o Professor Doutor Waldomiro Vergueiro [1956], da *Escola de Comunicações e Artes da USP*, por acaso também a escola onde me graduei, em um capítulo dedicado à metodologia para o estudo das histórias em quadrinhos (Vergueiro, 2017), discorre sobre as motivações que levam alguém a se decidir por enveredar pela pesquisa acadêmica formal sobre o assunto e elenca quatro tipos de pesquisadores: o entusiasta, o praticante, o convertido e o visitante. Decididamente, me enquadro nas duas primeiras. Sou um entusiasta que, como ele descreve, tem clara "predileção pessoal pelo meio" e me incluo na categoria dos "assim chamados *nerds* ou *geeks*, ou seja, aqueles considerados verdadeiros fanáticos pelos quadrinhos", além de ser também "um colecionador de revistas em quadrinhos que resolveu transformar em esforço de pesquisa o que antes havia sido apenas um hobby, um divertimento, um hábito de leitura cultivado com afinco durante os anos da infância e adolescência, muitas vezes contra a vontade de familiares e professores." (p. 76-80). E sou também um praticante, como já disse mais anteriormente. E, se posso ir um pouco além, me enquadro mais ou menos nas mesmas categorias com relação ao cinema.

No mesmo livro, um pouco à frente (p. 88-94), o professor discute que perspectiva se deve adotar ao começar uma pesquisa sobre histórias em quadrinhos e levá-la adiante. Segundo o texto, pode-se olhar as histórias em quadrinhos sob o ponto de vista sociológico, psicológico, artístico, econômico, histórico, filosófico, etc.

Destas, embora outras sejam possíveis, o professor, ao discorrer sobre a perspectiva econômica, destaca que sua experiência no meio acadêmico ao longo dos últimos 30 anos tem lhe mostrado que:

... esta não é uma perspectiva muito utilizada na abordagem acadêmica das histórias em quadrinhos, existindo mesmo, em minha opinião, um hiato a ser preenchido nessa área. (Vergueiro, 2017, p. 92)

E essa basicamente é a perspectiva que pretendo usar como fio condutor neste trabalho, sem me furtar a recorrer também, sempre que necessário, a dados sociológicos, históricos e artísticos, especialmente procedendo a uma comparação das linguagens dos quadrinhos e do cinema em seus pontos de intersecção e contato, mostrando quem influenciou quem e quando, tornando visíveis relações não tão fáceis de se perceber.

Isso se justifica na medida em que lembramos que, por mais que seja muito comum que as pessoas se refiram ao cinema como "sétima arte" e aos quadrinhos como "nona arte", cinema e quadrinhos são, de fato e antes de tudo, grandes atividades econômicas que tiveram seu início, nesse sentido, ainda no século XIX, originando duas indústrias poderosas, com uma trajetória de altos e baixos, é verdade, mas que sempre movimentaram muito dinheiro ao longo dos anos, em grande medida por conta justamente do inter-relacionamento entre ambas, que no momento é mais forte do que jamais foi.

Meu objetivo é, portanto, evidenciar as relações estéticas, históricas e sobretudo econômicas entre as indústrias do cinema e dos quadrinhos, mostrando que, embora isso nem sempre seja fácil de perceber, a relação entre ambas vai muito além da mera adaptação de argumentos de uma pela outra e sempre envolveu uma espécie de troca de experiências entre ambos os meios, nem sempre de forma clara, ou mesmo admitida, porém não menos presente ou evidente a partir de escrutínio, tratando-se de uma relação muito mais antiga do que o espectador dos atuais filmes de super-heróis que lotam as salas de cinema seja capaz de imaginar, pois data dos primórdios tanto do cinema quanto dos quadrinhos, como produtos da cultura de massa e que é forte o bastante a ponto de sugerir a incorporação de uma pela outra ou mesmo uma eventual fusão entre ambas num futuro próximo.

A metodologia que empregarei é a de análise histórica, que, como descrita no livro do Professor Waldomiro Vergueiro sobre quadrinhos, mas com total validade com relação ao cinema:



... tem sido constantemente utilizada no estudo de quadrinhos, especialmente para a descrição e análise de épocas pretéritas, discutindo tendências então predominantes e fatos marcantes no desenvolvimento do meio. (Vergueiro, 2017, p. 108)

Entretanto, antes de prosseguir, é preciso deixar claro que para analisar algo tão complexo foi necessário determinar um recorte específico como fio condutor: o mercado de quadrinhos e cinema norte-americano.

As razões para tanto são várias, a começar pelo fato de que, embora exista produção de quadrinhos e cinema em diversos outros centros, em grande escala, no resto do mundo, e estes mercados serão abordados quando oportuno, os Estados Unidos são ainda o principal centro produtor e exportador tanto de quadrinhos quanto de cinema, com produção constante e estruturada ao longo de muitos anos e, além disso, os personagens norte-americanos são publicados e conhecidos em quase todo o mundo (o que não é verdade para os personagens europeus ou asiáticos, por exemplo, por mais bem-sucedidos que sejam) e os números referentes aos resultados financeiros são divulgados pelas duas indústrias e seus eventuais parceiros para os veículos jornalísticos que as acompanham, sendo encontrados com facilidade em sites como o *Comic Book Resources*, ou o *Bleedingcool*, *TheNumbers.com*, etc.

Também é verdade que na parte histórica do cinema e dos quadrinhos a informação sobre os de origem norte-americana é farta e variada, mesmo quando fruto do trabalho de pesquisadores europeus e brasileiros, e nisso pude me valer do trabalho de muitos historiadores dos quadrinhos como Ron Goulart [1933], Richard Marshall [1949], Sean Howe [1972], Trina Robbins [1938] e Álvaro de Moya [1930 - 2017], entre outros, e no caso do cinema, dos livros de David Thomson [1941], sobretudo *The New Biographic Dictionary of Cinema*, do livro de entrevistas de Peter Bogdanovich [1939], *Afinal, quem faz os filmes?*, e do livro de Leonard Maltin [1950] *Of Mice and Magic - a History of American Animated Cartoons*, além de alguns outros citados ao longo do caminho, bem como dos documentários de Kevin Brownlow [1938] sobre o período mudo, *Hollywood*, *The Unknown Chaplin* e *Cinema Europe*.

Nos aspectos teóricos inerentes às comparações na linguagem dos quadrinhos e do cinema, que são inevitáveis, apoiei-me nos diversos ensaios do semioticista Umberto Eco [1932 - 2016] sobre cultura de massas, já que Eco foi um dos primeiros pensadores

importantes a se interessar pelos quadrinhos ainda nos anos 1960, em *Apocalípticos e Integrados*, em particular os capítulos intitulados *Leitura de Steve Canyon* e *O Mito do Super-homem*, além de sua leitura dos quadrinhos das séries *Krazy Kat* e *Peanuts*.

Além de Eco, foi importante também o trabalho de Francis Lacassin [1931 - 2008], um pioneiro entre os críticos de cinema franceses a se interessar pelos quadrinhos e passar a estudá-los ainda durante a década de 1960. E para abordar as relações mais atuais sobre ambas as indústrias foi importante o estudo de alguns textos de Henry Jenkins [1958], pesquisador de mídia, como ele mesmo gosta de se definir em seu blog.

Por fim, por uma questão de honestidade de princípios, sou obrigado a, como entusiasta e praticante, segundo a classificação já citada, advertir a quem me lê que foi inevitável que, muito de experiência pessoal e conhecimento adquirido ao longo dos últimos 40 anos acompanhando o assunto, transparecesse neste trabalho.

## 2. UM FUTURO INCERTO

No momento em que escrevo este texto, no mês de março de 2019, cinco dos dez primeiros lugares no ranking de filmes com maior bilheteria do mundo são produções cujos personagens principais e linhas de roteiro vêm dos quadrinhos.

Tais informações podem ser conferidas no site [the-numbers.com](http://the-numbers.com), dedicado a pesquisar informações financeiras em geral da indústria do cinema americano<sup>3</sup>.

Em primeiro lugar, na lista está *Vingadores: Guerra Infinita*, que faturou mundialmente, até agora, US\$ 2.048.797.200,00, seguido por *O Pantera Negra*, com US\$ 1.348.261.912,00, *Aquaman* com US\$ 1.139.091.557,00, e também *Deadpool 2*, que, mesmo com censura para maiores de 18 anos, na maior parte do mundo, o que diminui muito o acesso do seu público potencial, faturou US\$ 786.680.254,00 e por fim *O Homem Formiga e a Vespa* com US\$ 623.144.660,00. O faturamento dos cinco somados dá US\$ 5.945.975.583,00, quase seis bilhões de dólares, e isso é apenas a arrecadação das bilheterias, com dois desses filmes ainda em exibição em salas de todo o mundo.

O [the-numbers.com](http://the-numbers.com) não fornece os dados de venda do mercado internacional de home-video, mas olhando apenas as vendas em território norte-americano até o momento, *Vingadores: Guerra Infinita* já faturou US\$ 114.572.498,00 divididos entre cópias em DVD e Blue Ray. *O Pantera Negra* faturou US\$ 92.466.991,00. *Aquaman* ainda não foi lançado para esse mercado, mas *Deadpool 2* já faturou US\$ 61.645.017,00 e *O Homem Formiga e a Vespa* US\$ 43.403.009,00. Consolidando esses dados, obtém-se um total de US\$ 312.089.515,00 considerando que um dos filmes não começou a performar ainda.

Para que se tenha uma ideia do tamanho desses números, o lucro global da General Motors em 2018 foi de US\$ 8.1000.000.000,00<sup>4</sup>.

Todos esses filmes ainda são recentes demais para terem seus direitos de transmissão em canais de TV fechada e aberta negociados, e o valor de cada contrato

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/market/2018/top-grossing-movies>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://www.automotivebusiness.com.br/noticia/28697/gm-divulga-lucro-global-de-us-81-bi-com-perdas-no-brasil-e-na-argentina>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

costuma ser negociado de forma antecipada, praça a praça e com operadoras diferentes, o que faz com não sejam divulgados de forma precisa na mídia, apenas em relatórios financeiros, deixando para esta manchetes do tipo "TNT compra os direitos dos próximos 5 filmes da Marvel", como diz uma matéria da revista especializada *Hollywood Reporter*<sup>5</sup>.

Nessa matéria, afirma-se que cada filme estreará na TNT aproximadamente dois anos depois de sua estreia nas salas de cinema e uma das vice-presidentes da empresa, identificada como Deborah K. Bradley, chefe do setor de aquisições e licenciamento, afirma que:

O entretenimento com a marca da Marvel promove uma experiência emocionante para o público e nós estamos muito animados por poder acrescentar seus próximos cinco grandes sucessos ao nosso arsenal de produções de alta qualidade. Estes filmes terão um papel fundamental, contribuindo para a longevidade da trajetória de sucesso da TNT, especialmente dentro de um nicho qualificado entre o público adulto. (tradução nossa)<sup>6</sup>

Os números específicos dos lançamentos atrelados a cada filme não são divulgados dessa forma pela indústria de brinquedos. São informados de acordo com cada fabricante, em forma consolidada, como um número genérico. Mas para que se tenha uma ideia do volume de dinheiro envolvido, numa matéria recente do veículo mais antigo sobre entretenimento, o *Variety*, em sua edição na web, Linda Bolton Weiser, analista de mercado sênior da empresa especializada em pesquisa de varejo *D. A. Davidson* diz que as vendas no varejo dos brinquedos relacionados à Marvel fabricados apenas por uma das licenciadas, a *Hasbro*, ultrapassem os US\$ 500.000.000,00, incluindo aí brinquedos atrelados ao *Pantera Negra* e ao *Homem Formiga e a Vespa*<sup>7</sup>.

Por causa do tempo de desenvolvimento necessário, o mercado de *games* trabalha de uma forma diferente do de brinquedos e raramente atrela um *game* a lançamento de um filme específico. Em geral, os *games* tendem a ser mais genéricos, com uma história própria usando um ou mais personagens de um licenciador (quando o

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/marvels-avengers-age-ultron-captain-733763>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

<sup>6</sup> No original: "Marvel's brand of entertainment is a thrill ride for audiences, and we're excited to be adding their next five blockbusters to TNT's arsenal of high-quality genre fare. These movies will play a key role in TNT's long-term success, especially among key adult demos".

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/news/black-panther-toy-sales-1202706544/>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

personagem não foi desenvolvido especialmente para o *game*). Além disso, há que se considerar que sob a definição de "*games*" se encontram produtos para plataformas diferentes, como *PlayStation* e *XBox*, mas também jogos online e *mobile games* comercializados como *apps* para *smartphones*. Embora os números sejam raros de aparecer, é um indústria que movimenta milhões de dólares todos os anos utilizando personagens que vem dos quadrinhos, porém em muito menor quantidade do que o cinema, e que se beneficia, e muito, dos movimentos promocionais gerados pelo lançamento de um filme. Como exemplo, o site *Venture Beat*, dedicado a esse segmento, afirma que a receita doméstica da indústria de *games* nos Estados Unidos, incluindo todas as modalidades, foi de quase inacreditáveis US\$ 43.400.000.000,00 e que em 6º lugar no *ranking* de *games* mais vendidos em 2018 está o título *Marvel's Spiderman*<sup>8</sup>.

Fora tudo isso, ainda se poderia contar o que foi arrecadado em ações de *merchandising* para redes de *fast-food*, bem como promoção e venda de diversos itens derivados desses mesmos personagens, em itens que vão de chaveiros e camisetas, produtos alimentícios, como chocolates e iogurtes, etc.

Voltando apenas ao primeiro item da lista, a receita de bilheteria, vejamos quanto cada filme lucrou em relação ao que foi investido em sua produção e ações de marketing para divulgar seu lançamento.

*Vingadores: Guerra Infinita*, teve uma verba total de produção de US\$ 300.000,00 e estima-se<sup>9</sup> que tenha tido a maior verba promocional de todos os filmes do *Marvel Cinematic Universe* até agora: US\$ 150.000.000,00. Isso quer dizer que os produtores gastaram cerca de US\$ 450.000.000,00 para lançá-lo e como sua arrecadação foi da ordem de US\$ 2.048.797.200,00 o lucro do filme, apenas com o total arrecadado em bilheterias, foi de US\$ 1.598.797.200,00.

O filme do *Pantera Negra* arrecadou US\$ 1.348.261.912,00 e custou US\$ 200.000.000,00 para produzir e mais US\$ 140.000.000,00 em ações promocionais, gerando um lucro de US\$ 1.008.261.912,00.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://venturebeat.com/2019/01/22/npd-2018-the-20-best-selling-games-of-the-year/>>. Acesso em: 26 fev. 2019.

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://deadline.com/2018/04/avengers-infinity-war-marvel-historic-promotional-campaign-1202358646/>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

*Aquaman* arrecadou para a *Warner Bros.* US\$ 1.139.091.557,00 e custou US\$ 160.000.000,00 para produzir e mais US\$ 100.000.000,00 para promover, lucrando o  $\pi$  total de US\$ 879.091.557,00.

*Deadpool 2*, uma sequência, arrecadou US\$ 786.680.254,00 e custou US\$ 110.000.000,00 com um valor gasto em promoção de US\$ 100.000.000,00 perfazendo um lucro de US\$ 576.680.254,00.

Por fim, *O Homem Formiga e a Vespa*, com custos de produção de US\$ 160.000.000,00 e mais US\$ 100.000.000,00 para promoção, arrecadando um total de US\$ 623.144.660,00, o que lhe confere uma lucratividade de "apenas" US\$ 363.144.660,00.

Como se vê até aqui, personagens oriundos dos quadrinhos movimentaram recentemente bilhões de dólares em diversos tipos de produto, de entretenimento ou não. E, com certeza, venderam revistas em quadrinhos também. Mas serão os números de vendas da mídia original tão importantes quanto os mostrados acima?

## 2.1. PERDA DE IDENTIDADE?

As estatísticas de venda de quadrinhos no mercado dos Estados Unidos são encontradas em diversos sites mas são totalmente baseadas nos dados de vendas disponibilizados pela maior distribuidora de quadrinhos do país – a *Diamond Comics*. Valho-me aqui do *Comichron*, dedicado à análise de diversos tipos de dados da indústria dos quadrinhos em geral, incluindo análises de venda dos títulos que circulam no mercado americano. Todos os anos, o site elabora um *ranking*<sup>10</sup> das revistas em quadrinhos mais vendidas durante todo aquele período, considerando a venda de exemplares únicos de todos os títulos postos à venda, ou seja, não generaliza para séries dedicadas a algum herói, mas a números individuais dessas séries. O primeiro lugar entre os 100 mais vendidos de 2018 não é simplesmente a revista *Action Comics*, mas a *Action Comics* número 1.000, uma edição comemorativa da revista que deu origem ao gênero – se é que se pode chamá-lo assim – de super-heróis ao publicar a primeira

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2018.html>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

aventura do *Superman* em junho de 1938. Vale notar também que estas estatísticas se referem apenas às vendas em *comic book shops*, ainda o principal canal de vendas dos quadrinhos americanos. Não estão contabilizados portanto os números de vendas na *amazon.com*, por exemplo, nem as edições digitais das revistas, apenas os exemplares impressos. Esse número 1.000, em primeiro lugar no ranking das revistas mais vendidas de 2018, vendeu um total de 504.243 exemplares ao preço unitário de US\$ 7,99 o que significa que faturou US\$ 4.028.901,57.

Quando um filme de um determinado personagem é lançado, com todo o esforço promocional que o acompanha, geralmente ocorre uma alavancagem de vendas da revista desse personagem, ou pelo menos é que se esperaria. Mesmo assim, a revista *Avengers* número 1 (é um velho truque desse mercado lançar uma "nova série" que coincide com o lançamento de um filme) lançada junto com *Vingadores: Guerra Infinita* aparece no já citado ranking dos 100 mais vendidos do site *comichron.com* apenas no 22º lugar, tendo vendido 144.672 exemplares pelo custo unitário de US\$ 4,99, auferindo uma receita total de US\$ 721.913,00. *Black Panther* número 1 em 30º lugar vendeu 130.740 a US\$ 4,99 cada, arrecadando US\$ 652.392,60, seguida de *Deadpool* em 40º lugar com 109.467 exemplares vendidos a US\$ 4,99, perfazendo US\$ 546.240,33<sup>11</sup>.

Não foram produzidos novos títulos do *Homem Formiga* ou do *Aquaman* durante 2018, apenas encadernados compilando histórias antigas, com tiragens variadas dependendo do período focado (quanto mais antigo, menor o número de compradores em potencial), apenas para aproveitar os esforços promocionais dos filmes, mas esses materiais não entram nesse *ranking*, sempre voltado para números com histórias inéditas.

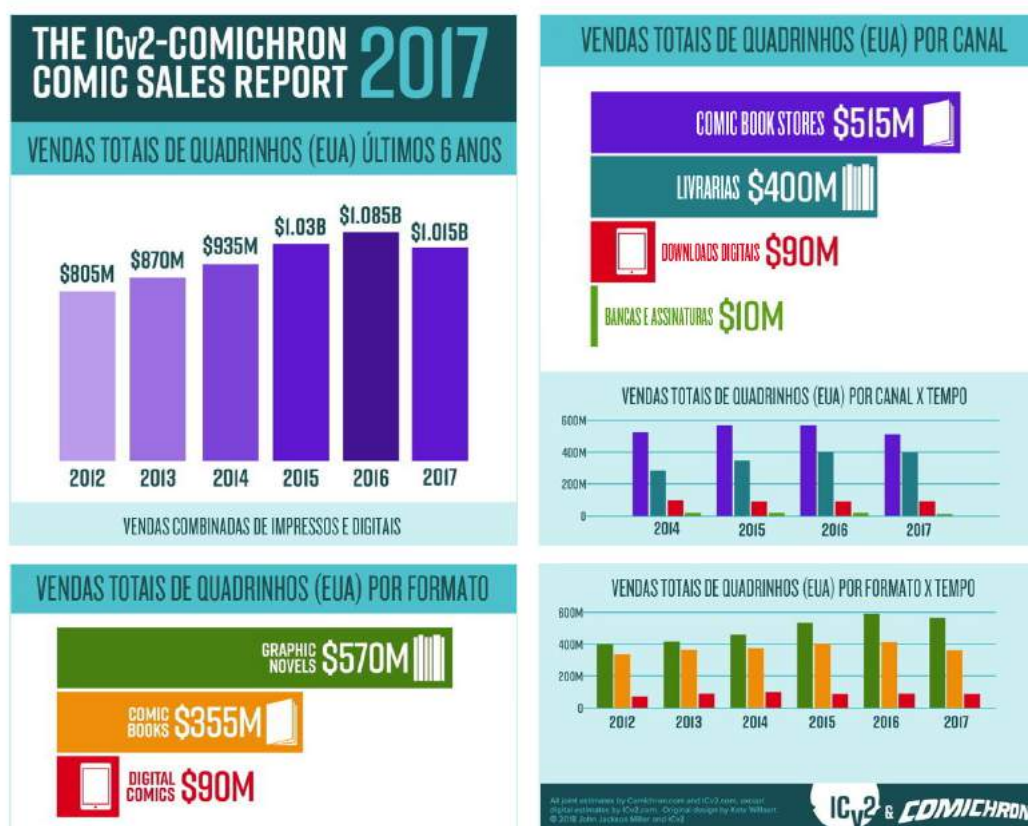
Somando o total arrecadado apenas com as revistas cujos heróis estão nos filmes do *ranking* dos filmes de maior bilheteria, *Vingadores*, *Pantera Negra* e *Deadpool* chegamos ao total de US\$1 .920.545,00. Isso é o equivalente a 0,3% do valor da arrecadação em bilheteria do filme mais mal colocado no ranking entre os cinco, *O Homem Formiga e a Vespa*.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2018.html>>. Acesso em: 18 fev. 2019.

É fato, como veremos mais adiante, que período áureo em termos de popularidade e, conseqüentemente, vendagem no caso dos quadrinhos se deu entre as décadas de 1930 e 1970, começando, a partir daí, um lento e constante processo de declínio sem que deixassem, no entanto, a partir do uso de seus personagens e histórias, de servir como fonte de matéria-prima para produtos correlatos de outras vertentes de entretenimento, como os *games*, o cinema e as séries de desenhos animados e seriados de TV (que não deixam de ser formas derivadas do cinema).

Figura 1



Isso não significa que os quadrinhos, quando olhados de forma absoluta, sem que se relativize seus resultados com outros canais de entretenimento que utilizam seus personagens, vendam mal.

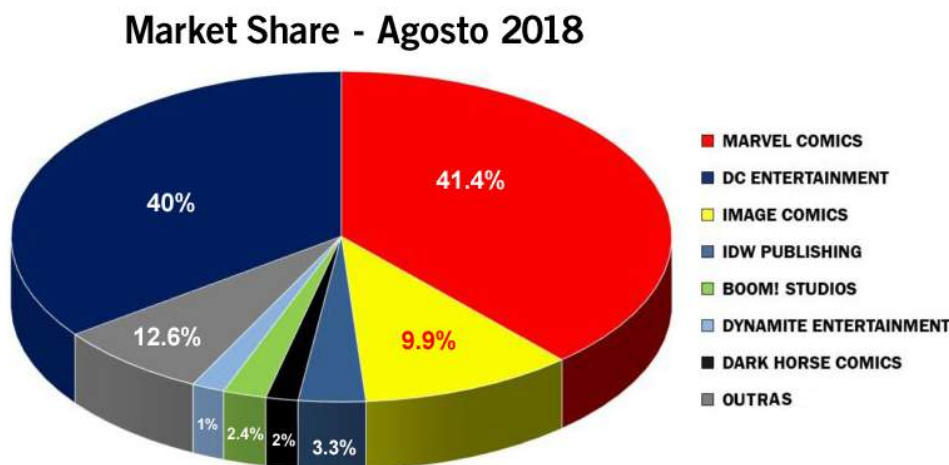
Na verdade, como podemos ver no gráfico anterior, desde 2012, as vendas no mercado americano tem até crescido, com leve queda em 2017 em relação a 2016,



sendo este o pico de vendas desse período, segundo o *comichron.com*<sup>12</sup>. Mesmo assim, em termos financeiros, o tamanho do mercado de comic-books americano anda pela casa de um bilhão de dólares de faturamento anual. No gráfico, com números até 2017 (os dados de 2018 ainda não foram computados até momento), pode se ter uma ideia das vendas totais, considerando a diversidade de formatos vigentes, entre revistas de periodicidade definida impressas ou via meio digital, com venda direta em *comic stores* ou serviços de assinatura e quanto disso são *graphic novels*, que em termos de vendas contam como edições únicas, pois são maiores, mais volumosas em número de páginas, tal como livros. Como se vê também no gráfico, esse segmento vende mais do que os *comic books* normais, as revistas de quadrinhos, porém é preciso se levar em conta que se trata de um mercado com características diferentes, como veremos mais adiante.

O mercado é dividido entre muitas editoras, mas claramente dominado por apenas duas, as legendárias rivais *Marvel* e *DC*, que se alternam no primeiro lugar em *marketing shares* há alguns anos, mas, se considerarmos que a terceira do *ranking*, a *Image Comics* pertence à *DC*, poder-se-ia dizer que a *Marvel*, no momento vende menos exemplares anualmente, como mostra o gráfico a seguir da *Diamond*, publicado no site *bleedingcool.com*<sup>13</sup>.

Figura 2



<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>>. Acesso em: 24 fev. 2019.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2018/04/06/marvel-wins-march-marketshare-but-metal-and-doomsday-clock-top-diamonds-most-ordered-chart/>>. Acesso em: 24 fev. 2019.

Considerando que no mercado de cinema, como vimos, um único filme tenha o potencial de alcançar um faturamento bem maior do que todo o mercado de quadrinhos dos Estados Unidos no período de um ano, não é de se estranhar que, neste momento, março de 2019, no mercado de *comic books* americano haja rumores em diversos sites especializados, dando conta de que a *Disney* (um conglomerado que tem origem no cinema, lembremo-nos disso), atual dona da *Marvel*, estaria considerando fechar a editora e existiria um movimento por parte de seu *Chief Creative Officer*, Joe Quesada [1962] e seu *Editor in Chief*, Chester B. Cebulski [1971], no sentido de congregar apoio dos fãs para que isso não aconteça. Ambos estariam preparando uma apresentação para o SXSW (South by Southwest) – um dos maiores eventos sobre mídia, tecnologia, tendências de mercado e entretenimento dos Estados Unidos, visando claramente sensibilizar os investidores<sup>14</sup>.

Não é a primeira vez que a *Marvel* sofre com rumores assim. Logo que foi adquirida pela *Disney* em 2009, havia boatos dando conta de seu fechamento e de que pura e simplesmente a *Disney* licenciaria os personagens para editores interessados em publicá-los, coisa que faz com os seus próprios personagens desde o princípio, pois, como nos diz Álvaro de Moya, em seu livro *O Mundo de Disney*, Walt Disney nunca editou quadrinhos por conta própria, apenas supervisionava sua produção, que era de responsabilidade da *King Features Syndicate* para materiais de jornal desde 1930 (Moya, 1996, p. 14) e da *Dell Comics* em material para *comic books* desde 1943 (Moya, 1996, p. 34). Aparentemente, isso foi mesmo apenas um boato como pode muito bem ser o atual. Mas é fato que esse tipo de boato tem se tornado mais frequente.

As coisas não estão muito melhores na maior concorrente da *Marvel*, a *DC Comics* (que pertence a *Time/Warner*, um conglomerado que é dono de um grande estúdio de cinema, com subsidiárias, e que produz todos os filmes com personagens da *DC*, como *Batman*, *Superman*, etc.), que recentemente cortou sua linha de publicações pela metade<sup>15</sup>.

---

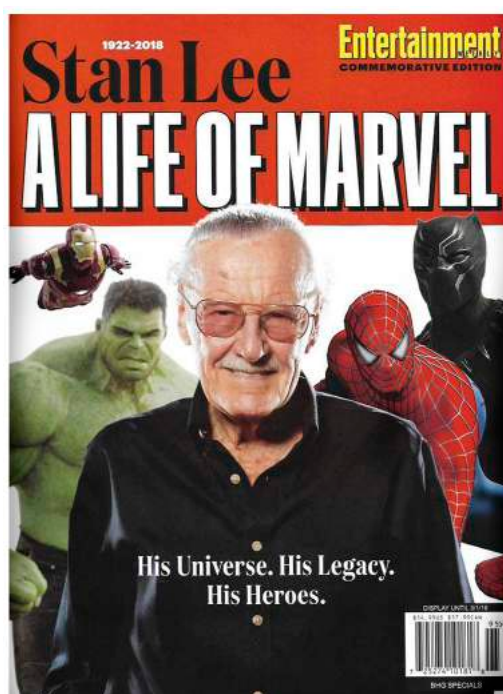
<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2019/03/01/joe-quesada-c-b-cebulski-survival-comics-sxsw/s>>. Acesso em: 01 mar. 2019.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://cosmicbook.news/rip-dc-comics-cutting-line>>. Acesso em: 24 fev. 2019.

Com o declínio lento, porém constante nas vendas de quadrinhos, nos hábitos de leitura das novas gerações, e principalmente no surgimento de novas alternativas de entretenimento que tem demonstrado maior apelo junto ao público mais jovem, como os *games* e a própria Internet, já ocorre, há algum tempo, algo de certo modo inusitado: não é raro ver entre estes aqueles que, apresentados a uma revista em quadrinhos de um determinado personagem como, por exemplo, *O Incrível Hulk*, *Superman* ou *Batman*, não pense imediatamente que a revista é um aproveitamento de um personagem que vem do cinema, da TV, dos brinquedos ou dos games e não o contrário, como aconteceria há uma ou duas décadas.

Para alguns, isso pode soar como um exagero, mas para que se perceba como isso é a cada dia mais real, recentemente a comunidade de fãs de quadrinhos em geral se chocou com a capa de um número especial de uma das maiores revistas sobre entretenimento dos Estados Unidos, a *Entertainment Weekly*, dedicado a Stan Lee [1922 - 2018], legendário editor e roteirista de quadrinhos recém-falecido, que estampava em sua capa uma foto de Lee rodeado por alguns dos personagens criados ou editados por ele, mas não nas versões originais dos quadrinhos e sim nas versões do cinema.

Figura 3



Mas, mesmo que isso choque a todos nós, velhos nerds, é preciso admitir que quem é jovem nunca conheceu Stan Lee como escritor e editor, da mesma forma que sempre o conhecemos. Para eles, Stan Lee é aquele velhinho que fez pontas em todos os filmes de personagens da *Marvel* desde o primeiro *X-Men* em 2000, ou seja há quase 20 anos, e como vimos, o cinema tem um público bem maior do que os quadrinhos. Então, se pensarmos um pouco, faz todo sentido para os atuais fãs dos personagens e provavelmente para o editor da capa da *Entertainment* que ele seja colocado ao lado dos personagens na versão que a maioria conhece. E também não é menos verdade que as versões do cinema tem se sobreposto às dos quadrinhos nos últimos anos, embora isso seja um assunto que abordarei mais adiante.

## 2.2. ÔNUS OU BÔNUS?

O cinema, por outro lado, parece refém desse tipo de filme para alavancar bilheteria e pagar com lucros o investimento na produção desse tipo de filme, num ciclo arriscado que parece não ter fim.

Não que isso aconteça apenas com filmes de personagens baseados em quadrinhos, chamados genericamente de *super-hero movies* nos Estados Unidos, um nome equivocado a meu ver, pois apesar de os principais *blockbusters* do cinema americano corresponderem a isso, há muitos outros filmes baseados em quadrinhos que não apresentam super-heróis. E muitas vezes o público menos avisado nem se dá conta de que aqueles personagens ou história vêm dos quadrinhos.

O cinema há muito tempo faz uso de adaptações de histórias ou personagens de outras mídias como matéria-prima para a produção de filmes e seriados (um formato cinematográfico que já existia antes da TV). Muitos filmes tiveram origem na literatura, no teatro, no rádio e nos quadrinhos. Mais recentemente passaram a acontecer também adaptações de material oriundo da TV ou dos *games*. Mas durante muito tempo havia uma prevalência de material escrito originalmente para o cinema. Essa é a razão de existirem, só para dar um exemplo, dois Oscars de roteiro: o de melhor roteiro e o de melhor roteiro adaptado. Os roteiros originais foram prevalentes durante muito tempo, mas da década de 1990 em diante isso parece ter se invertido, na mesma medida em

que as produções passaram a se tornar mais vultuosas. Para que se tenha uma ideia disso, recorrendo novamente à mesma lista dos dez filmes de maior bilheteria de 2018, há apenas dois que são baseados em material escrito originalmente para a tela: *Os Incríveis 2* e *Jumanji: Bem-vindo à Selva*, ambos sequências de filmes anteriores e ambos parte do que se convencionou chamar de "franquias", como aliás são todos os dez filmes da lista. Esse termo vem do *marketing*, que significa um relacionamento comercial que envolve o licenciamento de marcas ou serviços. Importado para o cinema de *Hollywood*, na prática, ele passou a significar uma série de filmes em que se utilizam personagens ou premissas de um argumento original, mesmo que ele seja externo ao meio em sua origem. Isso é algo muito antigo, pois no cinema silencioso já havia várias séries de filmes, como diz o pesquisador norte-americano Alan G. Barbour [1933 - 2002] em seu livro *Cliffhanger: a Pictorial History of The Motion Picture Serials*, que cita como exemplo de série os filmes de *Tarzan* (Barbour, 1984, p. 15), cujas tramas originais já chegam ao cinema em 1914 vindas dos livros (onde já eram uma série). É preciso que não se confunda série (*series*) com seriados (*serials*) um outro formato cinematográfico, que vem dos folhetins do século XIX. Séries são filmes independentes e completos, histórias autocontidas apresentadas em vários episódios sem que exista a necessidade de assisti-los em uma determinada ordem. Exemplos bem antigos disso, além de *Tarzan*, são tanto os curta metragens dos *Três Patetas* quanto os filmes de *James Bond*. Seriados são histórias únicas divididas em vários capítulos em que, para o entendimento perfeito da trama é necessário que se tenha assistido todos os episódios numa determinada ordem. Segundo Barbour (1984, p.15) o primeiro deles foi *What Happened to Mary?*, exibido em 1912. Esse formato já foi imensamente popular no cinema americano e particularmente pródigo em apresentar tramas e personagens originários dos quadrinhos, como por exemplo os seriados de *Flash Gordon*, *Fantasma* e *Jim das Selvas* dos anos 1930. Voltando às franquias, embora o termo venha envolto no conceito de licenciamento, na prática isso não é verdade em muitos casos, pois muitas franquias nascem de conceitos originalmente desenvolvidos para o cinema, como por exemplo *Star Wars*. Mas mesmo estas parecem ser em muito menor quantidade do que aquelas que vem de adaptações de material externo ao cinema. A razão mais provável para isso reside na tentativa de minimizar os riscos financeiros de uma produção. Afinal,

adaptações em boa parte das vezes, talvez na maioria dos casos, venham de sucessos já consolidados em sua forma original (embora existam muitas exceções a esse sucesso, como por exemplo *Men in Black*, que era uma série obscura e semiamadorística de quadrinhos e se tornou uma grande e bem-sucedida franquia cinematográfica).

O filme mais bem colocado no ranking do *thenumbers.com*<sup>16</sup> que não é uma adaptação e nem faz parte de uma franquia é uma refilmagem. Trata-se da décima-terceira colocação neste ranking da quarta versão de *A Star is Born* (as demais versões datam de 1937, 1954 e 1976), estrelando Lady Gaga, que fez bastante sucesso de crítica, a ponto de ser indicado ao Oscar em várias categorias, bem como nos demais prêmios do meio, e que faturou até o momento US\$ 426.009.339,00 no mundo todo, segundo o site.

Há que se levar em conta, é verdade, que o custo de produção de um filme como *A Star is Born* é bem menor (custou apenas US\$ 36.000.000,00) quando comparado a qualquer um dos demais filmes da lista, por isso o risco para o investimento é menor também, tal qual o lucro. Mas é não menos verdade que Lady Gaga em si já tem uma base de fãs gigantesca por conta de sua carreira musical, o que certamente contribuiu, e muito, para o sucesso do filme, explicando que um drama tenha alcançado uma arrecadação tão grande. Na verdade, olhando-se a performance de outros filmes na lista, pode-se afirmar que Lady Gaga tornou esse filme uma exceção. O vencedor do Oscar de melhor filme, um sucesso de crítica, aparece em 85º lugar (*The Green Book*) e, há que se considerar também que o potencial de faturar além da arrecadação em bilheteria desse filme se restringe ao mercado de *home video* e, por ser estrelado por uma cantora, a venda da trilha sonora deve contribuir com o bolo, bem como as negociações para exibição nos canais abertos e a cabo. Porém não venderá camisetas, ou *action figures*, ou *games* e não haverá promoções no *McDonalds* com brindes de *A Star is Born*.

Levando em conta todo esse cenário não é de se espantar que os quadrinhos estejam entre os principais fornecedores de argumentos e personagens para o cinema. Por mais paradoxal que isso pareça, talvez seja certo afirmar, baseado nos números já mostrados até aqui, que nunca antes personagens de quadrinhos foram tão populares,

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/market/2018/top-grossing-movies>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

embora nunca antes também os quadrinhos em si tenham sido tão pouco responsáveis por isso.

### 2.3. PRIMÓRDIOS DOS QUADRINHOS

A inter-relação entre quadrinhos e cinema, em particular as adaptações de um pelo outro, não é nova, e tem estado presente desde os primórdios do ambos.

Tanto um quanto o outro nasceu, tal qual os concebemos, como consequência direta de mudanças e/ou descobertas tecnológicas somados a uma boa dose de oportunismo comercial que os tornaram indústrias importantes e bastante lucrativas.

Embora existam diversos precursores em termos de forma, alguns datando do século XVI, é um fato há muito aceito por grandes estudiosos do gênero, como o norte-americano Richard Marschall [1949], que o business dos quadrinhos e sua transformação em cultura de massa ocorreram nos Estados Unidos, no final do século XIX, com o surgimento do *Yellow Kid*, que se tornou o personagem principal da série *Hogan's Alley*, embora não fosse a intenção original de seu autor, Richard Felton Outcault [1863 - 1928].

Figura 4



Segundo Marschall, o *Yellow Kid* se tornou o pivô do evento que se convencionou chamar de *The Great Newspaper Wars*, que mudou os jornais e o jornalismo de todo o mundo (Marschall, 1989, p. 24).

Mas é preciso entender que essa guerra aconteceu como consequência direta da evolução editorial dos jornais possibilitada, por sua vez, pela evolução tecnológica da indústria gráfica durante todo o século XIX.

Embora os primeiros jornais datem do século XVII<sup>17</sup>, foi apenas a partir da segunda metade do século XIX, quando surgiram enormes avanços tecnológicos nos processos de impressão de grandes tiragens, que passaram a ter um alcance maior junto ao público e a deter, nesse período, o monopólio da informação para toda a sociedade além de dedicar boa parte de seu espaço ao entretenimento e não apenas aos fatos noticiosos.

E é precisamente aí que entram em cena Pulitzer e Hearst. Segundo o site oficial do prêmio jornalístico que leva seu nome, Joseph (József) Pulitzer [1847 - 1911] nasceu na Hungria e emigrou para os Estados Unidos quando tinha apenas 17 anos<sup>18</sup>. Aos 36, em 1883, torna-se o novo dono do maior jornal de Nova York, o *New York World*, pela vultosa soma, para a época, de 346.000 dólares.

O jornal, era tido como bastante conservador e gozava de imensa credibilidade com os leitores, mas tinha um prejuízo anual de 40.000 dólares, algo que Pulitzer tratou de mudar em muito pouco tempo, colocando em prática no *World* algo que desejara fazer em outros jornais onde trabalhara, mas que nunca tinha conseguido implementar por ser apenas um empregado.

Em vez de textos monotonamente diagramados, Pulitzer passou a escolher aqueles com maior potencial de interesse para o público e colocou-os em destaque na primeira página do jornal, usando fontes tipográficas de tamanhos diferentes e criando uma hierarquia na diagramação, de modo que os fatos de maior apelo aparecessem mais, ou seja, Pulitzer inventou as manchetes. E sempre que possível, usava imagens para ilustrar o que queria enfatizar. Ao contrário dos demais jornais, optava por não ser sóbrio ou comportado, mas por se destacar visualmente perante o público. E não apenas visualmente, pois inventou também a forma telegráfica de escrever os títulos das matérias, algo que perdura até hoje e, além disso, inventou o lead, um subtítulo que resume o conteúdo da matéria, além de determinar a distribuição das matérias de uma

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/newspaper>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.pulitzer.org/page/biography-joseph-pulitzer>>. Acesso em: 17 jun. 2018.



edição por pautas e não por ordem de chegada à redação, prática até então vigente que fazia com que as notícias mais recentes estivessem na última página.

O resultado disso foi aumentar a circulação diária do jornal de cerca de 20.000 para 250.000 exemplares em 5 anos, um sucesso até então jamais visto na imprensa<sup>19</sup>. Poucos anos depois, Pulitzer resolveu inovar ainda mais criando suplementos dedicados a assuntos aos quais outros jornais, até então, não davam a menor importância: um suplemento feminino, dedicado principalmente à moda, um suplemento esportivo, que cobria basicamente *baseball* e turfe, e um suplemento de humor no qual empregaria os melhores humoristas e ilustradores que estivessem disponíveis.

Como diz Richard Marschall (1989, p. 21), um dos editores encarregados do suplemento de humor conhecia o trabalho de Outcault publicado em diversas revistas. Em uma delas, a *Judge*, o artista havia criado, em 1892, uma série de cartuns de uma página chamada *Hogans' Alley* sobre a vida e as atribulações dos moradores de um cortiço novaiorquino. Entre os personagens coadjuvantes, aparecia um garoto careca, com ar de débil mental, descalço e vestindo um camisolão ainda em gloriosos tons de cinza, o nome do garoto era *Mickey Dugan* e ele não era nem de longe, o principal personagem da série. Outcault estreou no suplemento de humor do *New York World* em 13 de janeiro de 1895, com uma página inteira na qual em seis quadrinhos começava a série *Uncle Eben's Ignorance of the City*, que também predata o *Yellow Kid*, porém não fez o menor sucesso, talvez porque os protagonistas fossem afro-americanos que moravam numa cidade chamada *Possumville*. Enquanto isso, ele continuou fazendo *Hogan's Alley* para a *Judge* por mais seis meses, antes que resolvesse trazer a série para o *World*, sem dar nenhuma satisfação à revista. Como já dito, a série era publicada em preto e branco, mas Outcault a trouxe para o *World* justamente pensando em anabolizá-la com as cores e houve por bem começar justamente com um episódio envolvendo *Mickey Dugan*, cujo camisolão ganhou um vistoso amarelo, uma vez que já era um fato que esse personagem não "falava", porém o que ele estava pensando era o que aparecia por escrito no seu camisolão e por isso era necessário usar uma cor clara.

---

<sup>19</sup>Disponível em: <[https://www.washingtonpost.com/archive/1998/02/11/a-history-of-newspaper-gutenbergs-press-started-a-revolution/2e95875c-313e-4b5c-9807-8bcb031257ad/?utm\\_term=.c36d76b0fe83](https://www.washingtonpost.com/archive/1998/02/11/a-history-of-newspaper-gutenbergs-press-started-a-revolution/2e95875c-313e-4b5c-9807-8bcb031257ad/?utm_term=.c36d76b0fe83)>. Acesso em: 18 jun. 2018.

Os leitores simplesmente adoraram *Mickey Dugan* e logo a série deixou de se chamar *Hogan's Alley* e passou a usar o nome que os leitores usavam nas cartas para se referir ao personagem, *The Yellow Kid*, que virou uma febre na cidade. Em pouco tempo, Outcault recebeu e aceitou diversas ofertas para que o guri aparecesse desenhado em vários produtos, numa das primeiras e mais descontroladas ações de merchandising de todos os tempos. *The Yellow Kid* vendia brinquedos, doces, roupas, perfumes, sabonetes, whisky e charutos. E mais do que tudo isso, vendia o jornal onde era publicado, o que não passou despercebido por outro personagem que entra nessa história para ser o maior rival de Pulitzer.

Figura 5



Segundo a Enciclopédia Britânica, William Randolph Hearst [1863 - 1951] nasceu numa família abastada, era filho de George Hearst [1820 - 1891], um político que também

era o dono da maior mineradora privada dos Estados Unidos, com investimentos em minas de ouro, prata, cobre e estanho<sup>20</sup>.

Em 1880, George Hearst havia recebido como pagamento por uma dívida de jogo a posse do jornal *The San Francisco Examiner*, que mantinha ativo embora sem grandes lucros, sob a direção de profissionais contratados, pois esperava usar o jornal como plataforma política. Em 1887, William, que jamais se mostrara interessado por qualquer dos negócios da família, pediu ao pai que o deixasse comandar o jornal. Sem acreditar na capacidade do filho, mas sem conseguir enxergar nenhuma alternativa para ele, pelo menos num futuro próximo, George Hearst aquiesceu.

Segundo Richard Marschall (1989, p. 25), depois de gastar alguns milhões do pai, William Randolph Hearst fez do *San Francisco Examiner*, até então uma modesta folha provinciana, o maior jornal da Costa Oeste dos Estados Unidos. Não apenas contratou a peso de ouro a nata dos escritores e jornalistas de seu tempo, como Jack London [1876 - 1916], Mark Twain [1835 - 1910] e Ambrose Bierce [1842 - 1914], entre outros, como também modernizou todo o parque gráfico, sendo um dos primeiros jornais a imprimir cadernos coloridos.

Como o pai, William Randolph Hearst também imaginava usar o jornal como um trampolim para a política: queria ser Presidente dos Estados Unidos da América e logo pensou em aumentar seu arsenal político comprando um jornal em Nova York. Como o maior deles já tinha dono, Joseph Pulitzer, Hearst não viu problemas em comprar o pré-falimentar *New York Morning Journal* e recriá-lo do zero (Marschall, 1989, p. 25), o que fez nos mesmos moldes que deram certo no *San Francisco Examiner*, ou seja, modernizando o parque gráfico e pagando regamente os melhores talentos que o dinheiro pudesse contratar, já que dinheiro não era um problema para ele.

Ao perceber que o *Yellow Kid* havia se tornado uma coqueluche, Hearst não apenas ofereceu a Outcault uma soma absurda para que se mudasse com seus personagens para o *New York Journal*, como resolveu estender a proposta a todo o staff do suplemento humorístico de Pulitzer. Então, em 18 de outubro de 1896, depois de uma

---

<sup>20</sup>Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/William-Randolph-Hearst>>. Acesso em: 02 mar. 2019.

grande campanha publicitária, *The Yellow Kid* passa a ser publicado no jornal de Hearst num suplemento de humor colorido batizado de *The American Humorist*, cujo slogan era:

Oito páginas de resplandecência policromática que fazem o arco-íris parecer um cano de chumbo! (Marschall, 1989, p. 25, tradução nossa)<sup>21</sup>

Como tudo o mais ligado a Hearst, hiperbólico.

Ambos, Hearst e Pulitzer, eram criticados por todos os demais órgãos de imprensa e por diversas autoridades políticas, sendo taxados de sensacionalistas, o que de fato eram. E quando Pulitzer ganhou na justiça o direito de publicar o *Yellow Kid* desenhado por outro autor, George Luks [1867 - 1933], um dos poucos que lhe foi fiel, ambos os jornais passaram a estampar o personagem nas capas, fazendo com que fossem apelidados jocosamente de *yellow papers*, o que acabou se tornando a origem do termo *yellow journalism* para se referir a um jornalismo bombástico, superficial e sem credibilidade. Como nos diz Coulton Waugh [1896 - 1973], em seu pioneiro (e durante muito tempo, único) livro sobre a história dos quadrinhos, *The Comics*:

O surgimento do *Yellow Kid* nas páginas do *New York World*, por si só, não seria o bastante para considerá-lo como o início dos quadrinhos, mas precisamos ter em mente todos os eventos que o cercam. Havia um furor causado pela guerra entre Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, cujos jornais competiam acirradamente, naqueles dias, pela atenção do público. E foi por isso que os primeiros quadrinhos foram grandes armas nessa guerra, que eles se tornaram uma parte tão indelével da cultura americana que parece que ninguém será capaz de tirá-los desse posto. Sua principal razão de existir era aumentar a circulação, vender jornais, e isso não mudou até hoje. Os quadrinhos vendem os jornais e estes lhes garantem a oportunidade de invadir milhões de lares e milhões de corações de leitores. Essa fórmula, a estrutura em que se baseia toda a indústria dos quadrinhos, só se tornou possível a partir daquela ocasião. E é por isso que a história dos quadrinhos, como os conhecemos, começa em 1896. (Waugh, 1947, p. 6, tradução nossa)<sup>22</sup>.

---

<sup>21</sup> No original: Eight pages of iridescent polychromous effulgence that makes the rainbow look like a lead pipe!

<sup>22</sup> No original: The appearance of the Yellow Kid in the New York World pages, by itself, might not have been enough to have started the comic strips, but we must consider the general setting of the event. This setting was the fuss kicked up by the stormy rivalry between Joseph Pulitzer and William Randolph Hearst, whose newspapers were fiercely competing, in those days for popular attention. It was because the first comics functioned as highly important weapons in this war that they became imbedded in the American consciousness so deeply that it seems as if no one will ever be able to dig them out. Their first purpose was to build circulation, to sell papers, and this situation remains the same today. The comics sell the paper, the paper gives the comic strip character his chance to invade millions of homes and impress its personality on millions of hearts. This formula, the basic structure of the whole comic business, only became possible in the years we are considering. That is why our history of the comic strips starts in 1896.

Porém, mais do que um personagem, o *Yellow Kid* foi uma febre, e como toda febre, passou. Em 1898, depois de tudo o que ocorreu, a série não era mais publicada por nenhum dos dois jornais.

## 2.4. EDISON E DICKSON

Aquilo que conhecemos como cinema, deve sua origem a diversas teorias, técnicas e tecnologias desenvolvidas ao longo de séculos, que vão do entendimento acerca da decomposição de uma imagem móvel, até a possibilidade de capturar a fragmentação de um movimento de forma pictórica ou fotográfica, passando também pelo desenvolvimento da possibilidade de projeção.

Não haveria cinema, portanto, até que um objeto em ação pudesse ser fotografado em uma determinada trajetória de movimento de forma precisa. Isso exigiu uma redução no tempo de exposição necessário nos processos fotográficos da escala dos minutos para os segundos, centésimos de segundo e, finalmente, milésimo de segundo, algo só alcançado em 1870.

Também foi necessário o desenvolvimento da tecnologia da fotografia em série alcançada nos Estados Unidos, pelo fotógrafo britânico, Eadweard Muybridge [1830 - 1904] a partir de várias tentativas realizadas entre 1872 e 1877.

Às descobertas de Muybridge, somaram-se as contribuições de outros pesquisadores americanos e europeus nos anos seguintes, todos trabalhando em paralelo, muitas vezes em segredo, esperando tornar viável comercialmente a "fotografia em movimento".

E é então que, em 1888, o cinema é "inventado" por William Kennedy Laurie Dickson [1860 - 1935] e seu famoso patrão, Thomas Alva Edison [1847 - 1931]<sup>23</sup>.

Com o grande sucesso comercial alcançado por duas de suas invenções, o fonógrafo e a lâmpada incandescente, Edison viu sua fortuna se multiplicar se tornando um dos homens mais ricos do século XIX, mesmo sendo frequentemente acusado de

---

<sup>23</sup>Disponível em: <<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

haver roubado ideias dos outros. Mas, segundo o pesquisador David Thomson [1941] afirma em seu livro *The New Biographical Dictionary of Film*, o próprio Edison se gabava deste fato ao dizer que

Todo mundo rouba na indústria e no comércio. Eu mesmo já roubei. O negócio é saber como roubar. (Edison apud Thomson, 2010, p. 295, tradução nossa)<sup>24</sup>

Mas, na verdade, seu sucesso se devia à sua capacidade de resolver problemas que outros inventores não conseguiam resolver, nem que para isso tivesse que recorrer à experiência de um terceiro.

Entre os talentos que Edison empregava, estava um jovem imigrante escocês de 19 anos chamado William Kennedy Laurie Dickson, cuja área de interesse era a fotografia. Em 1888, com o fonógrafo já plenamente estabelecido comercialmente, Edison e Dickson começaram a discutir se não haveria um jeito de desenvolver um aparato que fizesse pela visão o que o fonógrafo fazia pelos ouvidos. E indo além, se não haveria um meio de conjugar os dois.

Dickson baseou-se no trabalho de Muybridge (e outros pioneiros) que, segundo afirma o site da *Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos*, visitou o laboratório de Edison em fevereiro de 1888<sup>25</sup>. Dickson sempre reconheceu tais influências, mas foi o primeiro a combinar elementos essenciais finais da tecnologia de gravação e visualização de imagens em movimento usando um dispositivo, adaptado do mecanismo de corda de um relógio, que garantia o movimento intermitente, mas regular, de uma tira de filme através da câmera.

O filme tinha que ser perfurado para garantir a sincronização precisa de sua passagem e exposição à luz pelo obturador da câmera. E foi Dickson quem determinou que a área de filme a ser exposta em cada quadro teria a altura de quatro furos. Esse formato aliás, com as perfurações, passou a ser o padrão de filmes fotográficos a partir de então.

---

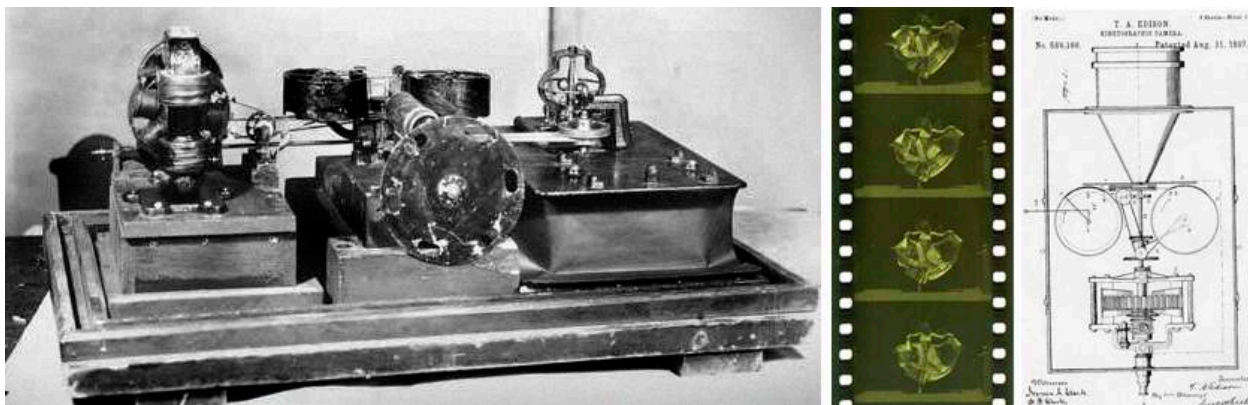
<sup>24</sup> No original: Everyone steals in industry and commerce. I've stolen myself. The thing is to know how to steal. (Edison apud Thomson, 2010, p. 295)

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/origins-of-motion-pictures/>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

A câmera de Dickson recebeu o nome de cinetógrafo (do grego Kinos/movimento e graphos/marcar) e foi patenteada por Edison em 1889.

Inicialmente, a máquina era capaz de fotografar 15 metros de filme de celuloide a uma velocidade de cerca de 40 quadros por segundo.

Figura 6

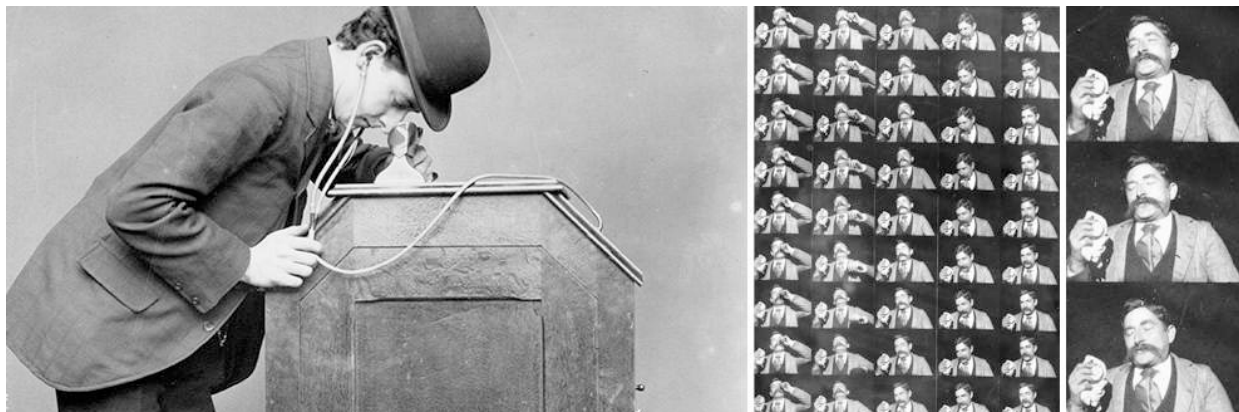


Como dito, Edison originalmente concebeu os filmes como um complemento de seu fonógrafo, mas quatro anos depois de registrar a patente, ele e Dickson ainda não haviam sido capazes de sincronizar o som com a imagem. Dickson jamais imaginou a possibilidade de fazer um projetor para acompanhar o cinetógrafo. Em vez disso, projetou um tipo de dispositivo de visualização peculiar chamado cinetoscópio, no qual um rolo de filme contínuo de 14 metros passava por várias bobinas entre uma lâmpada incandescente e um abertura para visualização individual. A ideia era sincronizar o movimento dessas bobinas com o movimento do rolo do fonógrafo, que proveria o som gravado previamente. O cinetoscópio foi lançado com fones auriculares, mas as tentativas constantes de sincronização redundavam em fracasso, o que deixou Edison bastante insatisfeito, apesar do furor que os filmes causavam em todos que os viram nas diversas demonstrações públicas engendradas pela *Thomas Edison Company* em diversos eventos para o público. Segundo a *Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos*, o primeiro filme produzido com sucesso (e depositado na instituição para garantir os direitos autorais)<sup>26</sup> retratava um espirro de um dos assistentes de Edison, Fred Ott

<sup>26</sup>Disponível em: <<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/early-motion-picture-productions/>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

[1860 - 1936]. O filme foi batizado de *The Sneeze* e pode ser considerado o primeiro filme exibido comercialmente na história.

Figura 7



As tentativas frustradas de sincronizar som e imagem foram uma fonte constante de tensão entre Edison e Dickson, mas, mesmo assim, percebendo o potencial de sucesso do cinetoscópio, Edison concordou em financiar sua produção comercial quando recebeu uma oferta dos empresários teatrais Norman Raff (datas de nascimento e morte desconhecidas) e Frank Gammon (datas de nascimento e morte desconhecidas) em 1894. Estes se dispuseram a pagar US\$ 300 por cada cinetoscópio, instalando-os em parques de diversões, lobbies de hotéis e outros lugares públicos, onde as pessoas podiam assistir um filme de meio minuto pelo valor de 1 centavo de dólar.

Para alimentar essas máquinas, Raff, Gammon, Edison e Dickson perceberam que precisavam estabelecer a produção de filmes com grande regularidade e frequência e criaram o primeiro estúdio cinematográfico do mundo. Pela peculiaridade do processo de fotografia do cinetógrafo, que necessitava de bastante luz natural, Edison concebeu um incrível e complexo edifício capaz de se mover em eixos e trilhos para se posicionar constantemente a favor da luz solar.

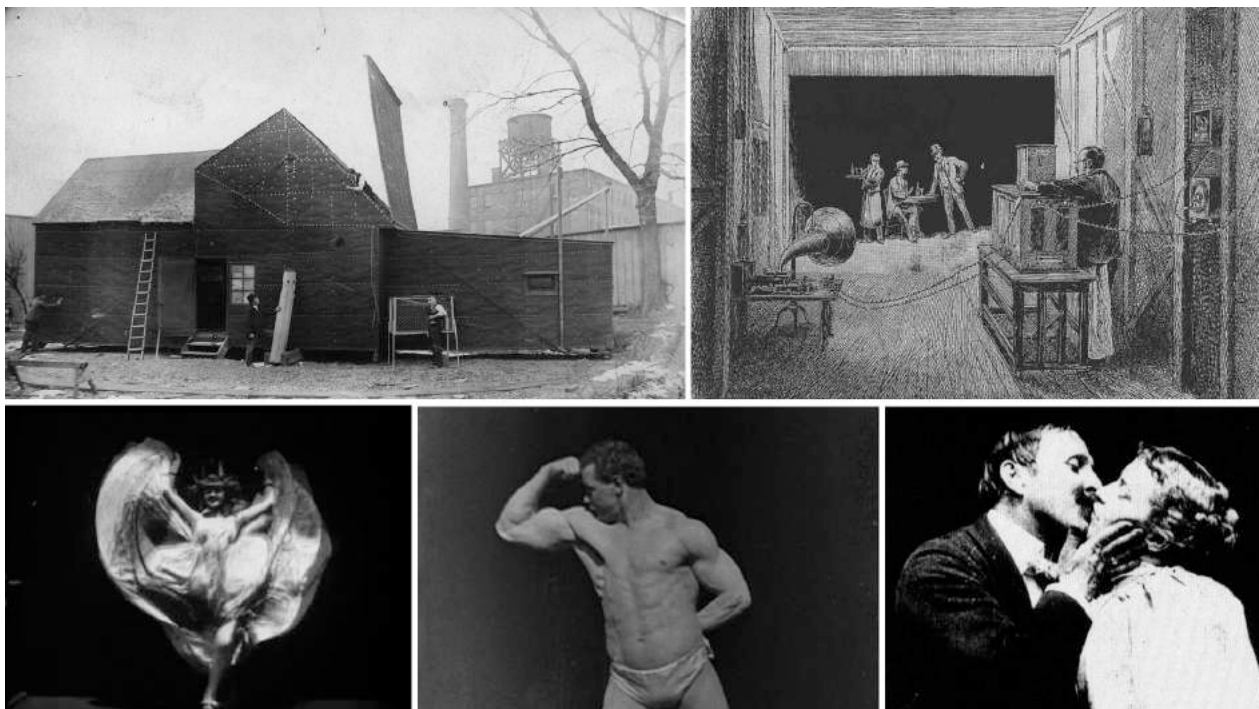
Era uma construção de madeira e metal, totalmente pintada de preto e que foi batizada de *Black Maria* pelos funcionários de Edison, pois a construção os lembrava muito do camburão a cavalo da polícia, que era referido por esse mesmo nome. A partir



de sua construção, Dickson abandonou parcialmente os esforços de sincronização do som para dedicar-se com fervor a produção de filmes<sup>27</sup>.

Os primeiros deles retratavam cenas simples, como bailarinas dançando com roupas esvoaçantes, que foram se sofisticando ao longo do tempo para incluir lutas de boxe, atrações de teatro de vaudeville, bem como animais amestrados e artistas de circo.

Figura 8



Mas, com o passar do tempo, os filmes se sofisticariam ainda mais, e o cinetoscópio ganharia uma versão que tornava possível a projeção dos filmes. No entanto, isso só aconteceu depois que entraram em cena os irmãos Lumière.

O inglês Frank Maguire [1860 - 1910] era um representante da Thomas Edison Company que, ao conhecer o cinetoscópio, entusiasmou-se por suas possibilidades comerciais e se associou a Joseph Baucus [1864 - 1922], um advogado de Wall Street, adquirindo os direitos para fabricar e vender o cinetoscópio em todo o oriente e na

---

<sup>27</sup>Disponível em: <<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/early-motion-picture-productions/>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

Europa. Em setembro de 1894, Maguire e Baucus apresentaram o cinetoscópio para a imprensa londrina com grande repercussão. Levaram com eles sete filmes diferentes, exibidos em sete cinetoscópios, todos produzidos e dirigidos por Dickson na *Black Maria*. Edison fechara um contrato com ambos em que se tornava o único fornecedor de filmes para o aparelho, assegurando assim a lealdade deles. Mas Edison optara por não registrar patentes internacionais do cinetógrafo e do cinetoscópio e, como resultado, as máquinas foram ampla e legalmente copiadas em toda a Europa, a partir dos modelos fabricados por Maguire e Baucus, que logo perderam o controle do mercado que imaginavam ter para si próprios e faliram.

Na Europa, os cinetoscópios foram modificados e melhorados muito além dos originais americanos. Na verdade, foi uma demonstração de um cinetoscópio em Paris que inspirou os irmãos Auguste [1862 - 1954] e Louis Lumière [1864 - 1948] a inventar o primeiro projetor comercialmente viável: o cinematógrafo.

Segundo o historiador do cinema David Thomson:

Seu pai, Antoine, era dono de um estúdio e laboratório fotográfico que se mudara de Besançon para Lyon, ao qual se juntaram quando tiveram idade suficiente e acabaram por herdar o negócio do pai. Passaram então a pesquisar a fundo como melhorar os processos fotográficos utilizados até então, ao ponto de em poucos anos haverem se tornado os maiores fabricantes de chapas fotográficas em filme de celuloide da Europa, empregando dezenas de funcionários. (Thomson, 2010, p. 601, tradução nossa)<sup>28</sup>

E tal como os americanos e alguns outros europeus, passaram a pesquisar a possibilidade de decompor imagens em movimento logo no início da década de 1890. Trabalhando a partir de uma câmera desenvolvida pelo também francês Léon Guillaume Bouly [1872 - 1932], estudando o cinetoscópio de Edison e Dickson e aproveitando a tecnologia fotográfica que dominavam, foram capazes de criar uma pequena maravilha em termos de engenharia, uma mesma máquina que captava, revelava e no modo reverso projetava uma série de imagens estáticas sequenciais funcionando à velocidade econômica de 16 quadros por segundo.

---

<sup>28</sup> No original: Their father, Antoine, had a photographic firm that moved in 1871 from Besançon to Lyon, and which they joined when they were old enough and ended up inheriting their father's business. They proceeded to research and improve many photographic processes used until then, and in a few years they became the largest manufacturers of celluloid film in Europe, with dozens of employees. (Thomson, 2010, p. 601)

O cinematógrafo teve sua patente requerida em fevereiro de 1895 e sua primeira demonstração comercial aconteceu em 28 de dezembro de 1895 no *Grand Café Boulevard des Capucines*. Nessa ocasião, os irmãos Lumière cobraram ingressos, o que fez deles também os precursores das salas de cinema, segundo David Thomson (2010, p. 601).

Ao contrário do cinetógrafo e do cinetoscópio, que eram movidos à bateria e pesavam mais de 100 quilos, o cinematógrafo era movido à manivela, leve (menos de 9 quilos) e relativamente portátil. Isso naturalmente afetou os tipos de filmes que foram feitos com cada máquina: os filmes da Edison inicialmente apresentavam números de circo ou *vaudeville* encenados por artistas que eram levados para um estúdio a fim de se apresentarem diante de uma câmera inerte, enquanto os primeiros filmes dos Lumière eram principalmente visões documentais, filmadas ao ar livre em diversos locais.

O primeiro filme que apresentaram mostrava a saída de seus funcionários de sua fábrica em Lyon. Depois disso, vieram filmes sobre um trem chegando à estação e uma subida pelo elevador da Torre Eiffel.

Figura 9



Tanto no caso dos americanos como no dos franceses, os primeiros filmes eram compostos de uma única tomada não editada, enfatizando o movimento natural, e continham pouco ou nenhum conteúdo narrativo. Daí prevalecer a filmagem de eventos que se desenrolavam em frente às câmeras em tempo real.

Mas enquanto os americanos procuravam filmar o que eram capazes de trazer para a frente das câmeras num ambiente controlado como a *Black Maria*, os Lumière enviavam seus cinegrafistas pelo mundo afora, em busca de temas exóticos, o que redundava quase sempre em filmes de caráter documental.

Essas viagens patrocinadas pelos Lumière acabaram fazendo com que sua tecnologia se tornasse o padrão a ser seguido durante esse período primitivo do cinema. Então acabou sendo natural que o cinematógrafo tenha se tornado o instrumento fundador do cinema na maioria dos países, como aconteceu na Rússia, na Suécia, na Itália, e até na Austrália, no Brasil e no Japão. Isso, somado à prevalência da França em particular na cena cultural do final do século XIX e começo do século XX, acabou fazendo com que o nascimento do cinema fosse atribuído aos Lumière no mundo inteiro, com exceção da Inglaterra, do Canadá e dos Estados Unidos, algo que chega até os dias de hoje.

Ironicamente, como afirma Thomson (2010, p. 602), os Lumière não davam a seu invento a mesma importância que os outros. Na mesma sessão onde apresentaram o seu cinematógrafo, o aparato em si não era a atração principal. Os irmãos estavam mais interessados em demonstrar os princípios da fotografia em cores que estavam desenvolvendo e se surpreenderam com a acolhida à sua projeção. Para eles, o cinema era uma atração de parque de diversões e eles não viam seu uso como algo essencialmente diferente do cinematoscópio de Edison, embora tivessem orgulho de haver conseguido um sistema melhor tecnicamente. Isso explica o fato de terem simplesmente abandonado o negócio de produção e exibição de filmes a partir de 1905, passando a se dedicar totalmente ao processo de fotografia colorido – o *Autochrome Lumière*.

## 2.5. PRODUÇÃO INDUSTRIAL

O período que vai de 1900 a 1930 marca a consolidação dos quadrinhos como produto das mídias de massa, não apenas do ponto de vista técnico, mas também na sua maneira de comercialização e na sua expansão por vários mercados. A guerra entre Pulitzer e Hearst continuou durante muito tempo ainda e foi graças a essa intensa

competição que os quadrinhos norte-americanos se tornaram um de seus maiores produtos de exportação, responsáveis diretos por boa parte da dominação cultural norte-americana sobre outros povos ao longo do século XX, como também se deu com o seu cinema.

Como vimos, é a partir da batalha entre os *yellow papers* no alvorecer do novo século que se estabelece a publicação de quadrinhos como algo determinante para a vendagem e a lucratividade dos jornais, principais veículos de comunicação até o desenvolvimento do rádio, ainda distante.

Mas os quadrinhos não foram apenas um fenômeno inerente aos Estados Unidos. Como parte do *Zeitgeist*, de uma hora para outra, ganham força em boa parte do mundo. Surgem muitos novos personagens e logo os quadrinhos se estabelecem como um importante produto editorial em vários países. Os formatos editoriais variam, no entanto, nem sempre os quadrinhos são publicados em jornais, muitas vezes são lançados em edições especiais de periodicidade definida ou não, em formatos gráficos dos mais variados, do tabloide à revista, passando por compilações em livros.

Diversos países começam a ter uma importante produção local, caso da França, Bélgica, Espanha, Inglaterra e Itália, ainda hoje grandes produtores, e mesmo da Argentina e do Brasil, os maiores polos de produção no hemisfério sul durante muito tempo.

O Japão, hoje um grande produtor, só verá surgir uma produção autóctone na década de 1920, mais precisamente em janeiro de 1924, com o surgimento da tira de Yutaka Aso [1898 - 1961], *Nonki na Tosan* (O Papai Boa Praça), segundo nos conta o pesquisador norte-americano Frederick L. Schodt [1950] em seu livro *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1983, p. 45). Até então os editores japoneses só publicavam quadrinhos norte-americanos, e mesmo assim de forma bastante limitada.

A verdade é que, em relação aos Estados Unidos, os países citados são precursores na produção e publicação de quadrinhos, embora nesses mesmos países há presença constante e importante desse material produzido pelos americanos a partir do início século XX. A razão disso reside no esquema de produção e distribuição desse material como produtos editoriais, feitos por agências especializadas que, ao longo dos anos, passaram a ser conhecidos em todos os países pelo nome que tem em sua origem,

*syndicates*, sendo o maior e mais importante deles o *King Features Syndicate*, que teve origem nos jornais de William Randolph Hearst.

O historiador Brian Walker [1954], no capítulo que escreveu para o livro *King of Comics: 100 years of King Features* (2016, p. 15), afirma que, ainda em 1895, Hearst começara a distribuir material produzido em um de seus jornais para todos os outros, aproveitando-se da cadeia que já começava a consolidar. Notícias sempre foram escritas localmente, mas ele percebeu que não havia problema publicar em São Francisco um artigo mais genérico sobre qualquer assunto que tivesse sido escrito em Nova York, nem a ilustração ou foto que o acompanhasse. Isso na verdade seria uma grande economia de escala para ele e foi rapidamente implementado em toda a sua rede. É o que em inglês ganhou o nome de *syndication*, vindo do francês *syndic*, que significa "representante de uma corporação", mas que por corruptela passou a significar, em inglês, "distribuidor". Logo, depois do material reaproveitado, Hearst passou a comprar material inédito que seria distribuído concomitantemente para todos os seus jornais, além de encomendar e patrocinar a produção de material a ser comprado e distribuído depois. Com isso estabelecido, percebeu que podia também vender boa parte do material para jornais e revistas que não necessariamente pertencessem à sua rede, em cidades onde não tinha negócios. Segundo Brian Walker:

... em menos de uma década, os quadrinhos de jornal haviam deixado de ser um fenômeno localizado em meia dúzia de cidades, conquistando todo o país e se tornando um fenômeno de massa. Os principais personagens eram conhecidos por milhões de leitores em todo o país. Por volta de 1908, 75% dos jornais americanos publicavam quadrinhos. (Walker, 2016, p. 15, tradução nossa)<sup>29</sup>

E esse raciocínio levou, em 1914, à consolidação de seus negócios de distribuição (tinha vários) de material de imprensa sobre uma única bandeira, que se tornaria uma gigante nessa área, a *King Features Syndicate*. O nome foi dado pelo sócio de Hearst na empreitada, Moses Koenigsberg [1879 - 1945], a partir de seu próprio nome (*koenig* significa "rei" em alemão), e logo se tornou um grande negócio, vendendo material de imprensa para mais de cinco mil jornais no mundo inteiro. Os quadrinhos, desde o

---

<sup>29</sup> No original: In less than a decade, newspaper comics had grown from a local phenomenon in a few major cities to a nation-wide mass medium. The most popular characters were familiar to millions of readers in cities across the country. By 1908, 75% of American newspapers were publishing comics." (Walker, 2016, p. 15)

começo, foram um dos mais importantes itens à venda, tanto *no King Features*, como em outros *syndicates* que surgiram para concorrer com a *United Features Syndicate*, quase tão grande quanto o *King*, o *Chicago Tribune Syndicate* e a *NEA (Newspaper Enterprise Association)*, para ficar apenas entre os principais.

O importante é notar que o sucesso desse tipo de empresa determinou em muito a consolidação e a expansão gigantesca da produção de quadrinhos nos Estados Unidos e conseqüentemente sua exportação para diversos países. Parte disso reverteu-se também num mercado cobiçado por muitos autores, e muitos se tornaram célebres e ricos, a partir de seu trabalho como quadrinistas.

Brian Walker cita em seu texto um certo William Lawler, repórter da revista especializada *Editor&Publisher*, edição de 21 de fevereiro de 1914, que afirma:

O quadrinista é hoje em dia uma potência no reino dos jornais, sendo bem pago na maioria das vezes e muito bem pago em alguns casos, porque seu trabalho, quando é bom, atrai o leitor e o leitor é o que faz a circulação. Seu trabalho não aparece apenas no jornal que paga seu salário, mas é distribuído para vários jornais em todo país, fazendo com que o editor não apenas possa pagar bons salários aos artistas como também lucrar com seu trabalho. (Lawler apud Walker, 2004, p.17, tradução nossa)<sup>30</sup>

Desde o começo, todos os *syndicates* sempre pagaram generosos *royalties* aos autores, e mesmo no caso de artistas contratados, que não eram donos de uma obra, algo que acontecia com certa frequência, os pagamentos eram o suficiente para que a maioria dos artistas que trabalhassem na pujante indústria dos *comics* tivessem um status de elite na imprensa norte americana, além de receberem reconhecimento público.

Seus nomes, não raras vezes estavam na mídia, como os mais famosos colunistas, e se conseguissem que seus personagens se tornassem um sucesso na área de *merchandising* ou mesmo em propaganda, fosse através de um produto baseado neles ou apenas o *endorsement* (um tipo de propaganda testemunhal) de um personagem (ou às vezes seu autor) a um produto já existente, ganhavam muito dinheiro.

---

<sup>30</sup> No original: The comic artist today is a power in newspaperdom and in most cases is paid well, and in some handsomely, because his work, when good, attracts readers and readers make circulation. His work not only appears in the paper that pays him his salary but is syndicated in many papers throughout the United States, thus enabling the publisher to not only pay the artists good salaries but also make a profit on their labor. (Lawler apud Walker, 2016, p. 17)

Figura 10

**MUTT AND JEFF** . . . . . **By BUD FISHER**

GEE! THIS NATURAL HISTORY SAYS THAT COWS AIN'T GOT NO TEETH. THAT'S NEWS TO ME!  
 SPEAKING OF COWS, YOU'RE GOOD ON RIDGES! WHY'S A COW LIKE TUXEDO TOBACCO?  
 I DUNNO! WHY?  
 BECAUSE NEITHER ONE BITES THE TONGUE.  
 WELL, ANHOW TUXEDO DON'T.

Guess this one: Why is "Tux" the one non-bite tobacco? Sure! you got it—because no imitator has ever yet solved the riddle of the "Tuxedo Process," of course.

# Tuxedo

*The Perfect Tobacco for Pipe and Cigarette*

That "Tuxedo Process," by the way, has had 'em all guessing for a long time. It was invented by a physician years ago, and it remains today the original and *best* process for making tobacco mild, wholesome and healthful, and for removing every trace of bite.



**BUD FISHER**  
Wesport, Ohio, 1885

*"Tuxedo has made a pipe my favorite form of smoking. Its coolness and richness make pipe-smoking a real pleasure."*

*Bud Fisher*

Join the thousands of happy pipe-smokers who have learned that Tuxedo brings comfort, contentment and satisfaction. Try Tuxedo for a week.

**YOU CAN BUY TUXEDO EVERYWHERE**

Convenient, glassine wrapped, moisture-proof pouch . . . . . <b>5c</b> <i>In Tin Humidor, 40c and 80c.</i>	Famous green tin with gold lettering, curved to fit pocket . . . . . <b>10c</b> <i>In Glass Humidor, 50c and 90c.</i>
---	--

THE AMERICAN TOBACCO COMPANY



No anúncio de tabaco mostrado acima, por exemplo, o produto é apresentado pelos personagens *Mutt e Jeff* e corroborado por seu criador Budd Fisher [1885 - 1954], que atesta ser fumante da marca. Não por acaso, Fischer está entre os primeiros milionários dos quadrinhos americanos. Segundo Brian Walker:



Duas décadas depois da estreia do Yellow Kid no New York World, o negócio dos quadrinhos se tornara uma instituição nacional. Quadrinhos apareciam diariamente e aos domingos em virtualmente todos os jornais dos Estados Unidos. Syndicates distribuía as principais séries para mais de mil clientes e os criadores mais bem-sucedidos se tornaram celebridades. Personagens de quadrinhos eram adaptados para os palcos e para os filmes de animação e suas imagens mais populares eram usadas para comercializar uma diversidade de produtos que variavam de brinquedos e bonecos a charutos e whisky. (Walker, 2004, p.17, tradução nossa)<sup>31</sup>

Os formatos chamados "clássicos" se consolidam nesse mesmo período: as tiras diárias em preto e branco (como a de Mutt e Jeff, logo a seguir) e as páginas dominicais coloridas. Algumas séries apareciam em apenas uma das modalidades, mas as mais populares apareciam nos dois formatos, e desde seus primórdios isso determinou uma diferença interessante entre as histórias que vai além do formato gráfico. Na verdade, o dado tem muito mais a ver com o perfil dos leitores. Durante a semana, a maioria dos jornais era composta de público adulto, logo, os quadrinhos passaram a se voltar para esse público, com temas e abordagens mais sofisticadas, mesmo se levando em conta que se tratava de uma gag fechada, publicada num único dia.

Figura 11



<sup>31</sup> No original: Two decades after the first appearance of The Yellow Kid in The New York World, the business of the funnies was a national institution. Comics appeared both daily and on Sundays on virtually every newspaper in the United States. Syndicates distributed the top comic features to over a thousand clients and the most sought-after creators were celebrities. Comic characters starred in a stage adaptations and animated films and their popular images were used to sell a wide variety of products ranging from toys and dolls to cigars and whisky. (Walker, 2016, p. 17)

Já os jornais de domingo eram lidos por toda a família, incluindo as crianças, e isso determinou que, além do uso de cores, as séries tivessem um componente mais palatável, temas mais simples e, aí sim pelo formato, grande exuberância gráfica.

Durante exatamente o mesmo período em que os quadrinhos se consolidam como indústria, o mesmo acontece com o cinema, mas numa história um tanto menos linear, em que os Estados Unidos, apesar de terem originado o meio, não assumem o protagonismo de forma clara ou imediata.

O negócio de instalação de cinescópios atingira o ponto de saturação ainda no verão de 1895, embora ainda fosse bastante lucrativo para a Edison como fornecedora de filmes. Com as notícias do que estava acontecendo na Europa com o sucesso dos Lumière, Raff e Gammon entenderam que deviam ter uma alternativa às exibições individuais do cinetoscópio, um aparelho que possibilitasse a projeção para uma plateia de forma simultânea em um teatro, como acontecia no velho mundo. No início de 1896, Edison, que a esta altura já rompera com Dickson, finalmente batizou o ramo dedicado à produção de filmes da *The Thomas Edison Company* com um nome próprio, a *Edison Vitascope*, que estreou publicamente em 23 de abril de 1896, no Koster and Bial's Music Hall, em Nova York, e estabeleceu o formato para exibição de filmes americanos pelos próximos anos.

Como dito antes, os Lumière não enxergavam o cinema como sua principal atividade, por isso a industrialização do cinema francês e, depois de algum tempo, de todo o cinema europeu, não se deveu a eles, mas à empresa *Pathé Frères*, fundada em 1896 pelo antigo importador de kinetoscópios de Edison, Charles Pathé [1863 -1957]<sup>32</sup>.

Financiada por algumas das maiores corporações da França, a Pathé adquiriu as patentes dos Lumière em 1902 e encomendou-lhes o design de uma câmera aprimorada que logo dominou o mercado nos dois lados do Atlântico (estima-se que, antes de 1918, 60% de todos os filmes foram filmados com uma câmera *Pathé*).

A única rival da *Pathé* no continente europeu nessa época era a também francesa *Gaumont Cinema*, fundada pelo engenheiro Léon Gaumont [1864 - 1946]<sup>33</sup> em 1895. Embora nunca chegasse a ter mais de um quarto do tamanho da *Pathé*, a *Gaumont*

---

<sup>32</sup>Disponível em: <<http://www.victorian-cinema.net/pathé>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

<sup>33</sup>Disponível em: <<http://www.victorian-cinema.net/gaumont.php>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

seguiu o mesmo padrão de expansão, fabricando seu próprio equipamento e filmes, e adotando um esquema de produção em massa sob a supervisão severa.

Charles Pathé e Louis Gaumont dominaram a produção, a exibição e as vendas de filmes, antes da Primeira Guerra Mundial, na Europa, e efetivamente puseram fim ao modo artesanal de filmar praticado pelos Lumière.

Nos Estados Unidos, um padrão similar de produção massificada estava surgindo, mas com uma importante diferença: o surgimento de *syndicates* – como os dos quadrinhos, distribuidores, que mudaram a dinâmica vigente de exibição e passaram a promover o que é comum até hoje – a impressão de diversas cópias do mesmo filme para exibição simultânea em salas diferentes, de donos diferentes, ao contrário do que acontecia na Europa.

Os produtores experimentaram um tremendo aumento na demanda na mesma medida em que a distribuição e a exibição cresciam em todo o país.

Em 1908, já havia várias empresas de produção cinematográfica operando nos Estados Unidos, sendo as mais poderosas, entre elas, a *Edison*, a *Biograph*, a *Vitagraph*, a *Essanay*, a *Kalem*, a *Selig Polyscope*, a *Lubin*, e mais as filiais americanas das francesas *Film Star* e *Pathé Frères*. De todas elas, nenhuma sobreviveria à próxima década com exceção da *Pathé*<sup>34</sup>.

Os filmes de múltiplos rolos já haviam aparecido nos Estados Unidos em 1907, quando chegou ao país *A Paixão de Cristo*, da *Pathé*, com cerca de 60 minutos. Mas a indústria americana preferia evitar filmes longos, em parte por sua dificuldade de produção, mas também pela crença de que as plateias preferiam sessões de cinema composta de filmes variados, uma tradição entre os americanos que começou nessa época e perdurou durante muitos anos (um programa comum nos cinemas americanos até os anos 1960 consistia de um ou dois desenhos animados, um noticiário, um média metragem, apelidados de filmes B, além do filme principal, pelo preço de admissão).

Mas em 1912, o superrespetáculo italiano *Quo Vadis?*, que durava duas horas, foi exibido em todo o país com grande sucesso, e os filmes de longa duração se tornaram uma febre que nunca mais baixou. Por causa de seus valores de produção mais elaborados, esses filmes tinham custos bem mais altos, inclusive de revelação e

---

<sup>34</sup>Disponível em: <<https://faculty.washington.edu/baldasty/JAN13.htm>>. Acesso em: 21 jun. 2018.

copiagem. Isso era uma desvantagem para a indústria, estruturada para a produção de filmes mais curtos. Mas logo os exibidores perceberam que o público não se incomodava de pagar ingressos mais caros, e todos esses custos se viabilizaram pelo grande aumento de público.

Toda a indústria logo se reorganizou em torno do formato do longa-metragem como produto principal dos programas cinematográficos, e os efeitos dessa reestruturação acabaram por provocar a primeira de muitas mudanças no cinema americano, começando por mudar o tipo de público que comparecia às salas.

Os longas-metragens tornaram o cinema respeitável para as classes média e alta, graças a seu formato, análogo ao do teatro. Esse novo público tinha padrões mais exigentes do que a classe trabalhadora, que o cinema atraía até então, e foi por isso que os produtores tiveram que aumentar a qualidade técnica dos filmes.

Esse formato do cinema acabou por mudar também as produtoras. Quase todas elas, que ainda funcionavam no padrão concebido por Edison, baseado no filme mais como novidade tecnológica do que como entretenimento recorrente, fecharam paulatinamente ao longo dos anos 1910 e foram sendo substituídas por novos produtores, os chamados grandes estúdios, que logo perceberam que grandes produções precisavam contar com grandes talentos para acontecerem, tanto na frente das câmeras quanto atrás delas. Surge nessa época o *star system*. Copiado do teatro, esse sistema envolve a criação e gestão de publicidade sobre os principais atores, ou estrelas, para estimular a demanda por seus filmes. E esse tratamento logo se estendeu também a produtores, roteiristas e em grande medida aos diretores.

Foi também nessa década que aconteceu a mudança dos estúdios de cinema de Nova York para o sul da Califórnia. Kevin Brownlow conta as principais razões para isso no segundo episódio de sua série *Hollywood, In the Beginning*<sup>35</sup>. Como resultado do boom cinematográfico, as redes de exibidores começaram a exigir até 20 novos filmes por semana, e tornou-se necessário colocar a produção em um cronograma sistemático durante todo o ano. Como a maioria das produções ainda era filmada utilizando a luz do dia, esse volume não podia ser mantido nas regiões de Nova York ou Chicago, onde a

---

<sup>35</sup> Disponível no Youtube em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CpO6aiTjldk&index=3&list=PLP V3nUy TvwwrMC59RKP vaM-KYE9TnnOUk>>. Acesso em: 16 jul. 2018.

indústria originalmente se localizara para tirar proveito de trabalhadores treinados pelo teatro, cenógrafos, figurinistas e atores, entre outros. Logo ficou evidente que o que as produtoras precisavam era de um novo centro industrial, que tivesse sempre tempo firme, muita luz e, se possível, uma variedade de cenários naturais.

Segundo *A History of Moving Picture*, da *Enciclopédia Britânica*, a indústria acabou se mudando para um subúrbio de Los Angeles (originalmente uma pequena cidade industrial) chamada *Hollywood*.

... por causa das várias atrações do lugar. Que incluíam temperatura e clima firmes propícios à produção anual (o Bureau do Clima dos Estados Unidos estimava uma média de 320 dias de sol ou tempo claro por ano), uma grande variedade topográfica que incluía montanhas, vales, florestas, lagos, ilhas, praias e desertos, o status de Los Angeles como centro de produção teatral, poucos impostos e farta e barata mão de obra, além de muito terreno disponível. Esse último fator permitiu que as recém-chegadas produtoras comprassem centenas de milhares de alqueires onde abrigaram seus estúdios, cenários e galpões. Em 1915, aproximadamente 15.000 pessoas trabalhavam na indústria cinematográfica de Hollywood e mais de 60% da produção americana estava concentrada ali. No mesmo ano, a revista especializada *Variety* informou que o investimento em produção de cinema já havia ultrapassado meio bilhão de dólares (equivalentes a cerca de 13 bilhões de dólares de 2019).<sup>36</sup>

Os nomes mais poderosos da indústria também mudaram. Não eram mais os dos pioneiros tecnológicos que deram origem ao cinema, como Edison, Dickson e outros. Mas investidores das mais diversas origens, quase todos oriundos de negócios que nada tinham a ver com cinema, como tecelagens e joalherias, praticamente todos de origem judaica. Eram nomes que passaram a ser ouvidos cada vez mais nos anos seguintes, como os de Carl Laemmle [1867 - 1939], fundador da *Universal*, Adolph Zukor [1873 - 1976] da *Paramount*, Samuel Goldwyn [1879 - 1974], fundador da *Metro* e William Fox [1879 - 1952], fundador da *20th Century Fox* e mais alguns outros que, por meio de

---

<sup>36</sup> No original: ... in response to a number of the region's attractions. These included the temperate climate required for year-round production (the U.S. Weather Bureau estimated that an average of 320 days per year were sunny or clear); a wide range of topography within a 50-mile (80-km) radius of Hollywood, including mountains, valleys, forests, lakes, islands, seacoast, and desert; the status of Los Angeles as a professional theatrical centre; the existence of a low tax base; and the presence of cheap and plentiful labour and land. This latter factor enabled the newly arrived production companies to buy up tens of thousands of acres of prime real estate on which to locate their studios, standing sets, and backlots. By 1915 approximately 15,000 workers were employed by the motion-picture industry in Hollywood, and more than 60% of American production was centred there. In that same year the trade journal *Variety* reported that capital investment in American motion pictures had exceeded US\$500 million. (Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/The-silent-years-1910-27>>. Acesso em: 13 mar. 2019.)

fusões, compras, dissidências e negociatas muitas vezes escusas, acabaram por originar os estúdios que nos habituamos a conhecer.

Além disso, o início da guerra na Europa em 1914 e a conseqüente paralisação dos estúdios franceses e italianos principalmente, acabaram por favorecer a produção de Hollywood fazendo com que assumisse a liderança no mercado mundial de cinema em termos de produção e distribuição, lugar que nunca mais deixou de ocupar.

Na década de 1920, o cinema norte-americano se consolida como a principal forma de entretenimento em boa parte do mundo, independentemente do maior ou menor sucesso de produções locais. Domesticamente, o tamanho dos estúdios, seu ritmo de produção, a quantidade de produções e sua lucratividade atingem níveis inimagináveis até então.

Ao fim das primeiras duas décadas do século XX, ambos, cinema e quadrinhos, haviam deixado de ser novidades inusitadas que surpreendiam o público para se tornarem indústrias poderosas movimentando fortunas para os homens de negócios que se valiam do talento de cientistas e artistas apaixonados pelo que faziam.

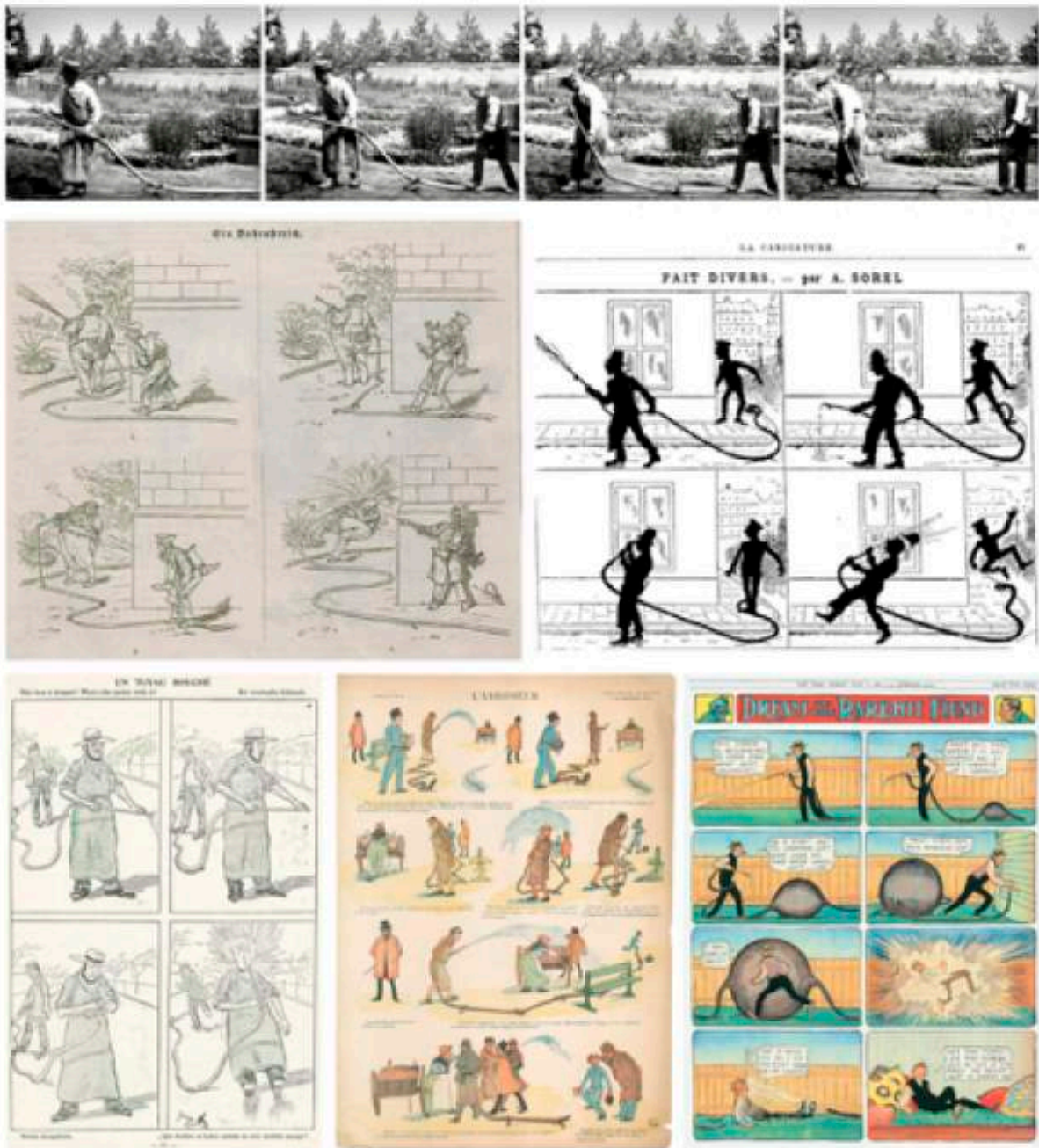
## 2.6. RELACIONAMENTOS PRIMÁRIOS: ADAPTAÇÕES

O relacionamento entre os quadrinhos e o cinema é quase tão antigo quanto o surgimento do *Yellow Kid* e a projeção dos Lumière. As adaptações que, hoje em dia, como vimos, dominam a produção cinematográfica não começaram nem com a literatura, nem com o teatro, mas com as histórias em quadrinhos.

Entre 1896 e 1907, os irmãos Lumière produziram cerca de mil e quinhentos filmes, a maioria deles, como já dito, de cunho documental. Mas cerca de cinquenta deles fogem a esse padrão e foram classificados livremente como *Vues Comiques*. Nelas estão presentes cenas do dia a dia das pessoas, sem tanta ênfase ao local, são quase documentais, mas retratam coisas como jogos de cartas, batalhas de bolas de neve ou travesseiros e duelos de esgrimistas.

Mas há também umas poucas, mais elaboradas, com pequenas encenações farsescas, ficcionais, que por sua natureza são totalmente avessas ao tipo de filme que os Lumière costumavam fazer.

Figura 12



Os enredos (não é possível chamar de roteiro) de algumas *Vues comiques* são claras adaptações de quadrinhos de humor publicados na imprensa europeia do período, como é possível se observar numa página do site *topferiana* onde são reproduzidos e comparados. Segundo o pesquisador francês Antoine Sausverd [1960], fundador e mantenedor do site *topferiana.fr*, dedicado à pesquisa desse período dos quadrinhos:

Um exemplo emblemático desta estreita relação, a piada da mangueira, por vezes citada como 'a primeira comédia cinematográfica' (mostrada na figura 12), apareceu muitas vezes nas páginas de revistas ilustradas humorísticas bem antes da sua adaptação para o cinema pelos irmãos Lumière em 1895. Olhando com cuidado outras *Vue Comiques*, outras comparações podem ser feitas entre os primeiros filmes dos Lumière (1896-1898) e histórias publicadas na mesma época na imprensa humorística. (Sausverd, 2017, tradução nossa)<sup>37</sup>

O referido filme pode ser visto no YouTube<sup>38</sup> e acima mostro alguns fotogramas e alguns exemplos dessa gag como publicada na imprensa de humor europeia, mas também na americana, a última, numa página do famosíssimo Winsor McCay [1866 - 1934], sobre quem falaremos melhor mais adiante.

Muitos dos quadrinhos que acabaram se tornando *Vue Comiques* dos Lumière eram pequenas gags assinadas por artistas importantes como Hans Schliessmann [1852 - 1920], Theodor Graetz [1859 - 1947], Caran d'Ache [1858 - 1909], T.A. Steilen [1859 - 1923], Christophe [1856 - 1945], Benjamin Rabier [1864 - 1939] e Gustave Verbeek [1867 - 1937], retirados de revistas humorísticas francesas como *Le Chat Noir* ou alemãs como *Fliegend Blätter*, que em alguns casos servem na prática quase como verdadeiros storyboards para os filmes, produzidos entre 1896 e 1898.

O detalhe é que neste momento do desenvolvimento do cinema, os storyboards ainda não haviam sido inventados, como veremos adiante.

Abaixo vemos uma comparação direta entre *Die-Gouvernante-und-das-vertauschte-Kind* (*A Governanta e a Criança Trocada*) de Hans Schliesmann, publicado na revista *Fliegend Blätter* em 1890, e o filme *Bonne d'Enfants et Soldat* (*A Babá e os Soldados*), dos Lumière, de 1897.

---

<sup>37</sup> No original: "Exemple emblématique de cette relation étroite le gag de l'arroseur arrosé est apparu de nombreuses fois dans les pages des revues illustrées bien avant de faire l'objet d'une adaptation cinématographique par les frères Lumière en 1895. En regardant avec attention les autres *Vue Comiques*, du catalogue Lumière, d'autres rapprochements peuvent être effectués, de façon plus ou moins évidente entre ces premiers films (1896-1898) et des histoires parues précédemment dans la la presse humoristiques à la même époque." Disponível em: <<http://www.topfferiana.fr/2018/06/films-lumiere-les-cases-avant-lecran/>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=looPPi1YzkM>>. Acesso em: 27 out. 2018.



Figura 13



Olhando com mais atenção, é possível perceber detalhes muito interessantes em termos de linguagem já neste primitivo exemplo. Os quadros de Schliesmann foram concebidos sete anos antes, quando não existia cinema, mas são notavelmente cinemáticos, pois descrevem muito claramente o movimento das figuras. O formato do requadro é praticamente o formato usado hoje em dia para o cinema e a TV. Em ambos os casos, nos quadrinhos ou no filme dos Lumière, não há movimento de câmera, o que

era uma opção no caso dos quadrinhos, porém uma necessidade inerente ao cinematógrafo. Além disso, os Lumière são forçados pelo tamanho da janela de enquadramento de seu equipamento, bem menor, a conceber, ainda que de forma intuitiva, uma decupagem da ação em planos, pois esta se passa numa perspectiva em que o movimento dos personagens se dá no eixo Z, o da profundidade, a babá distraída avança com a criança do fundo do quadro em direção à câmera, enquanto nos quadros de Schliesmann a ação se passa toda no eixo X, horizontalmente, muito mais clara e perceptível.

Claramente, os Lumière em todas as *Vue Comiques* não se preocupavam com algo mais do que provocar sorrisos, mas elas eram, ainda que representassem uma parte ínfima de sua produção, sementes, pequenos momentos do que o cinema viria a ser em pouco tempo, quando simplesmente documentar o mundo não seria mais atração, e os Lumière nem mesmo estariam mais nesse cenário. Mas obviamente devem todas elas aos quadrinhos dos vários artistas já citados.

Como vimos, os quadrinhos foram parte do dia a dia dos primeiros cineastas, sendo considerados material possível de se adaptar com fins comerciais ou não, desde o começo. Embora nas *Vue Comiques*, o fossem de forma tímida, logo se percebeu que as adaptações de algo que o público já conhecia de jornais e revistas, poderia se constituir num sucesso comercial vertido ao cinema, de diversas formas.

Portanto, a prática que se vê hoje em dia, como os *blockbusters* onipresentes nas salas de exibição durante boa parte do ano deixam claro, teve início nos primórdios do cinema. Logo, e de forma mais ou menos constante desde esses tempos, outras histórias, personagens e séries de quadrinhos deixaram de ser apresentadas apenas em papel, para ganhar destaque também no celuloide.

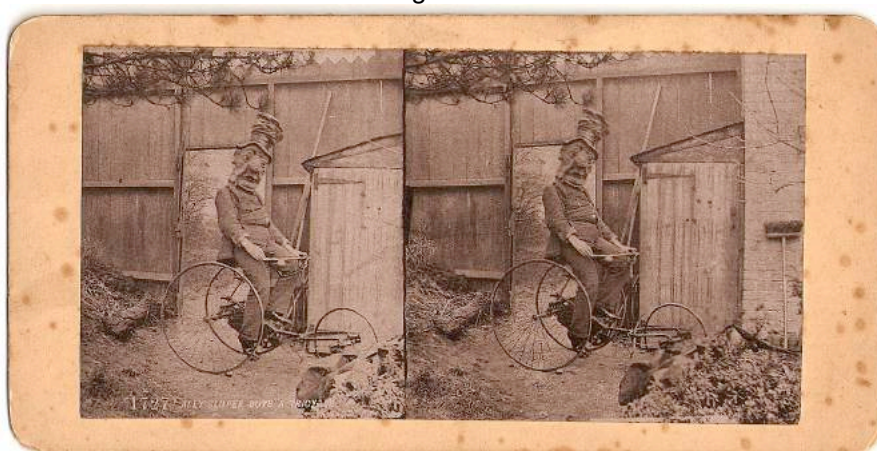
O personagem *Ally Sloper* foi um imenso sucesso popular na Inglaterra e em alguns países europeus como a França e a Alemanha. Criado pelo casal Charles Ross [1835 - 1897] e Marie Duval [1847 - 1890] para a revista *Judy*, foi comercializado de diversas formas, de jogos de tabuleiro a charutos. E segundo o pesquisador inglês Roger Sabin (1961) disse ao site belga *Image & Narrative*:

Quando a nascente indústria do cinema começou a procurar por temas na virada do século XX, *Ally Sloper* era uma escolha natural. O teatro de variedades e as páginas de quadrinhos foram a inspiração para mais de um curta-metragem

cômico e, embora infelizmente os filmes de *Sloper* não tenham sobrevivido, existem registros de que dois deles foram exibidos em 1898 e em 1900. É possível que ambos tenham sido exibidos como 'novidades' num teatro de variedades e que também tenham sido exibidos em salas de cinema. (Sabin, 2003, tradução nossa)<sup>39</sup>.

Produzidos na Inglaterra, em 1898 e em 1900 (quando ambos os criadores já haviam falecido, os direitos pertenciam à revista), com direção de Charles Albert Smith, de quem nada se sabe além do nome. Dos filmes em si, restam apenas algumas poucas imagens que sobreviveram por terem sido impressas e vendidas como *stereocards*, uma espécie de cartão postal, que simulava uma vista em 3D a partir de um visor especial.

Figura 14



Através destes se percebe que uma máscara com o rosto do personagem foi elaborada e usada por um ator, mas nada se sabe mais além disso, nem mesmo uma sinopse de seus argumentos sobreviveu aos anos. Em 1921, foram produzidos seis novos filmes com o personagem, dos quais, muitas imagens ainda podem ser encontradas e de todos eles existe material filmado preservado, embora de forma incompleta.

<sup>39</sup> No original: When the fledgling cinema industry started to look for subjects at the turn of the 20th century, Sloper was a natural choice. The music hall and comic papers gave inspiration to many of the first film comedy shorts, and although unfortunately the Sloper movies do not survive today there are records of two being released in 1898 and two in 1900 (see Barnes 1983). It is quite possible that these were screened as an 'amusement' in a music hall setting, as well as being distributed to cinemas per se.

Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/rogersabin.htm>>. Acesso em: 12 jul. 2018.

Existem rumores de um filme produzido nos Estados Unidos sobre *Hogan's Alley*, em 1900, mas nada mais do que isso. E do personagem seguinte de Outcault, o muito mais bem-sucedido e longevo *Buster Brown*, existem cinco filmes, produzidos em 1914.

*The Katzenjammer Kids* é uma das primeiras e mais longevas séries de quadrinhos dos Estados Unidos. A série estreou no *New York Journal* de Hearst em dezembro de 1897, criada pelo imigrante alemão Rudolph Dirks [1877 - 1968], que se baseou no *Max und Moritz* – uma proto-história em quadrinhos de Wilhem Busch [1832 - 1908], publicada entre nós como *Juca e Chico*, numa tradução de *Olavo Bilac* [1865 - 1918]. Trata-se de aventuras de dois garotos, Hans e Fritz, que vão, com a mãe viúva, morar com o tio, um já reformado Capitão da Marinha, a quem passam a infernizar o mais que podem. Como nos conta Richard Marschall:

O sucesso de Dirks se deve a muito mais fatores do que mera sorte. Ele era um cartunista bastante talentoso que sabia instintivamente como dar forma às tiras de quadrinhos. Foi um dos primeiros desenhistas a usar chapados de preto, eliminando detalhes inúteis e melhorando sua composição. Tinha um senso perfeito sobre como colocar os balões de fala, de modo a fazer o olhar do leitor fluir pela tira. Suas figuras, mesmo de proporções cômicas, tinham movimentos plausíveis, reações e atitudes físicas. É incrível como Dirks, especialmente se considerando sua relativa inexperiência, definiu um bom vocabulário na linguagem dos quadrinhos (...) linhas de movimento, estrelinhas usadas para enfatizar dor, pegadas que mostravam a mudança de posição de um personagem, linhas pontilhadas para mostrar onde se focalizava o olhar de um personagem, gotas de suor que indicam desconforto são clichês dos quadrinhos de humor hoje em dia, mas foi ele quem os arquitetou. (Marschall, 1989, p. 45, tradução nossa)<sup>40</sup>

Grande sucesso nos jornais, *The Katzenjammer Kids* são os primeiros personagens do meio a serem adaptados para o cinema nos Estados Unidos, em dois filmes com atores, produzidos pela *Biograph*, um estúdio que era uma dissidência da *Thomas Edison Company*, o primeiro deles em 1898 e o segundo em 1900. Infelizmente, não restam nem mesmo fragmentos de nenhum deles. O que ainda existe

---

<sup>40</sup> No original: Dirks' success was due to more factors than luck and circumstance. He was a gifted cartoonist who had the perfect instincts to the comic strip form. He was one of the first cartoonists to spot blacks, eliminating details and using large areas of black to aid his compositions. His arrangement of characters and props and his masterfull sense of baloon placement led the readers' eys through his strips. His comic sense of anatomy was sure and he embued his figures with believable movements, reactions and attitudes. It is remarkable how Dirks, specially given his lack of experience as a cartoonist, defined a vocabulary of comics language (...) motion lines, stars of pain, footprints, indicating changed positions, dotted lines along the sharp focus of attention, sweat beads, today this are clichés of the humorous comic strip expression, but he was their architect. (Marschall, 1989, p. 45)

é uma série de 37 desenhos animados produzida com dinheiro de William Randolph Hearst entre 1916 e 1918, quando os personagens já haviam sido protagonistas de uma batalha jurídica, mais uma, entre Hearst e Pulitzer, que acabou, como conta Richard Marschall (1989, p. 46), com Hearst se tornando dono do nome da série e dos personagens, que passaram a ser desenhados por Harold Knerr [1882 - 1949] e Pulitzer ficando com os direitos de uma nova série praticamente idêntica, com o título *The Captain and the Kids*, desenhada pelo autor original. Ambas foram publicadas paralelamente por muitos anos: a que ficou com seu criador durou até 1979, já desenhada por seu filho John Dirks [1933]; e a que ficou com as *Organizações Hearst*, até 2006, desenhada por Hy Eisman [1927], o último dos muitos a assumi-la depois da morte de Knerr em 1949. No Brasil, ambas sempre foram chamadas genericamente de *Os Sobrinhos do Capitão*.

Mas com certeza o mais importante filme adaptando uma história em quadrinhos nesse período seminal foi *Dream of the Rarebit Fiend*, baseado em uma história da série com o mesmo nome, cujo autor foi um dos mais importantes profissionais dos quadrinhos e do cinema em sua época.

Esquecido durante mais de 50 anos, redescoberto nos anos 1970, Robert Zenas Winsor McCay [1869 - 1934] foi um dos maiores quadrinistas, cartazistas e cartunistas americanos de todos os tempos. Como se fosse pouco, foi também um grande showman e um pioneiro dos desenhos animados, cuja produção, embora pequena, é considerada assombrosa até hoje.

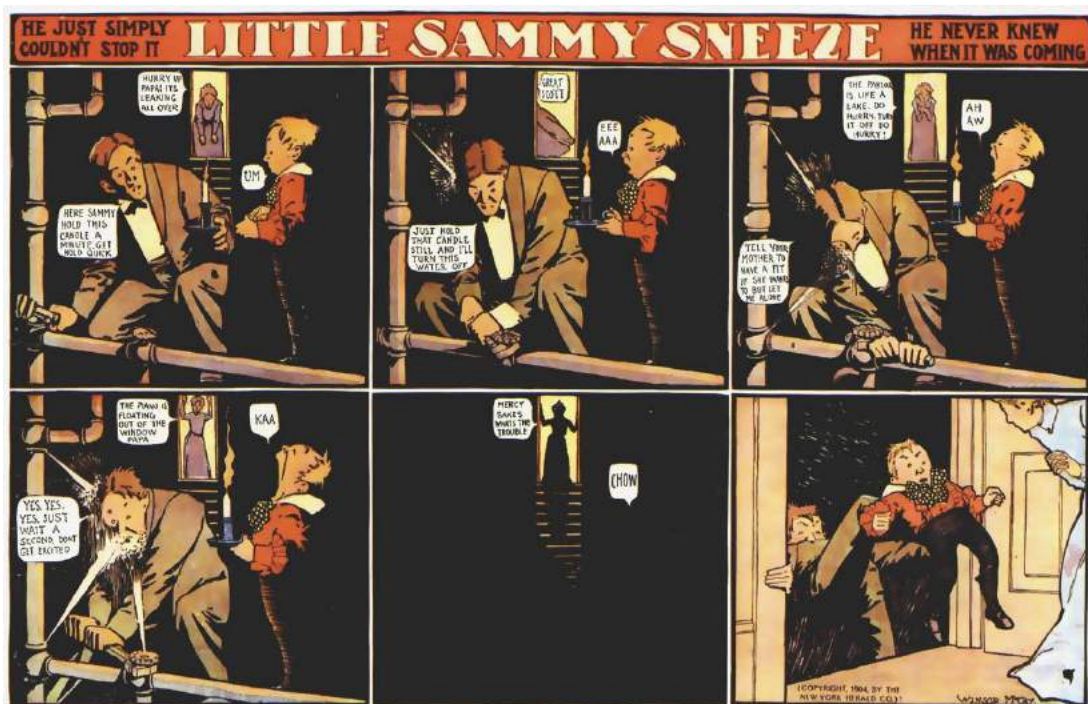
Aos 22 anos, já havia se tornado um dos mais requisitados cartazistas de teatro americano e foi visitando um deles, já em 1896, que viu uma demonstração do cinetoscópio de Edison e Dickson, ficando fascinado pela possibilidade de imagens em movimento. Segundo Richard Marschall:

Em 1900, McCay se transferiu para o *Cincinnati Enquire*, onde criou sua primeira série de quadrinhos dominicais coloridos, *Tales of The Jungle Imps*, uma fantasia misturando poemas e quadrinhos sobre animais selvagens e suas origens. A venda de cartoons editoriais como freelance para a revista *Life* financiou a mudança de McCay para Nova York em 1903. Ele entrou para os jornais *The Telegram* e *The Herald*, que pertenciam a James Gordon Bennet (1841 -1918), jornais cuja linha editorial era elitista e respeitável (...) Seu trabalho para Bennet geralmente se enquadrava entre preto e branco e colorido. McCay era muito prolífico, o suficiente para dois cartunistas, e talvez Bennet quisesse alimentar a ilusão de que tinha contratado dois artistas ao pedir a McCay que assinasse seus trabalhos para o *Telegram* como "Silas", um nome que McCay revelou mais tarde ter emprestado de um lixeiro da vizinhança do *Herald*. Do dia para a noite, ele

estava produzindo uma grande quantidade de impressionantes trabalhos que iam de decorações para títulos a retratos e séries de quadrinhos que duraram pouco como *Mr. Goodenough*, *A Pilgrim's Progress* e *Poor Jake*. Uma dessas séries, colorida, era *Little Sammy Sneeze*, meia página semanal estrelada por um garotinho cuja maldição era ataques de espirros que acabavam por perturbar a ordem de cada episódio. (Marschall, 1989, p. 77, tradução nossa)<sup>41</sup>

Mas *Little Sammy* era um garoto travesso nos mesmos moldes de *Buster Brown* e vários outros que já existiam e essa constatação fez com que McCay logo se cansasse dele. Antes de matar a série, porém, ele criou uma outra, voltada para o público adulto, publicada às quintas-feiras em preto e branco no jornal, chamada *Dream of the Rarebit Fiend* que estreou em 1904, poucos meses depois da série infantil.

Figura 15



<sup>41</sup> No original: "In 1900, McCay moved to the *Cincinnati Enquire*, where he created his first Sunday comics color feature, *Tales of The Jungle Imps*, which was a fantasy page of poems and cartoons that centered on wild animals and their origins. Sales of freelance cartoons to *Life* financed McCay's move to New York in 1903. He joined *The Telegram* and *The Herald*, owned by James Gordon Bennett (1841-1918), newspapers whose appeal was high-toned and respectable (...) His work for Bennett generally was in two categories, black and white and color. McCay was prolific enough for two cartoonists, and perhaps Bennett wished to foster the illusion that he had hired two artists when he asked McCay to sign his *Telegram* work "Silas", a name McCay later claimed he appropriated from a local trash hauler in the *Herald* neighbourhood. Overnight the cartoonist was producing copious and impressive work: decorations for titles, portraits and short-lived comic creations like *Mr. Goodenough*, *A Pilgrim's Progress* and *Poor Jake*. One color strip was *Little Sammy Sneeze*, a weekly half page featuring a little boy whose curse was massive sneeze attacks that upset the order of each episode's setting." (Marschall, 1989, p. 77)

De acordo com Richard Marschall:

A joia da coroa do trabalho de McCay para Bennet foi *Dream of The Rarebit Fiend*. Com essa série, que foi publicada entre 1904 e 1911, McCay estabeleceu a temática dos pensamentos inconscientes e subconscientes que continuará a explorar mais tarde em *Little Nemo in Slumberland*. Ele enfocava ao mesmo tempo o ato de sonhar acordado e os pesadelos e nisso descobria uma grande fonte de possibilidades cômicas. (Marschall, 1989, p. 78, tradução nossa)<sup>42</sup>

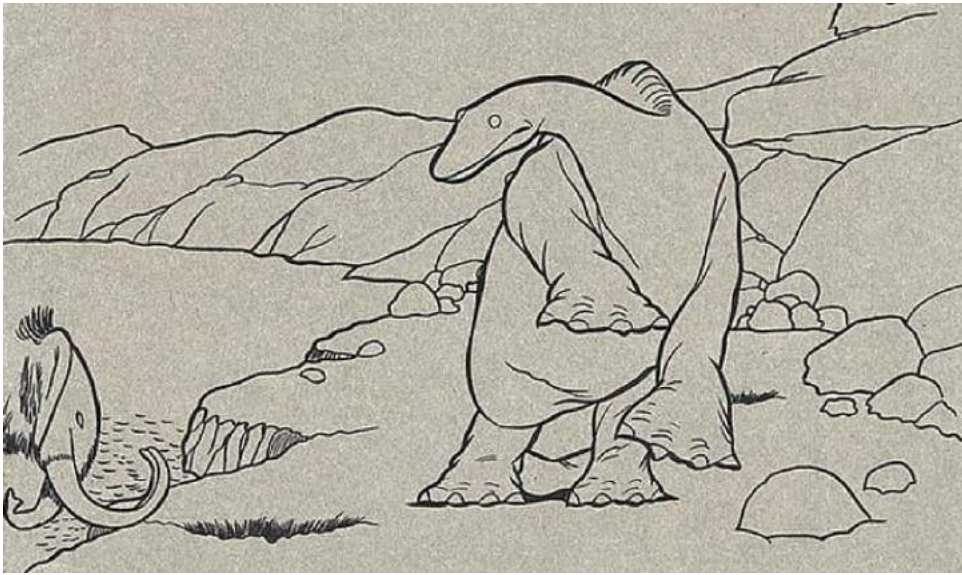
A série não tem personagens fixos, mas um *gimmick* recorrente em todas as *gags*. Invariavelmente todas elas começam com uma cena fantástica em que acontecem coisas inusitadas ao protagonista eventual. Pode ser viajar nas costas de um elefante alado pelos céus, pode ser estar no meio de um balet de sereias no fundo do mar ou num balão que sobe pelos ares até chegar à Lua. Ao final da página, invariavelmente também, o protagonista acorda de forma abrupta, revelando ao leitor que tudo tinha sido um sonho, ou melhor, um pesadelo, causado pelo consumo de um prato chamado *Welsh Rarebit* – um prato feito à base de pão, queijo e temperos diversos, considerado indigesto. A série foi um imenso sucesso e ajudou a sepultar *Little Sammy* em pouco tempo, mas logo o jornal lhe pediu uma nova série infantil, e McCay criou sua obra-prima, *Little Nemo in Slumberland*, juntando dois conceitos, o menino travesso que substituiu Little Sammy e sonhos fantásticos que já operava em *Dreams of a Rarebit Fiend*, que continuou saindo ainda por um bom tempo.

A partir de 1911, McCay produziu dez desenhos animados, o primeiro deles com *Little Nemo*, que atuaria em mais um, e outros dois com *gags* de *Dreams of The Rarebit Fiend*. O trabalho de animação de McCay é admirado até hoje em função de sua grande qualidade técnica em que pese a total falta de recursos vigente na época. A maioria das produções se deu antes do advento das transparências em acetato, o que quer dizer que McCay foi obrigado a desenhar em cada um dos 24 frames que compõe um segundo de projeção, o quadro completo, com todos os personagens, em movimento ou não, e os cenários – um trabalho hercúleo.

---

<sup>42</sup> No original: The jewel in the crown of McCay's work for Bennet was *Dream of The Rarebit Fiend*. With this strip, wich run from 1904 to 1911, McCay firmly established the motif of unconscious and subconscious thoughts that he will proceed to explore later on *Little Nemo on Slumberland*. He addressed both daydreams and nightmares and in them discovered a mother load of comic possibilities. (Marschall, 1989, p. 78)

Figura 16



Sua animação mais famosa no entanto é *Gertie, the Dinosaur*, de 1913, em que ele criou uma brontosaura chamada *Gertie* (figura 16), que na projeção interagiu com ele mesmo no palco, como parte de um stand-up comedy que apresentou durante 3 anos em diversas cidades dos Estados Unidos para auditórios lotados<sup>43</sup>.

O pesquisador norte-americano Leonard Maltin nos diz sobre *Gertie*:

Winsor McCay deu o sopro da vida a um personagem inanimado e esse foi seu maior feito. E não passou despercebido. *Gertie* fez tanto sucesso que fez as pessoas simplesmente se esquecerem de todas as animações que o precederam, incluindo as do próprio McCay. Durante muitos anos, muitos historiadores do meio se referiam a *Gertie* como o primeiro desenho animado. Muitos dos que começaram a trabalhar em animação naqueles anos formativos o fizeram por causa de *Gertie*. Seria justo afirmar que *Gertie* foi responsável pelo surgimento de toda uma indústria. (Maltin, 1980, p. 5, tradução nossa)<sup>44</sup>

Porém, bem antes de *Gertie*, McCay teve um de seus trabalhos foi adaptado para o cinema, ainda em 1906, pela *Thomas Edison Company*, como já mencionamos.

<sup>43</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bJuD4AILINU>>. Acesso em: 17 jun. 2018.

<sup>44</sup>No original: Winsor McCay breathed life into an inanimated character, and this was his greatest achievement. It did not go unnoticed. *Gertie* was so successful that it made people forget the animated films that preceded it – even McCay's. For years, *Gertie* has been named in film histories as the first animated cartoon. With all its impact, it might as well have been. Many men who started working in animation during the teens were inspired to do so by this one film. One might say that *Gertie* launched an entire industry. (Marschall, 1989, p. 78)



Trata-se de *Dreams of a Rarebit Fiend*, produzida e dirigida por Edwin S. Porter [1870 - 1941] e Wallace McCutcheon [1862 - 1918].

Porter foi o produtor e diretor do mais importante filme do cinema norte-americano nesta fase inicial, e o primeiro deles com uma trama ficcional, *The Great Train Robbery* (1903), que é amplamente reconhecido como o primeiro grande sucesso comercial do cinema americano. Segundo Charles Silver [1952 - 2016], curador do *Departamento de Cinema do MOMA de Nova York*, publicou no site do museu no dia 22/09/2009:

Grande parte da produção de Porter para Edison foi derivada dos filmes imensamente populares de Georges Méliès importados da França. (...) *The Life of a Fireman* e *The Great Train Robbery* - foram adquiridos por Iris Barry para a cinemateca do museu em meados da década de 1930. O primeiro estava à frente de seu tempo em suas técnicas de edição, e o segundo é um precursor dos espetaculares faroestes ocidentais, embora Porter e sua equipe não tenham chegado mais a oeste do que o outro lado do Rio Hudson. O fluxo narrativo lógico e bem ritmado do *The Great Train Robbery* foi atípico para a época e preparou o terreno para D. W. Griffith, cinco anos depois. (Silver, 2009, tradução nossa)<sup>45</sup>

O filme baseado nos quadrinhos de McCay começa com o comilão se esbaldando num restaurante e o segue até sua cama onde começa o pesadelo causado pelo *Welsh Rarebit*, com pequenos demônios que, já no sonho, saem de um rechaud para martelar e picar sua cabeça. Logo, os objetos do quarto começam a se mover e a própria cama alça voo, saindo janela a fora com o protagonista, que acaba pendurado pelos fundilhos numa rosa dos ventos, antes de cair da cama e acordar. O filme foi um verdadeiro *tour de force*, utilizando algumas das técnicas desenvolvidas por George Méliès [1861 - 1938], como a dupla exposição dos negativos para obter os efeitos como o dos diabinhos pairando sobre o dorminhoco, bem como o voo da cama sobre a cidade. Além disso, é o primeiro filme a usar maquetes para realizar efeitos especiais, no caso uma maquete do quarto que duplica o set em tamanho natural e que é utilizada para o momento do filme em que a cama se movimenta de forma violenta. O uso de maquetes se multiplicou

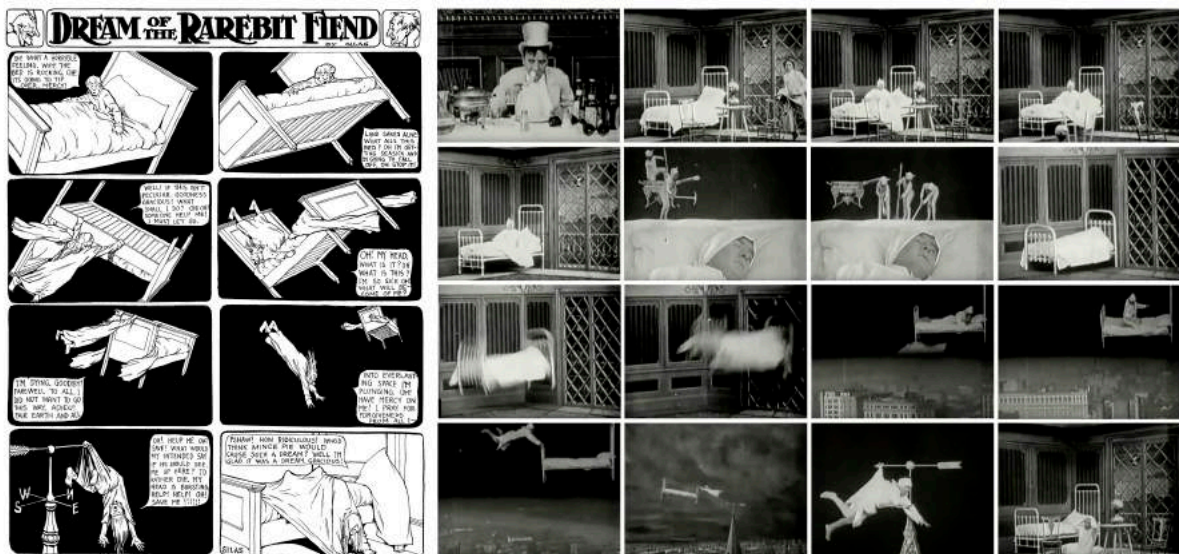
---

<sup>45</sup>No original: Much of Porter's output for Edison was derivative of the immensely popular trick films of Georges Méliès and others being imported from France (...) *The Life of an American Fireman* and *The Great Train Robbery* - which were acquired by Iris Barry for the Museum's film library in the mid-1930s. The former film was ahead of its time in its editing techniques, and the latter anticipated the spectacular westerns to come, even though Porter and his crew got no farther west than the other side of the Hudson River. *The Great Train Robbery's* logical, well-paced narrative flow was atypical for its time and set the stage D. W. Griffith to improve upon its example five years later. (Silver, 2009) - Disponível em: <[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2009/09/22/an-auteurist-history-of-film-a-portrait-of-edwin-s-porter/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2009/09/22/an-auteurist-history-of-film-a-portrait-of-edwin-s-porter/)>. Acesso em: 12 nov. 2018.

no cinema e se sofisticou ao longo dos anos, sendo utilizada até hoje, mas começa com esse filme para possibilitar de forma habilidosa a transposição dos desenhos dos quadrinhos para a tela. O filme tem 7 minutos e adapta apenas parcialmente uma das gags de McCay, publicada em 28 de janeiro de 1905.

Não é totalmente fiel ao formato de McCay, mas na parte que envolve o voo da cama, é inegável a tentativa de aproximação com os desenhos de McCay, como se pode ver no comparativo que aparece abaixo. O filme está disponível no Youtube<sup>46</sup>.

Figura 17



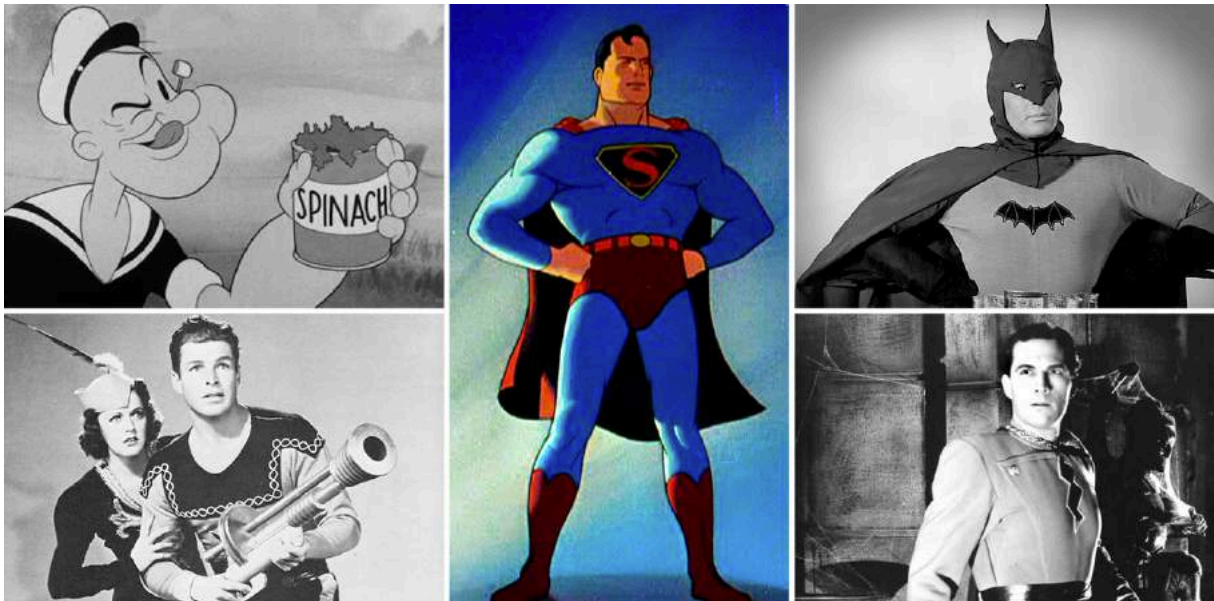
Já no período sonoro, entre anos 1930 e o final da década seguinte, as adaptações de quadrinhos para o cinema aumentam bastante em quantidade, inclusive por ser este um período considerado áureo no quadrinhos.

Começam a ser produzidas séries de muito apelo popular e que permanecerão em produção por várias décadas como *Popeye* e o *Superman*, que estrela sua primeira e legendaria série de desenhos animados, 17 ao todo, durante muito tempo considerados os curtas-metragens mais caros em termos de produção da história do cinema de animação. Basta dizer que cada um tinha de verba o valor suficiente para se produzir quatro desenhos de *Popeye*, do mesmo estúdio, segundo Leonard Maltin (1980, p. 120).

<sup>46</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=g98eVbp0zic>>. Acesso em: 30 set. 2018

Mas o grande volume de adaptações de quadrinhos para o cinema vem de um formato que começou no cinema mudo, na Europa: os seriados cinematográficos. No cinema norte-americano, este formato ganhou a alcunha de *cliffhanger*, por conta do final de cada episódio sempre deixar o herói ou a heroína da história numa situação de perigo extremo ("*hanging from a cliff*") que se resolvia logo no começo do capítulo seguinte. Embora existam muitos *cliffhangers* norte-americanos ainda no período mudo, é no período sonoro, especialmente entre 1932 e 1950, que a maioria deles foi produzida.

Figura 18



A lista daqueles que adaptam séries de quadrinhos é imensa, quase todas as séries mais populares de quadrinhos ganharam versões nos seriados nesse período, como *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Superman*, *Capitão Marvel*, *Batman*, *Terry e os Piratas*, *Jim das Selvas*, *Buck Rogers*, *O Fantasma*, *Mandrake*, e muitos outros que hoje são personagens esquecidos, mereceram seriados que variavam entre 12 e 15 capítulos explorando suas aventuras e completando programas cinematográficos. Os seriados de cinema entram em rápido declínio com o surgimento da TV, quando muda também, e muito, a maneira de se produzir e distribuir cinema nos Estados Unidos, com o surgimento de grandes formatos de telas como o *Cinerama*, o *VistaVision* e o *CinemaScope*, que as verbas de produção dos seriados não conseguem acompanhar.

Ironicamente, todos eles farão parte de um estoque comprado pelos canais de TV e vão ser atrações dos programas voltados para o público infantil na tela doméstica durante muitos anos, concorrendo com outros heróis dos quadrinhos adaptados diretamente para a TV, como a série mais famosa produzida para a TV no período, *As Aventuras de Superman*, a partir de 1949.

Alan G. Barbour detalha esse período ao afirmar que

Quando a televisão impactou de fato o público pela primeira vez, os únicos filmes disponíveis para exibição eram produções independentes ou seriados. Alguns títulos como *The Clutching Hand* e *Blake of The Scotland Yard*, entre outros, tornaram-se atrações regulares durante as tardes. Os primeiros seriados da *Republic* fizeram sua estreia dentro da série do *Captain Midnight*, a qual o bom capitão anunciava que íamos ver agora as aventuras de um de seus agentes e então passa *The Crimson Ghost*, *The Son of Zorro* ou algum material similar. Mais tarde, vários pacotes de seriados completos apareceriam. Alguns títulos da *Universal* já tinham inclusive aparecido antes, como *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Don Winslow of the Navy*, etc. (Barbour, 1984, p. 234, tradução nossa)<sup>47</sup>

A partir deste momento, na verdade, no cinema norte-americano, os personagens de quadrinhos se mudam por um longo período para as séries de TV, tanto em termos de animação quanto do que se convencionou chamar de *live action*.

Existem ainda algumas produções para o cinema como *Príncipe Valente*, de 1954, *The Sad Sack*, de 1957 (com Jerry Lewis [1916 - 2017] fazendo seu papel de sempre, apenas usando o nome do personagem dos quadrinhos) ou *Lil' Abner* (*Ferdinando Buscapé* no Brasil) de 1959, boas produções, mas basicamente *Hollywood* passa a se ocupar de filmes grandiosos com orçamentos cada vez maiores na tentativa de oferecer ao público algo em termos de experiência cinematográfica que a TV de então não é capaz de entregar. Paradoxalmente, os mesmos estúdios ou seus sucessores se encarregam de produzir os personagens dos quadrinhos para os canais de TV aberta que dividem o mercado norte americano e mundial. Algumas vezes ao longo de todo esse tempo, alguns deles farão aparições nos cinemas de forma oportunista, como foi o

---

<sup>47</sup> No original: When television first made its impact on the public, the only films available for showing were independent productions or serials. A few titles like *The Clutching Hand* and *Blake of The Scotland Yard*, among others, became regular afternoon viewing fare. The first *Republic* serials made their debut in edited form in a *Captain Midnight* TV series in which the good *Captain* would announce that we were going to watch the adventures of one of his agents and would then show *The Crimson Ghost*, *The Son of Zorro* or other similar materials. Later, several packages of complete serials would show up. *Universal* titles had made an even earlier appearance as afterschool attractions like *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Don Winslow of The Navy*, etc. (Barbour, 1984, p. 234)

caso do longa-metragem feito em 1966 com os personagens e atores da série *Batman*, grande sucesso na TV nesse mesmo ano. Nos anos 1960, vamos ver chegar à TV diversas séries de quadrinhos em forma de desenhos animados, como o próprio *Batman*, *Superman*, *Aquaman*, *Dick Tracy*, *Recruta Zero*, bem como a grande novidade em termos de quadrinhos dessa década, os heróis da *Marvel Comics*, que segundo nos conta o pesquisador Jerry Beck [1954] em seu site *cartoonresearch*:

Todos nós sabíamos naquela época quanto esses desenhos dos Super-heróis Marvel produzidos pela Grantray Lawrence eram ruins, mas nós os perdoávamos. Eram versões para a TV do Capitão América, Hulk, Homem de Ferro, Thor e Príncipe Submarino. O que esses desenhos não tinham em qualidade de animação compensavam de outra forma. A dublagem era honesta e intensa e era bem como eu esperava que meus heróis favoritos falassem. Os temas musicais eram fáceis de decorar e memoráveis (suspeito que gastaram mais dinheiro com eles do que com o resto) e o melhor de tudo: eu adorava ver os desenhos de Jack Kirby, Steve Ditko, Gene Colan e Bill Everett na TV. Como os shows de rádio de antigamente, a gente tinha que usar a imaginação para fazer esses desenhos funcionarem, mas a gente conseguia. (Beck, 2013, tradução nossa)<sup>48</sup>

Esse hiato em termos de produção de adaptações dos quadrinhos para o cinema dos estúdios americanos, no entanto, abre um espaço que é ocupado por produções europeias, principalmente pelos franceses e italianos, e é nesse período, que vai do final dos anos 1950 até o final da década seguinte, que vemos chegar às telas grandes como *Tintin*, que também gerou uma primeira série de animação para a TV, quanto *Asterix*, *Lucky Luke*, *Diabolik*, *Kriminal* e *Barbarella*, este último, ao contrário dos demais, uma produção cara, com dinheiro do magnata italiano do cinema Dino de Laurentis [1919 - 2010] estrelado por Jane Fonda (1937) então no auge da popularidade.

---

<sup>48</sup> No original: We all knew way back when how cheap these Grantray-Lawrence Marvel Super Heroes cartoons were – but we forgave them. It was TV versions of Captain America, The Hulk, Iron Man, Thor and Submariner. What these cartoons lacked in animation, they made up for it in other ways. The voice acting was honest and intense – and pretty much how I expected to hear my favorite superheroes speak. The theme songs were catchy and memorable (I suspect more money was spent on them than anything else); and best of all – I enjoyed seeing Jack Kirby, Steve Ditko, Gene Colan, and Bill Everett artwork on TV. Like radio shows of old, we had to bring something from our own imaginations to make these cartoons work – but we did. (Beck, 2013)

Acessível em: <<http://cartoonresearch.com/index.php/marvel-super-heroes-1966/>>.

Figura 19



A série *Batman* de 1966 foi um dos maiores êxitos de um personagem dos quadrinhos na TV em todos os tempos, dando origem inclusive ao termo "batmania" para descrever uma febre que assola a cena *pop* nos Estados Unidos por causa da série que torna uma revista que estava para ser cancelada poucos anos antes, em um grande sucesso novamente. Como diz William Schoell [1958] em seu livro *Comic Heroes of The Screen*:

Os valores de produção da série eram sensacionais. Havia cenários e armadilhas mortais elaboradas e um belo batmóvel. *Batman* se tornou a série da moda e grandes astros ficaram ansiosos para participar como vilões convidados. A série fez todo o possível para ser uma versão para a TV de uma revista em quadrinhos. Todas as convenções do meio estavam lá e enquanto durou foi bem legal. (Schoell, 1991, p. 77, tradução nossa)<sup>49</sup>

Mas, com o final melancólico da série em 1968, os personagens dos quadrinhos voltam a se restringir aos desenhos animados os anos seguintes. Isso muda com a chegada de *Shazam!* à TV em 1974, seguido da *Mulher-Maravilha* em 1975. O primeiro

<sup>49</sup>No original: The production values of the show were terrific. There were elaborate sets and death traps and a great looking batmobile. *Batman* became a "in" show and major stars were anxious to appear as guest villains. The show did its best to be a television version of a comic book. All the conventions were there and for a time it was amusing. (Schoell, 1991, p. 77)

era uma produção totalmente voltada para o público infantil e é lembrada apenas por aqueles que eram crianças em sua época, mas a *Mulher Maravilha* fez muito sucesso entre uma audiência adulta e mais qualificada e por causa desse sucesso, se produziu a primeira série baseada num personagem *Marvel* para a TV, o *Incrível Hulk*, de 1977, também com grande êxito. Por sua vez, o sucesso dessas duas séries gerou mais tentativas de lançamento de outros personagens de quadrinhos em *live-action* na TV, mas que não foram além de filmes-piloto que falharam em cativar a audiência (*Capitão América*, *Dr. Estranho*, *Mandrake*, *Branda Starr*) e uma que fez um certo sucesso, apesar de ter qualidade muito limitada, o *Homem Aranha* de 1978.

Figura 20



Os quadrinhos pareciam estar decididamente relegados à TV, embora tenham acontecido tentativas de levá-los de volta às grandes telas. Só para se dar um exemplo disso, George Lucas [1944] originalmente estava tentando filmar *Flash Gordon*, mas as negociações com a *King Features* falharam e ele resolveu mudar seu roteiro, que resultou em *Star Wars*, de 1977, um grande sucesso que originou uma das mais lucrativas franquias do cinema, explorada ainda hoje, 42 anos depois.

E foi então que surgiu um filme que mudou todas as concepções que os produtores tinham sobre adaptações de personagens de quadrinhos para o cinema e que também mudou totalmente a maneira como o cinema vai passar a tratar os quadrinhos a partir de então. O ano era 1978, o filme, mais uma vez, trazia um velho conhecido do público de diversas outras encarnações, mas de uma forma que nunca ninguém tinha visto: *Superman*.

## 2.7. VOCÊ VAI ACREDITAR QUE O HOMEM PODE VOAR

Como se pode ver no livro de William Schoell (1991, p. 40 a 53), ao ser lançado nos Estados Unidos em dezembro de 1978, *Superman: o filme* se tornou a produção cinematográfica mais cara até então, com um orçamento de US\$ 55.000.000,00 (equivalentes a US\$ 211.821.500,00 em 2018), um imenso risco para seus produtores, Alexander Salkind [1921 - 1997] e seu filho Ilya Salkind [1947], que vinham trabalhando no filme desde 1973, quando consultaram a DC Comics acerca dos direitos pela primeira vez. Produzi-lo foi uma verdadeira epopeia, com altos e baixos e várias mudanças de elenco e de diretor, mas o filme acabou nas mãos do experiente Richard Donner [1930], que vinha da direção de um grande sucesso dos anos 1970 – *A Profecia*.

Donner optou por despir o roteiro de toda e qualquer nuance que pudesse ridicularizar o herói, mantendo-o mais próximo possível do que ele era nos quadrinhos, algo até então raro, pois achava que para os fãs o *Superman* tinha uma dimensão mítica com a qual se identificavam e não devia ser ridicularizado. A opinião de Donner sobre o herói coincide com a de Umberto Eco:

... *Superman* não é um terráqueo, mas chegou à Terra, vindo do planeta *Krypton*. (...) Crescido na Terra, o *Superman* vê-se dotado de poderes sobre-humanos. Sua força é praticamente ilimitada. Ele pode voar no espaço à velocidade da luz e quando ultrapassa essa velocidade, atravessa a barreira do tempo e pode transferir-se para outras épocas. (...) Todavia, a imagem do *Superman* não escapa totalmente às possibilidades de identificação por parte do leitor. De fato, o *Superman* vive entre os homens sob as falsas vestes do jornalista *Clark Kent* e como tal, é um tipo aparentemente medroso, tímido, de medíocre inteligência, um pouco embaraçado, míope, súcubo da matriarcal e muito solícita colega *Lois Lane*, que no entanto, o despreza e está loucamente enamorada do *Superman*. Narrativamente a dupla identidade do *Superman* tem uma razão de ser, porque permite articular de modo bastante variado a narração das aventuras do nosso herói, os equívocos, os lances teatrais, um certo suspense próprio de romance policial. Mas do ponto de vista mito-poético, o achado chega a ser sábio de fato, *Clark Kent* personaliza de modo bastante típico, o leitor médio, torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes. Através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer, de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que, um dia, das vestes de sua atual personalidade, possa florir um super-homem, capaz de resgatar anos de mediocridade. (Eco, 1971, p. 247/248).

Por conta disso, Donner optou por escolher um ator relativamente desconhecido do grande público em vez de contratar um astro, como queriam os Salkind. Donner



acreditava que se tivesse seguido a preferência deles e optado por Burt Reynolds [1936 - 2018], então no auge da popularidade, aquele seria mais um filme de Burt Reynolds e não do Superman.

Figura 21



A escolha do então novato Christopher Reeve [1952 - 2004] se mostrou um grande acerto e para aplacar a sede dos Salkind por celebridades, Donner colocou várias delas em papéis secundários, e os principais entre estes foram Gene Hackman [1930] no papel de *Lex Luthor*, nemesis do herói nos quadrinhos desde os anos 1940 e Marlon Brando [1924 - 2004], que ganhou o maior salário pago a um ator até então em qualquer filme (fato amplamente divulgado promocionalmente na época) até a data: US\$ 3.700.000,00 (equivalentes a US\$ 14.249.810,00 em 2018) por uma aparição que mal dura dez minutos na tela, no papel de *Jor-El*, pai do herói que morre na destruição do planeta *Krypton*. Além disso, o filme investiu imensamente em efeitos especiais de ponta para a época (onde não havia algo nem remotamente parecido com os efeitos digitais de hoje em dia) e conseguiu de forma inovadora transmitir a sensação de que o herói de fato voava na maioria das cenas do filme. Aliás, o slogan da campanha de lançamento dizia textualmente "Você vai acreditar que o homem pode voar" e muita gente acreditou mesmo, pois o filme foi um sucesso estrondoso, arrecadando em um ano depois da estreia, apenas em bilheteria, no mundo todo, a até então inédita quantia de US\$

300.000.000,00 (equivalentes a US\$ 1.155.390.000,00 em 2018). O filme foi indicado aos Oscars de Melhor Edição, Melhor Trilha Sonora, Melhor Som e Melhores Efeitos Visuais, mas acabou levando apenas este último. Por conta de tudo isso, *Superman: o filme* se tornou o protótipo dos *super-hero movies* que temos hoje em dia, o modelo a ser seguido, e a primeira franquia baseada em quadrinhos dos tempos atuais. Seguiram-se a ele mais três filmes, o segundo também uma grande produção, mas o terceiro e o quarto com qualidade duvidosa, o que acabou por enterrar a série.

Mas esse era um modelo difícil de seguir com pouco dinheiro e os personagens de quadrinhos continuaram eminentemente na TV, principalmente em animação pelos anos seguintes, com algumas exceções, como *Flash Gordon* de 1980, que é mais lembrado por ter trilha sonora a cargo da banda *pop Queen*, do que pelas qualidades inerentes ao filme, seguido em 1981 pelo filme de animação *Heavy Metal*, que adaptou em 1982 histórias da revista do mesmo nome mesclando-as com algumas novas no mesmo espírito e também pelo *Monstro do Pântano*, no mesmo ano, uma produção bastante modesta de um personagem do gênero de terror que a DC publicava desde 1973. O maior investimento do filme se deu na roupa de borracha usada pelo ator para incorporar o personagem do cientista que, ferido por bandidos, cai num pântano em meio a produtos químicos que estava manuseando e morre, mas volta à vida como basicamente uma planta com a consciência de um homem. E fez um certo sucesso, trazendo uma boa lucratividade para seus produtores. Depois dele, veio *Supergirl*, de 1984, tentando fazer sucesso a partir da franquia *Superman*, sem grande sucesso.

O primeiro filme baseado em um quadrinho da *Marvel*, foi *Howard, o pato*, baseado nas histórias satíricas em que um pato antropomorfizado de uma outra dimensão vem parar na Terra. O filme foi dirigido pelo mesmo George Lucas de *Star Wars* em 1986 e foi um grande fracasso.

O fato é que, depois de *Superman: o filme*, o gênero de filmes baseados em heróis dos quadrinhos patinou durante um bom tempo. No mundo dos quadrinhos, os fãs dos personagens claramente demonstravam que queriam novos filmes como o de Donner. Os estúdios, por razões financeiras, também os queriam, mas pelo risco envolvido não estavam dispostos a produzi-los. Um ciclo que só chega ao fim em 1989, com outro personagem da *DC Comics: Batman*.

Figura 22



Como diz Schoell (1991, p. 85), tal aconteceu com o filme dos Salkind, a *Warner* tentava produzir um filme com o personagem há alguns anos, desde 1984, quando o *Batman* tinha voltado a ser um dos quadrinhos mais vendidos da *DC Comics*, que pertencia à *Warner*, lembremos, graças em particular ao trabalho de dois autores: o britânico Alan Moore [1953], autor de uma das mais famosas histórias do personagem, *A Piada Mortal*, e o então *golden boy*, que tinha revolucionado os quadrinhos da *Marvel* escrevendo e desenhando a série do *Demolidor*, Frank Miller [1957], que tinha sido contratado para dar uma nova guinada criativa no homem-morcego e o fez com louvor no grande sucesso de crítica e público *A Volta do Cavaleiro das Trevas*. Nos anos seguintes, outros filmes seriam produzidos a partir de obras desses dois autores, como *V de Vingança*, *Do Inferno*, *A Liga Extraordinária* e *Watchmen*, todos de Moore e *300* e *Sin City* baseados em Miller. Mas neste momento específico eles eram apenas grandes astros dos quadrinhos, que se tornaram celebridades por conta de seu trabalho e faziam a indústria editorial lucrar enormemente. No anos 1980, os quadrinhos viviam um bom momento de vendas, ainda não sofriam uma concorrência real por parte dos videogames, que nessa altura ainda não haviam entrado para valer nas casas das pessoas, eram algo a ser consumido externamente em ambientes que no Brasil eram

chamados de fliperamas. Tal e qual ocorreu com *Superman*, *Batman* teve uma produção conturbada, com diversos roteiros escritos e reescritos e diretores de todos os calibres entrando e saindo do projeto, até que acabou nas mãos do então iniciante Tim Burton [1958], que ao contrário de Donner, não tinha respeito algum pelo personagem tal e qual ele era escrito nos quadrinhos como ele mesmo disse a William Schoell:

Ele se veste de morcego por puro efeito dramático. Tínhamos que achar uma razão psicológica para esse *dress code*. Não dava para ser 'Eu vou me vingar pela morte dos meus pais - Oh! Um morcego entrou pela janela! É isso, eu me tornarei o Batman!' porque isso é uma estupidez dos quadrinhos. Ele se veste de morcego porque quer causar um grande impacto visual. Isso vem do fato de ele não passar de um simples justiceiro, algo que sempre me incomodou no personagem. (Schoell, 1991, p. 86, tradução nossa)<sup>50</sup>

Burton dizia isso para a imprensa, inclusive durante as filmagens, o que causava incômodo nos fãs do personagem. Seguindo, ou pensando seguir, a mesma premissa de Donner, ele escalou um ator relativamente desconhecido para interpretar o herói, mas sua escolha aumentou a ira dos fãs, pois, na época, Michael Keaton [1951] era um ator conhecido apenas por comédias e com um físico nada heroico. Isso foi contornado com uma criação de Burton que virou estilema de super-heróis daí para a frente: uma armadura de borracha que supria o personagem de músculos que o ator não tinha. Burton se cercou de grandes atores fazendo papéis menores, como Donner fizera em *Superman* e contratou por uma bela soma Jack Nicholson [1937] para fazer o papel do Coringa, principal antagonista do herói nos quadrinhos. Como não queria voltar em nenhuma continuação, o ator exigiu em contrato que o personagem morresse ao final, o que foi cumprido e causou nova celeuma entre os fãs. Mas, mesmo assim, o filme foi um grande sucesso, tendo custado US\$ 35.000.000,00 (US\$ 77.178.500,00 em 2018) e arrecadado em bilheteria um total de US\$ 411.300.000,00 (US\$ 906.916.500,00 em 2018). O filme agradou menos aos fãs mais fiéis do personagem, mas cativou o grande público e foi o primeiro de uma nova franquia, que seguiu a fórmula de contratar atores

---

<sup>50</sup>No original: He dresses like a bat for theatrical effect. We had to find a psychological basis for his dress code. You can't just do 'Well, I'm avenging the death of my parents - Oh! A bat flew in through the window! Yes, that's it, I'll become the Batman!' because that is stupid comic book stuff. He dresses like a bat because he wants to have an amazing visual impact. It all gets away from the fact he's just being a simple vigilante, something I have always loathed about the character. (Schoell, 1991, p. 86)

de sucesso para o papel de vilão nas tramas e, a partir do terceiro filme, trocou até mesmo o ator que fazia o papel de Batman duas vezes: primeiro, por Val Kilmer [1959] e depois por George Clooney [1961], que estava contratado para mais três filmes, que não foram produzidos, pois o filme que ele estrelou, *Batman & Robin*, de 1997, foi um fracasso e acabou com essa franquia, que voltaria apenas no século XXI. Mas *Batman* deu origem a novos filmes de animação, a novas séries de TV e recuperou do limbo o gênero de "filmes baseados em quadrinhos" que havia, de certo modo, se tornado menos atrativo para os produtores, embora tenha havido várias produções menores durante todo esse período.

Figura 23



Ao longo dos anos 1990, surgiram filmes baseados em quadrinhos de forma constante, alguns grandes produções, outras nem tanto, quase todas em geral baseadas em histórias e personagens de editoras menores e autores menos conhecidos, cujos direitos devem ter sido bem mais fáceis de se obter (e isso continua sendo uma opção para esse tipo de filme até hoje), que muitas vezes fazem sucesso sem que o público sequer saiba que vieram dos quadrinhos, principalmente fora dos Estados Unidos, onde a maioria deles nem sequer foi publicada. Entre estes, vamos encontrar filmes como *O Máscara*, *Tartarugas Ninja*, *Rocketeer* e *Men In Black*, que foram grandes produções com boa lucratividade com todas, menos *Rocketeer*, gerando franquias, bem como filmes menores, de orçamento modesto, porém lucrativos, como *Barb Wire*, *Time Cop*, e *O*

*Corvo*. Além de alguns espetaculares fracassos com grande produção, como *Steel* e *Catwoman* da *Warner*, baseadas em personagens da *DC*.

Mas e a hoje toda poderosa *Marvel*, onde andava todo esse tempo, desde o seriados do *Hulk* e do *Homem Aranha*, nos anos 1970?

Segundo o pesquisador Sean Howe [1972] em seu livro *Marvel: a História Secreta* (2014, p. 247), cedendo alguns de seus personagens de maior sucesso por pouco dinheiro para produções indigentes de produtoras nanicas, que foram um fiasco gigantesco, como a versão de 1989 do *Justiceiro*, a de 1990 do *Capitão América* ou a de 1994 do *Quarteto Fantástico*, esta última tão ruim que acabou não sendo lançada nem no mercado de *home-video* ficando num limbo até poucos anos, quando apareceu no Youtube.

Figura 24



Acordos financeiros assim ajudaram a agravar os inúmeros problemas monetários que a *Marvel* vinha sofrendo desde o final dos anos 1980, quando já começara a se acentuar o declínio de vendas dos quadrinhos, algo causado por diversos fatores, que explicarei mais adiante, mas que atingiram a companhia de forma grave, fazendo com

que chegasse a pedir falência como se pode ver numa matéria da época<sup>51</sup>. Ainda segundo Howe...

... a empresa começou a se recuperar exatamente quando percebeu que o caminho para isso era negociar bem o valor de seu maior patrimônio, seus personagens, para grandes produções de grandes estúdios e passasse a recusar propostas de empresas pequenas, mesmo que precisasse muito do dinheiro. (Howe, 2014, p. 248).

A *Marvel* começa a seguir esse caminho negociando *Blade* com a *New Line Cinema*, uma empresa que pertencia à então chamada *Time/Warner* (hoje *Warner Media*), que era dona da *DC*, sua maior concorrente nos quadrinhos. Não é um acordo vultoso, mas *Blade* era apenas um personagem secundário da série *A Tumba de Drácula* e os fãs da *Marvel* veem pela primeira vez um dos personagens da editora estrelar um filme produzido de forma decente e inaugurar uma franquia cinematográfica que se estenderá por três filmes de grande sucesso financeiro.

A seguir a *Marvel* negocia *X Men*, *Demolidor*, *Elektra* e *Nick Fury* com a *Fox*, o *Hulk* com a *Universal* e o *Homem Aranha* e o *Motoqueiro Fantasma* com a *Sony* (que havia adquirido a *Columbia Pictures*). São bons acordos que trazem prestígio aos personagens e resultam em filmes de grande sucesso que se tornam franquias como *X-Men* (2000) e o *Homem Aranha* (2002), ou que são apenas relativos sucessos, mas abaixo do esperado, como o *Hulk* (2003), o *Demolidor* (2003), *Elektra* (2005) e o *Motoqueiro Fantasma* (2007). Destes, *Nick Fury* acabou se tornando apenas o piloto de uma série de TV, que acabou não sendo produzida na altura (1998). A *Marvel* também conseguiu de volta os direitos do *Quarteto Fantástico* e os repassou à *Fox*, o que rendeu dois filmes em 2005 e 2007, ano em que, já plenamente recuperada, resolve apostar todas as suas fichas em uma nova divisão, a *Marvel Studios*, que lançará o *Homem de Ferro* e uma nova versão do *Hulk* no ano seguinte. Assim, entra no caminho que fará dela a principal produtora de sucessos desse tipo de filme na atualidade, depois de consolidar ao longo dos dez anos seguintes todos os seus personagens sob uma única bandeira conhecida como *MCU - Marvel Cinematic Universe*, algo conseguido de forma plena depois que a companhia foi comprada pela *Disney* em 2009, que também comprou

---

<sup>51</sup> Disponível em: <<https://www.eonline.com/news/33907/marvel-files-for-bankruptcy>>. Acesso em: 01/10/2018

a Fox em 2013, produzindo grandes sucessos em novas franquias como *Capitão América*, *Thor*, *Guardiões da Galáxia*, *Homem-Formiga*, *Vingadores* e todos os demais que costumam ocupar os primeiros lugares nos rankings de bilheteria nos últimos anos, como mostrei no começo deste capítulo.

Figura 25



Desde o início deste século, a DC comics da Time/Warner, por sua vez vem investindo em uma nova franquia de grande sucesso com *Batman* a partir de *Batman Begins* (2005), sem ter no entanto o mesmo sucesso com *Superman Returns* (2006) ou com uma nova repaginada no personagem em *O Homem de Aço* (2013) que continuou em *Batman versus Superman: Aurora da Justiça* (2016), *Mulher Maravilha* (2017), *Liga da Justiça* (2017) e *Aquaman* (2018). Além de investir em vários outros filmes que foram bem-sucedidos comercialmente, embora sem gerar continuações como os já citados *V de Vingança*, *Watchmen*, *a Liga Extraordinária*, bem como filmes de personagens menos conhecidos como *Esquadrão Suicida*, *Jonah Hex* e *Constantine* e um novo grande fracasso (como foram *Steel* e *Catwoman* nos anos 1990): *Lanterna Verde*, de 2011.



Além dos filmes da *Marvel* e da *DC*, muitos outros baseados em quadrinhos já foram produzidos neste século, como *Hellboy*, que gerou uma franquia e volta este ano num remake, *Tintin*, que ganhou uma produção caríssima em animação, ou os já citados *Cowboys versus Aliens*, *Ghostworld*, *American Splendor*, *300*, *Polar*, *Whiteout*, *Atomic Blonde*, estes últimos parte de uma nova safra de filmes, oriundos de séries que fazem parte de uma novo tipo de estratégia criativa nos quadrinhos e que abordarei em outro capítulo.

Não apenas nos Estados Unidos, os quadrinhos foram transpostos para as telas dos cinemas. Em todos esses anos, houver produções europeias e japonesas de personagens oriundos dos quadrinhos quase sempre com grande sucesso, como as séries japonesas de filmes de samurai do *Lobo Solitário*, e da *Lady Neve Rubra* personagem de mangás, ou mesmo os franceses *Valérian Agente Espaço Temporal*, e *Asterix*, que ganhou uma versão em *live-action*, ou *As Aventuras Extraordinárias de Adele Blanc-Sec* ou ainda os filmes do cowboy *Tex* e do detetive sobrenatural *Dylan Dog* na Itália. Até mesmo no Brasil, filmes baseados em quadrinhos começaram a ser produzidos e ultimamente tivemos dois deles, *O Doutrinador*, dirigido por Gustavo Bonafé baseado nos quadrinhos de Luciano Cunha e *Tungstênio* de Heitor Dhália, baseado na história homônima de Marcelo Quintanilha ambos de 2018. Sobre este último, o diretor deu declarações interessantes ao repórter Erico Assis, da *Folha de São Paulo*:

'Entre na pilha da fidelidade total. Achei que a obra merecia e também quis me dar o desafio de traduzir do modo mais fiel possível.'. Heitor Dhália foi apresentado à HQ pelo produtor LG Tubaldini Jr. O diretor diz que foi atraído pelo título, referência ao metal mais pesado da tabela periódica e pelo 'recorte das tensões do Brasil de hoje, com as pessoas excluídas, o acúmulo das tensões sociais, a violência urbana'. Dhália e equipe trabalharam de frente para as páginas da HQ coladas numa parede, encontrando pontos onde podiam reproduzir, no fotograma, os enquadramentos desenhados. Foi puro capricho e um capricho complicado: 'Na vida real, o barco dos pescadores se mexe quando está no mar', brinca o diretor. Estar sempre diante das páginas também ajudou a equipe a encontrar a melhor forma de traduzir a montagem complexa da HQ. O filme segue a mudança constante entre os pontos de vista dos quatro personagens, somada de flashbacks e flashforwards. O que amarra a trama é um narrador onisciente que Dhália chamou de 'machadiano': nada confiável, a voz pode ser leal a cada um dos personagens, ou traí-los. Apesar de um preconceito generalizado contra locuções em off, Dhália manteve-a intacta do quadrinho e colocou-a na voz do ator Milhem Cortaz. Um ponto destoa levemente entre HQ e filme: a relação do casal Keira e Richard, metade do quarteto de protagonistas, interpretados por Samira Carvalho Bento e Fabrício Boliveira. Por um lado, cortou-se uma cena de estupro. Por outro, a relação abusiva ganhou cenas passionais mais prolongadas. 'A cena do estupro

doméstico foi muito conversada com o elenco feminino e com feministas', diz Dhalia. 'No quadrinho, ela passa quase despercebida. Filmada, ficaria muito pesada. Como eu não poderia me aprofundar nesse tema, não quis entrar.' Dhalia vê no quadrinista 'um grande retratista da periferia brasileira'. E cita o personagem do sargento, tão indignado com a situação geral que recorre à violência, como símbolo das tensões que eclodem no ano de eleição presidencial. 'O personagem era irônico. Agora, virou real.'. (Heitor Dhalia a Erico Assis, 2018, FSP)<sup>52</sup>.

É na verdade quase impossível listar nos últimos 20 anos todos os filmes baseados em quadrinhos sem que se esqueça de algum. Como se vê, os quadrinhos se tornaram grandes fornecedores de histórias e personagens que tem feito o cinema faturar imensamente, embora os quadrinhos em si hoje vendam muito menos do que já venderam em outros tempos (em 1960, nos Estados Unidos, apenas um dos títulos apresentando histórias de *Superman* vendia cerca de 810.000 exemplares mensais)<sup>53</sup>.

Na verdade, os quadrinhos hoje fazem parte de um uma miríade de grandes negócios, nos quais a venda de quadrinhos em si representa muito pouco, porém eles parecem sobreviver por seu papel estratégico nesse universo financeiro, como veremos em outro capítulo de forma aprofundada.

Quadrinhos e cinema no entanto começaram a sofrer, como todas as demais manifestações culturais-midiáticas, diversas mudanças inusitadas por conta do fenômeno da digitalização, que começa a atingir tanto a maneira de se produzir, quanto a de se comercializar a ambos e, ainda mais que isso, uma real mudança em suas linguagens, que, para além da troca de adaptações de um meio pelo outro que é a parte mais visível e que expus até agora, tem se influenciado mutuamente ao longo de mais de um século, como veremos a seguir.

---

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/06/heitor-dhalia-busca-fidelidade-total-em-tungstenio-filme-baseado-em-hq.shtml>>. Acesso em: 01 out. 2018.

<sup>53</sup> Disponível em: <<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/postaldata/1960.html>>. Acesso em: 09 out. 2018.

### 3. CINEMA E QUADRINHOS: MÚTUAS INFLUÊNCIAS?

Francis Lacassin [1931 - 2008] foi um roteirista de cinema, editor, escritor de ficção e ensaísta francês que faz parte do grupo de intelectuais, artistas, cineastas e acadêmicos europeus pioneiros nos estudos sobre as histórias em quadrinhos surgido nos anos 1960. Foi o fundador, em 1962, junto com Pierre Couperie [1930] e Alain Resnais [1922 - 1914] do *Club des Bandes Dessinnées*, um dos primeiros grupos de estudo dos quadrinhos, ao qual acabaram por se juntar, com o tempo, Alejandro Jodorowsky [1929], Umberto Eco [1932 - 2016], Edgar Morin [1921], Jean-Claude Forrest [1930 - 1998] e Jacques Lob [1932 - 1990], entre outros. O *Club* durou apenas 5 anos, mas publicou 25 números da revista *Giff-Wiff*, dedicada ao tema e uma das primeiras a publicar artigos sobre histórias em quadrinhos e seus autores, que foram descobertos pela academia graças aos artistas do movimento *Pop Art*, em particular Roy Lichtenstein [1923 - 1997] e Andy Warhol [1928 - 1987], que, segundo Waldomiro Vergueiro:

... apreenderam elementos da linguagem gráfica sequencial e os ressignificaram em seus trabalhos artísticos, produzindo intenso impacto visual. Estes autores representaram, no ambiente norte-americano, o começo de um movimento de reconhecimento dos quadrinhos como manifestação artística. (Vergueiro, 2017, p. 14)

Ao contrário do cinema, que já merecera o interesse da intelectualidade desde a década de 1930, abordado por autores como Walter Benjamin [1892 - 1940] em *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica*, de 1936, ou Theodor Adorno [1903 - 1969] em diversos artigos na década seguinte ou ainda por André Bazin [1918 - 1958], que viria a fundar a *Les Cahiers de Cinéma*, também nos anos 1940, os quadrinhos não despertavam qualquer interesse acadêmico. Eram considerados pouco mais que lixo, na verdade, por boa parte da sociedade, e a academia refletia isso como narra o mesmo Waldomiro Vergueiro:

Tendo sido consideradas, durante muito tempo, como materiais de segunda ou terceira categorias por parcelas influentes da sociedade, as histórias em quadrinhos sofrem todavia, em muitos aspectos, o efeito dessa oposição. Até recentemente, iludidos por campanhas publicitárias, muitos pais e educadores achavam que os quadrinhos representavam uma ameaça ao desenvolvimento intelectual de seus filhos e alunos, colocando esses materiais no ostracismo e considerando-os culpados por todos os males do mundo. O número daqueles que assim defendiam essa posição radical contra os quadrinhos certamente

diminuiu bastante, mas também não desapareceu completamente. Não é de surpreender, assim, que as histórias em quadrinhos tenham encontrado sempre enormes dificuldades para adentrar as portas das Universidades, das escolas de primeiro e segundo graus e de bibliotecas de todos os tipos. No que se relaciona com o ensino superior, a exclusão dos quadrinhos ocorreu, durante muito tempo, em função de sua presumida falta de importância como objeto de estudo acadêmico: raríssimos professores e pesquisadores ousavam considerá-los dignos de sua atenção, pois isso poderia depor contra sua seriedade acadêmica. (Vergueiro, 2017, p. 6)

Em grande medida essa má vontade com os quadrinhos por parte da sociedade se deve ao surgimento dos *comic books* em detrimento dos quadrinhos de jornal. Os *comic books* sempre foram bastante mal-afamados desde seus primórdios, mas isso é algo que abordarei em outro capítulo.

Mas não se pode dizer que antes dos anos 1960 ninguém tenha escrito nada sobre os quadrinhos. Além de alguns materiais técnicos concentrados no desenho, no tipo de papel e no tipo de tinta que se devia usar, assuntos artísticos enfim, e sem contar também o célebre *Seduction of the Innocent* do Dr. Frederic Wertham [1895 - 1981] que, publicado em pleno Macartismo, foi responsável pela instituição do *Comics Code* americano, censura, em última análise, foram publicados apenas dois livros sobre o assunto até então. Eram *Comics and Their Creators*, de Martin Sheridan [1893 - 1967], em 1942 e *The Comics*, de Coulton Waugh [1896 - 1973], em 1948.

O primeiro é uma coletânea de pequenos ensaios biográficos de alguns autores de quadrinhos bastante conhecidos na época, muito na linha da seção "Meu Tipo Favorito" da *Seleções do Reader's Digest*, e o segundo vai um pouco além, revelando bastidores de produção e métodos de trabalho, editoração, publicação e impressão desses, pois Waugh era um quadrinista e conhecia o *métier* por dentro, enquanto Sheridan era apenas um jornalista. Nenhum deles tem qualquer pretensão analítica e ambos focam quase totalmente nos quadrinhos mais socialmente aceitos – os produzidos para a publicação em jornal. A única exceção em ambos é o *Superman*, oriundo dos *comic books*, por ser grande demais para ser ignorado, e, mesmo assim, em ambos o personagem não merece mais que poucos parágrafos.

Mas, pioneirismos à parte, a verdade é que os quadrinhos só passaram a interessar mesmo à academia nos anos 1960, particularmente na Itália e na França, a partir do interesse pela *Pop Art*. Além de Lacassin, outro dos primeiros especialistas em

estudos de comunicação de massa, que se deu conta dos quadrinhos como possível objeto de pesquisa, foi o professor Luigi Volpicelli [1900 - 1983], diretor da *Faculdade de Pedagogia da Universidade de Roma*, um dos primeiros a patrocinar grupos de estudo sobre o assunto. Os quadrinhos se tornaram uma espécie de febre entre a intelectualidade italiana nesse momento, o que acabou desaguando na *Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*, realizada em fevereiro de 1965 na cidade de Bordighera e organizada por Romano Calisi [1931 - 1975], assistente do Professor Volpicelli, que envolveu na organização o crítico de cinema Claudio Bertieri [1925] e o então editor de não ficção das *Edições Bompiani*, Umberto Eco.

Em seu livro *Shazam!*, Álvaro de Moya nos conta sobre a importância dessa mostra:

... nesse mesmo ano importante, realiza-se em Bordighera, Itália, o Primeiro Congresso sobre comics organizado pela Universidade de Roma (...) Al Capp [1909 - 1979], Lee Falk [1911 - 1999] e Alfred Andriola [1912 - 1983], autores de *Lil'Abner*, *The Phantom* e *Kerry Drake*, respectivamente, comparecem. O mundo arregala os olhos com mais de um século de atraso, compreendendo a importância dos *comics* no mundo atual. Em seguida essa exposição vem para a 8ª Bienal de São Paulo, trazida pelo Professor Romano Calisi que faz uma conferência seguido por Umberto Eco, Edgar Morin e outros. Os Congressos continuam na cidade de Lucca, também na Itália. (1970, p. 87).

A exposição pretendia documentar, tanto em termos de história como em relação ao dia a dia, a importância e o alcance deste setor da cultura de massas nas publicações voltadas para crianças e adultos através de seus gêneros e personagens, bem como as relações entre os quadrinhos e outros setores da cultura de massa, particularmente as artes plásticas (explicitamente a *Pop Art*, o cinema e a fotonovela (um fenômeno que nasceu na Itália). Houve ainda uma homenagem a Phil Davis [1906 - 1964], o então recém-falecido desenhista de *Mandrake* com a presença de Lee Falk [1911 - 1999], o escritor e criador do personagem.

A mostra, na verdade um festival, foi um grande sucesso e a partir do ano seguinte, como o professor Moya comenta na citação acima, passou a acontecer na cidade de Lucca, onde continuou até 1994, quando se mudou para Roma, e lá também continuou a acontecer anualmente até 2005. No ano seguinte, tornou-se a Lucca Comics & Games e voltou a seu cenário mais tradicional se realizando até hoje<sup>54</sup>.

---

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://www.luccacomicsandgames.com/it/lcg/home/>>. Acesso em: 03 mar. 2019.

Vale lembrar que foi na primeira mostra em Bordighera que se estabeleceu o *Yellow Kid* como "a primeira história em quadrinhos", a partir de uma interpretação equivocada do texto de Coulton Waugh, pois, como já disse, o autor se refere ao *business* da história em quadrinhos e não à forma. Porém, como nenhum dos pesquisadores então presentes achou duvidoso, nem os europeus em detrimento de seus próprios artistas pioneiros e menos ainda os norte-americanos, a partir do ano seguinte, já em na cidade de Lucca, estabeleceu-se como troféu do festival a ser outorgado em diversas categorias, uma estatueta com o nome e a efígie do personagem de Outcault.

Voltando a Francis Lacassin, ele é autor de um dos mais importantes textos comparando os quadrinhos com o cinema, muito por conta de suas atividades como roteirista e crítico de cinema, que passou a se interessar pelos quadrinhos ao entrevistar o diretor Alain Resnais que os colecionava e dos quais era grande entusiasta. Trata-se de *Bande Dessinée et la Langage Cinematographique*, escrito em 1971 e traduzido para o inglês com comentários do Professor David Kunzle [1936], que o publicou na revista *Film* da Escola de Cinema da Universidade da Califórnia no ano seguinte<sup>55</sup>.

No artigo Lacassin discute as semelhanças entre as sintaxes do filme e dos quadrinhos, observando que ambos usam "tomadas" (*shots*, em inglês, explicadas no texto como "imagens de enquadramento variável") como suas unidades básicas. Para ele, isso inclui várias coisas, como vários graus de enquadramento (plano geral, plano próximo, plano médio), uso dinâmico do que poderiam ser representações de vários movimentos de câmera, enfim vários elementos técnicos de algo que se convencionou chamar de "linguagem cinematográfica". Lacassin se pergunta, respondendo a si mesmo, em seguida:

Qual das duas artes tomou emprestada da outra essa estrutura e essa linguagem? Enquanto o cinema vem sendo por quase 40 anos (em 1972) uma arte reconhecida e sancionada pela crítica cultural, os quadrinhos foram, pelo menos até recentemente, ignorados ou desprezados. Daí a tendência prevalente em definir ou analisar a história em quadrinhos em termos de cinema, e enxergar nelas o uso da linguagem e da edição 'cinematográficas'. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 3, tradução nossa)<sup>56</sup>

<sup>55</sup> O artigo pode ser lido online em:

<[https://www.jstor.org/stable/1211407?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1211407?seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 1 out. 2018.

<sup>56</sup> No original: Which of the two arts borrowed this structure, this language from the other? While the cinema has been for nearly forty years (in 1972) an art recognized and sanctioned by cultural critics, the comic strip was, at least until recently, ignored or scorned. Hence the prevailing tendency to define or analyze the comic strip in terms of cinema, and to see in it the use of 'cinematographic' language and editing. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 3)

Lacassin tem toda a razão. São emblemáticos, nesse aspecto, os comentários de Umberto Eco (um dos primeiros estudiosos dos quadrinhos) em seu livro, *Apocalípticos e Integrados*, de 1964. No capítulo "Leitura de Steve Canyon", a partir da análise da primeira página publicada desta série dominical de Milton Cannif, Eco segue analisando várias outras séries de quadrinhos, diversas vezes usando termos emprestados do vocabulário do cinema para descrever o que analisa. Logo no começo do capítulo, ao descrever vários quadrinhos (que ele chama de "enquadramentos") desta primeira página, Eco assim os descreve:

Primeiro enquadramento - Em termos cinematográficos podemos defini-lo como um enquadramento "subjetivo", como se a câmara estivesse colocada sobre os ombros do protagonista. Os objetos parecem como vistos por uma só pessoa e - suposto que a Pessoa deva mover-se para a frente - vem ao encontro do espectador (...) Quarto enquadramento - Steve sai da subjetiva: a câmara recuou e panoramizou à esquerda (...) Sexto enquadramento - Surge o rosto de Steve Canyon (...) numa cara que vai de Van Johnson a Cary Grant (...) Copper Calhoun surge atrás de uma desmesurada escritaninha (...) podemos caracterizá-la como um sapiente cruzamento de Rainha Madrasta da Branca de Neve, Verônica Lake de "Casei-me com uma feiticeira" e Heddy Lammar (Eco, 1970, p. 129)

E ao longo de todo o capítulo, outras séries, bastante diversas entre si, são comentadas por Eco, que diversas vezes recorre a termos cinematográficos ("over the shoulder", "subjativa", "panorâmica") bem como a comparações diretas com atores e atrizes do cinema. Para que se faça justiça a ele, é preciso no entanto deixar claro que não se trata nunca de uma comparação pejorativa dos quadrinhos em relação ao cinema, na verdade ele passa bem longe disso. Seu gosto pelo meio fica muito claro em seu romance autobiográfico *A Estranha Chama da Rainha Loana* em que dedica vários capítulos aos personagens de quadrinhos americanos e italianos que embalaram sua infância e adolescência, deixando marcas indeléveis na memória de seu alter-ego, Yambo. Mas é verdade também que ele aparentemente parte da premissa de que os quadrinhos derivam sua linguagem do cinema.

Não é o que pensa Lacassin que coloca com razão que planos de conjunto, planos médios, planos próximos, *close-ups*, podem ser encontrados fartamente nas artes plásticas, especificamente no desenho, na gravura e na pintura muito antes dos quadrinhos ou do cinema existirem. E que também algo que se costuma associar ao que comumente se chama de "linguagem cinematográfica", a edição, já era encontrada nos

quadrinhos (enquanto forma, não enquanto business, como já dissemos) muito antes do cinema ter sido inventado. Lacassin cita o trabalho do suíço Rudolf Topffer que:

... a partir de 1827, ele inclui uma série de planos gerais em uma série de planos médios que narram os amores de seu M. Vieux Bois. A partir de Doutor Festus, 1829, Topffer passa a variar não apenas o ângulo de visão, mas também o formato de tela de cada cena. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 4, tradução nossa)<sup>57</sup>.

Lacassin argumenta, portanto, que embora presentes no cinema, essas técnicas surgiram primeiro nos quadrinhos, e não o contrário, como muitas vezes se argumenta, e podem, em ambos os casos, ter tido desenvolvimentos autônomos e não como fruto de uma suposta influência de um sobre o outro. Ele escreve:

É mais razoável supor que os quadrinhos e o cinema adotaram separadamente os elementos de suas respectivas linguagens do estoque acumulado ao longo dos séculos pelas artes plásticas e gráficas. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 4, tradução nossa)<sup>58</sup>.

Não concordamos inteiramente com Lacassin a esse respeito, e creio que ele mesmo não concordaria hoje com o que escreveu em 1972, pois, como visto no capítulo anterior, as *Vue Comicques* de diversos artistas influenciaram a linguagem de vários filmes dos Lumière. Quando escreveu o texto, Lacassin não tinha tido acesso a esse material, pois a pesquisa iconográfica a esse tempo ainda engatinhava e havia muita coisa a se desenterrar das areias do deserto do tempo a esse respeito.

O próprio tradutor do texto para o inglês, David Kunzle, descobriu *posteriormente* à tradução, quadrinhos que predatam Topffer, citado por Lacassin, a saber *A True Narrative of The Horrid Hellish Popish Plot*, publicada em 1682 (figura 26).

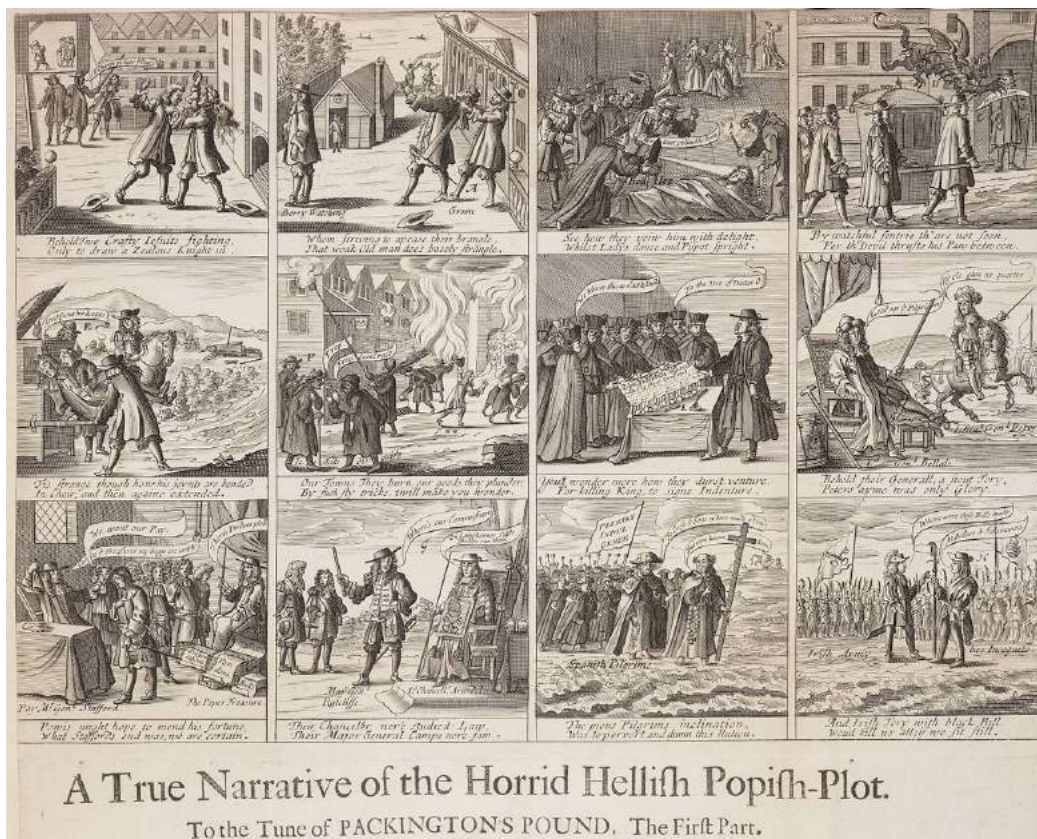
---

<sup>57</sup> No original: ... from 1827 onwards inserted some long shots into the series of medium shots recounting the loves of his M. Vieux Bois. From the time of Doctor Festus, 1829, Topffer varied not only the angle of vision but also the format of each scene. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 4)

<sup>58</sup> No original: It is more reasonable to suppose that comic strip and cinema have both separately drawn the elements of their respective languages from the common stock accumulated in the course of centuries by the plastic and graphic arts. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 4)



Figura 26



Obra do pintor e gravador inglês Francis Barlow [circa 1626 - 1704], sobre o caso verídico de Titus Oates [1649 - 1705], também conhecido como *Titus, the Liar*, autor de uma notícia falsa denunciando uma suposta conspiração da Igreja Católica para assassinar o Rei Charles II [1630 - 1685] que ocasionou uma perseguição a católicos ingleses e que só acabou com a interferência do rei e a prisão de Oates.

Tal obra está sob posse do *British Museum*, que a adquiriu em 1849 e a incorporou à sua coleção de gravuras e desenhos, onde foi redescoberta por Kunzle e republicada em seu livro *History of the Comic Strip, volume I: The Early Comic Strip*, editado pela *Editora da Universidade da Califórnia* em 1973.

Além das *Vue Comicques*, neste seu artigo, Lacassin não cita outras adaptações dos quadrinhos para o cinema que ocorreram no período do formativo deste, especialmente a adaptação de *Dream of The Rarebit Fiend* comentada no capítulo anterior.

Lacassin também não trata em seu texto do cinema de animação, como se não tivesse se atido ao fato de que o que chamamos de "cinema de animação" ou "desenhos animados" é tal e qual o cinema, uma série de fotografias projetadas rapidamente em sequência. A única diferença reside no fato de serem fotografias de desenhos ligeiramente diferentes entre si tomadas de forma manual e não de atores fotografados automaticamente, enquanto se movem, por exemplo, sendo portanto tão cinema quanto o cinema "tradicional", digamos assim. E foi neste segmento específico da produção cinematográfica que se deu a maior influência formal dos quadrinhos sobre o cinema de uma forma que extrapolou o próprio cinema de animação e se alastrou por toda a indústria. Ironicamente, o próprio Lacassin começa seu artigo dizendo que:

Não é por acaso que diretores como Federico Fellini, Alain Resnais, Chris Marker, Jacques Rivette, Jean-Luc Godard, Ado Kyrou, Claude Chabrol, Jacques Rozier, Boileau-Narjerac, Claude Lelouch, Jean-Paul Savignac e Remo Forlani, para não falar no pessoal da televisão, sejam leitores assíduos de quadrinhos. E sabemos que Alfred Hitchcock e Henri-Georges Cluzot compõem todos os seus filmes no papel antes de filmá-los. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 1, tradução nossa).<sup>59</sup>

Ao citar Alfred Hitchcock [1899 - 1980] e Henri Georges Clouzot [1907 - 1977], Lacassin se referia a uma técnica que vem diretamente dos quadrinhos para o cinema de animação e deste se dissemina para toda a indústria: os *storyboards*.

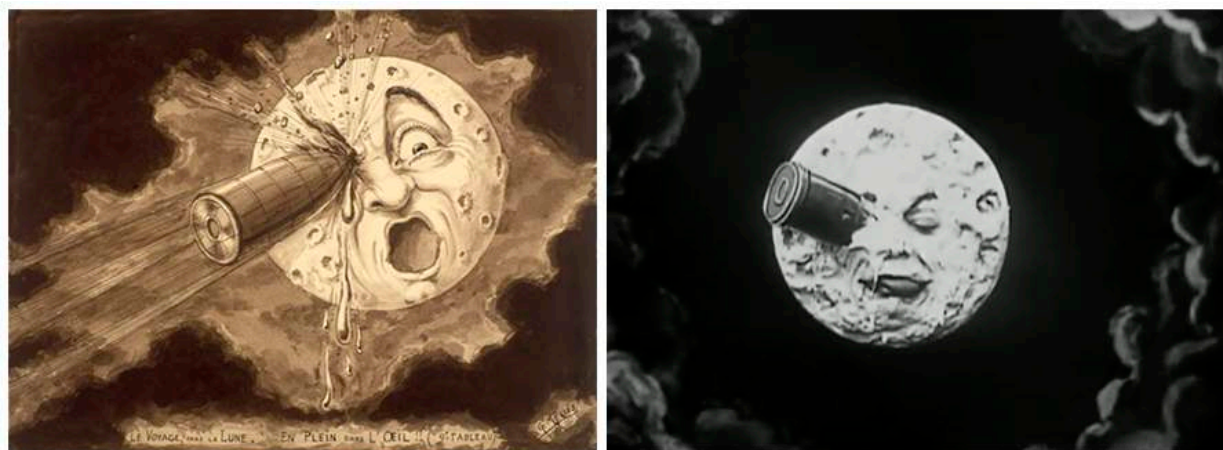
### 3.1. SE NÃO FUNCIONA NO PAPEL...

*Storyboard* é comumente definido como "uma espécie de história em quadrinhos do filme". Ao ouvir isso, algum profissional no meio dirá algo na linha de "não é bem isso, mas é um jeito de fazer as pessoas entenderem". Muitos acham que é apenas uma coincidência, que um *storyboard* e uma história em quadrinhos sejam tão parecidos. Mas não é.

---

<sup>59</sup> No original: "It is no accident that such filmmakers as Federico Fellini, Alain Resnais, Chris Marker, Jacques Rivette, Jean-Luc Godard, Ado Kyrou, Claude Chabrol, Jacques Rozier, Boileau-Narjerac, Claude Lelouch, Jean-Paul Savignac and Remo Forlani, not to mention television people, are assiduous readers of comic strips. And we know that Alfred Hitchcock and Henri-Georges Clouzot compose their entire films on paper before shooting them." (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 1)

Figura 27



O primeiro cineasta a se preocupar em desenhar o que pretendia filmar antes de implementar a ação foi Georges Méliés [1861 - 1938]. Em seu livro, David Thomson cita Méliés diretamente como dizendo que

"A elaboração de uma cena, um episódio, um drama, um conto de fadas, uma comédia ou uma composição artística naturalmente requer um argumento vindo da imaginação. Então, começa a busca de maneiras de impactar a plateia: o desenho e a modelagem de figurinos e cenários, a disposição da atração principal, sem a qual não há chance de sucesso. E para histórias fantásticas ou contos de fadas, os efeitos e processos precisam ser estudados com particular cuidado. A filmagem precisa ser preparada antecipadamente, assim como a coreografia e a colocação dos atores. É exatamente como preparar uma peça para os palcos dos teatros." (Méliés apud Thomson, 2010, p. 652/653, tradução nossa).<sup>60</sup>

É verdade que entre seus talentos estava o desenho, e ele deixou muitos deles, mas não fazia *storyboards* na verdade. Vindo do teatro, o que Méliés fazia era um desenho de cenografia, uma tradição muito antiga no meio teatral, comum em todas as peças, e extremamente elaborados no caso das óperas. Era muito mais uma pré-visualização do que se pretendia encenar, feita por um artista em conjunto com o diretor do espetáculo. Ainda hoje se utiliza essa ferramenta, não apenas no teatro, mas no

<sup>60</sup> No original: "The composition of a scene, an episode, a drama, a fairy story, a comedy or an artistic tableau naturally requires a scenario taken from imagination. Then, there is a search for ways of affecting the audience: drawing and models for costumes and scenery, the settling on a chief attraction, without which there is no chance of success. And as for tales of illusion or fairy stories, the tricks and the processes must be studied with particular care. The rendering on film must be prepared in advance, just as much as the groupings and movements of the players. It is exactly like preparing a stage play." (Méliés apud Thomson, 2010, p. 652/653)

cinema, onde é conhecido como *concept-board*. A diferença entre estes e os *storyboards* é que eles não descrevem ação e tem usos variados, desde ajudar técnicos de iluminação e cenografia a posicionarem seus equipamentos para alcançar um resultado prático até conseguir mais dinheiro dos produtores.

Como Meliés estava filmando efeitos práticos complicadíssimos, como mover todo um cenário em direção à câmera (que demorou ainda muitos anos para começar a se mover) em *Viagem à Lua*, por exemplo, ele precisava muito pré-visualizar o que tinha em mente.

Mas durante o período mudo, esse tipo de preocupação não era nem um pouco comum. Alguns dos mais complexos filmes produzidos nessa época tinham suas cenas planejadas quase que de forma militar, e não raras vezes, usavam militares para conseguir fazer a cena acontecer, como no caso dos épicos italianos, como *Cabíria*, que utilizou diversos pelotões da marinha italiana como soldados romanos em movimento.

Ou ainda, planejamento minucioso para que efeitos de lente pudessem ser obtidos, como nos casos em que miniaturas colocadas diante da câmera no ângulo correto parecessem ídolos gigantescos observando a corrida de bigas da primeira versão de *Ben Hur*, de Fred Niblo [1874 - 1948], cuja complexidade e engenhosidade podem ser vistas de forma bastante detalhada no capítulo 11, *A Trick of the Light*<sup>61</sup>, da série de documentários sobre a história do cinema em seu período mudo, do cineasta inglês Kevin Brownlow [1938]: *Hollywood*.

Mas havia filmes cujas cenas mais famosas foram resolvidas por seus diretores totalmente na base do improvisado, sem que houvesse sequer um roteiro rígido a ser seguido, apenas um *storyline*, uma vaga ideia de onde poderiam chegar com aquilo, e principalmente nas comédias de Charles Chaplin isso era a regra, não a exceção, como nos conta Kevin Brownlow em seu documentário *The Unknown Chaplin*<sup>62</sup>. Segundo Brownlow, em seu filme *City Lights*, Chaplin se colocou num beco sem saída durante a filmagem que fez com que a produção tivesse que ser paralisada por meses, até que ele tivesse o insight que permitiria resolver a situação, que consistia em como mostrar ao público porque a florista cega tomou o vagabundo por um milionário (foi o "som" da porta

---

<sup>61</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pJyND6k3Z1M>>. Acesso em: 14 nov. 2018.

<sup>62</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iYTCEc4MIFU>>. Acesso em: 14 nov. 2018.

de um automóvel sendo fechada e do carro indo embora, e mostrar isso foi conseguido de forma genial, uma vez que o filme era silencioso).

O fato é que mesmo desenhos de pré-visualização como os de Méliés eram raros, e o uso de *storyboards* como ferramenta só vai aparecer na indústria do cinema a partir de sua adoção pelos estúdios de animação muito tempo depois, como veremos adiante. É nesse segmento da indústria do cinema que se dá, com toda a certeza, o maior intercâmbio de influências dos quadrinhos no cinema e vice-versa pela própria natureza de sua produção. Aliás, o primeiro desenho animado de que se tem notícia foi produzido por um quadrinista de jornal, James Stuart Blackton [1875 - 1941], e se chamava *Humurous Phases of Funny Faces* (Maltin, 1980, p. 1).

Mostrado ao público em 1906, trata-se aparentemente da filmagem de desenhos feitos com giz em uma lousa fotografados quadro a quadro e, em algumas partes, a mão do artista aparece desenhando; não há propriamente uma história, mas são desenhos interligados com uma tênue narrativa visual. Não é muito, mas é um começo. Seu filme seguinte, de 1907, *Haunted Hotel*, é similar, porém aperfeiçoado no que diz respeito ao timing da animação.

O sucesso desse filme fez com que Léon Gaumont, já nessa altura o principal produtor de cinema da Europa, encomendasse ao quadrinista francês Émile Cohl [1857 - 1938], também oriundo dos jornais, que descobrisse o segredo da animação através de um processo de engenharia reversa do filme. Segundo Leonard Maltin...

... as vinhetas cômicas de Cohl são encenadas em forma de pantomima por um elenco de figuras de palitinhos, desenhadas em branco sobre um fundo preto. Os cenários se materializam e mudam, por metamorfose, evoluindo de um para outro num fluxo contínuo como se suas linhas fossem feitas de argila, remoldada a cada desejo do artista. A engenhosidade de um filme como *Drame Chez Les Fantoche* (1908) só é superada pelo seu próprio charme. (Maltin, 1980, p. 3, tradução nossa).<sup>63</sup>

Cohl descobrira que o segredo de Blackton era justamente fotografar a evolução dos desenhos quadro a quadro e disso nasceram três desenhos animados: *Fantasmagorie*, *Le Cachemar Du Fantoche* e *Une Drame Chez Les Fantoche*, que não

---

<sup>63</sup> No original: Cohl's comic vignettes are played in pantomime by a cast of stick figures, drawn in white against a black background. The settings materialize, and change, by metamorphosis, evolving from one to the next in a continuous flow as if their lines were made of clay, to be reshaped at the artists' whim. The ingenuity of a film like *Drame Chez Les Fantoche* (1908) is matched only by its charms. (Maltin, 1980, p. 3)

eram desenhados numa lousa, mas em papel, e emulavam os desenhos de Blackton invertendo o negativo para simular uma lousa.

Aliás, vale aqui um adendo: Cohl foi trabalhar para a *Gaumont* porque descobriu por acaso, numa exibição em uma sala cinematográfica, que um de seus quadrinhos havia sido filmado com atores pelo diretor Louis Feuillade [1873 – 1925], o futuro “inventor” dos seriados, para a *Gaumont* sem que ele tivesse sido sequer contratado, quanto mais pago, e foi reclamar. Para encerrar a discussão, Louis Gaumont o contratou.

Como se vê, apenas por esses dois exemplos, Blackton e Cohl, a relação entre quadrinistas e os desenhos animados foi próxima desde o princípio. E nem poderia ser diferente em um gênero cinematográfico em que saber desenhar era, desde logo, primordial.

Não há como não mencionar novamente Winsor McCay e seu trabalho. Um gigante no mundo dos quadrinhos e do desenho animado, ele foi o primeiro quadrinista a ganhar muito dinheiro com desenhos animados e muito disso tem a ver com o fato de já ser uma celebridade nas páginas dos jornais quando isso se deu. De toda forma, ele se tornou o modelo a seguir em ambas as áreas, influenciando todos os quadrinistas de seu tempo a entenderem os desenhos animados como parte do mesmo mercado.

McCay superou inúmeras dificuldades técnicas na produção de seus principais trabalhos graças sobretudo a seu imenso talento e à sua incomum produtividade. Mas desenhistas menos talentosos que ele trataram de pesquisar novas técnicas que viabilizassem suas produções.

Na verdade, paradoxalmente, pode se dizer que foram os desenhistas sem muito talento para desenhar que fizeram avançar, e muito, os processos técnicos que viabilizaram a animação como business. E os dois principais exemplos disso são John Randolph Bray [1879 - 1978] e Walt Disney [1901 - 1966].

Bray também era um quadrinista de jornal, que aprendeu a maior parte do que sabia emulando Winsor McCay, mas ficou para a história por ter desenvolvido diversos métodos que possibilitaram um esquema de produção muito mais rápido e barato e que, em última análise, viabilizaram os desenhos animados comercialmente. Leonard Maltin cita o próprio Bray como tendo contado numa entrevista em 1972 o que o atraiu para os desenhos animados:

Eu achei que aquilo era algo novo e original e que se tornaria muito grande e também achei que havia um bom dinheiro ali. (Bray apud Maltin, 1980, p. 6, tradução nossa)<sup>64</sup>

Mas, segundo Maltin, Bray ficou horrorizado quando descobriu que McCay fazia sozinho literalmente milhares de desenhos individuais para cada uma de suas produções. Mesmo que o que se movesse em cena fosse limitado a, por exemplo, a mão de um personagem, McCay desenhava a cena inteira outra vez, incluindo o cenário. E não havia como empregar assistentes, pelo menos não na visão de McCay. Maltin nos conta que...

... Bray estava convencido de que tinha que haver uma maneira mais simples de produzir um desenho animado que não envolvesse ter que desenhar cada quadro inteiramente várias vezes. Então deixou seu trabalho nos jornais para se dedicar a resolver esse problema. (Maltin, 1980, p. 6, tradução nossa).<sup>65</sup>

Bray passou a se dedicar a experimentar maneiras de trabalhar menos, de forma mais rápida. A primeira de suas ideias foi imprimir tudo o que não iria se mover em uma cena e desenhar sobre o papel apenas o que se movimentaria. Isso se provou inviável rapidamente, pois muitas vezes, dependendo da cena, muito material impresso simplesmente era desperdiçado.

Foi quando ele atinou para a possibilidade de usar transparências, desenhando o que se movia em papel vegetal, fotografado sobre um único cenário. Segundo Maltin, Bray declarou sobre este processo que...

... os quadros são produzidos de várias maneiras em folhas separadas de materiais que possuam um grau de translucidez ou transparência que permita que a camada tonalizada possa ser vista através delas com o grau de nitidez necessária. Na prática, eu prefiro usar papel vegetal, mas é evidente que um outro material que tenha um grau diferente de translucidez poderia ser empregado... (Bray apud Maltin, 1980, p. 9, tradução nossa).<sup>66</sup>

---

<sup>64</sup> No original: I thought that there was something that new and original that would get over big and I also thought there was good money in it. (Bray apud Maltin, 1980, p. 6)

<sup>65</sup> No original: Bray was convinced that there had to be a simpler way to make a cartoon than drawing every picture in its entirety over and over again. Then, he abandoned his newspaper work to concentrate on this problem. (Maltin, 1980, p. 6)

<sup>66</sup> No original: ... the pictures are made in any suitable manner on separate sheets of material having such a degree of translucency or transparency as will permit the tone or shade producing layer to be seen through the sheet with the desired degree of distinctness. In practice I preferably employ tracing paper, but it is

Essa se tornou a base do que será o método de animação até o surgimento dos processos digitais. Mas o processo ainda não era perfeito.

A perfeição, segundo Maltin (1980, p. 9), veio de outro pioneiro, também um quadrinista de jornal fascinado por McCay e tentando a sorte no meio, Earl Hurd [1880 - 1940], que, em vez de papel vegetal, usou folhas de acetato (*celluloid*, em inglês, daí o jargão passar a se referir a cada uma das transparências usadas nas produções de desenhos animados até hoje como "cells") com muito mais translucidez, algo que foi prontamente adotado por Bray e possibilitou outra de suas inovações: a distribuição de trabalho entre diferentes pessoas numa mesma produção.

Ao contrário de McCay que buscava em primeiro lugar qualidade e fazia questão de não delegar nada a ninguém a não ser a fotografia final de cada desenho, Bray estabeleceu que pessoas diferentes poderiam animar personagens diferentes numa mesma produção e que outras pessoas poderiam transferir os desenhos do papel para o acetato e que outra pessoa poderia se ocupar dos cenários, essencialmente desenvolvendo o sistema de produção vigente na indústria de animação até hoje.

Muitos futuros grandes nomes do meio passaram pelos estúdios de Bray em início de carreira, como Walter Lantz [1899 - 1994], famoso pelo *Pica-pau*, que foi seu animador principal durante seu período áureo – a primeira metade dos anos 1920 –, Paul Terry [1887 - 1971], que se tornou mais tarde dono de um grande estúdio, cuja principal atração foi o *Supermouse*, e Max Fleischer [1883 - 1972], que viria a criar *Betty Boop* e a animar *Popeye* e o *Superman*, tornando-se durante muito tempo o principal rival de Walt Disney.

Entre 1913 e 1937, *The Bray Studios* produziram mais de 500 filmes, inclusive alguns adaptados dos quadrinhos, como as séries com *Mutt e Jeff* e *Krazy Kat* que herdou da *International Film Service*, um estúdio de animação financiado por William Randolph Hearst para animar os personagens do quadrinhos que ele distribuía, mas que se tornou um grande gerador de prejuízos e durou apenas uns poucos anos. Segundo Maltin citando Bray...

---

evident that other material having a different degree of translucency might be employed... (Bray apud Maltin, 1980, p. 9)



... A operação tocada por Bray era essencialmente a mesma que a de um estúdio de animação de hoje em dia. 'Tínhamos cerca de trinta ou quarenta artistas trabalhando no estúdio', disse ele em 1972. 'Criamos um sistema em que o cartunista original esboçava a figura a lápis, então um outro cara entintava partes do desenho. E uma outra garota ou um rapaz colocava tons no verso da figura. Claro que era meio grosseiro quando começamos. Mas foi se aperfeiçoando até ficar tão bom quanto a maioria dos desenhos que você assiste hoje em dia.' (Bray apud Maltin, 1980, p. 20, tradução nossa).<sup>67</sup>

Como se vê, a ligação entre quadrinhos e desenhos animados era muito forte. A imensa maioria da mão de obra empregada na indústria desde seu período embrionário era de artistas que tinham começado ou que iam e voltavam dos quadrinhos e isso vai continuar como marca desse gênero de produção durante um bom tempo.

Essa ligação era tão forte que, durante o período mudo, alguns aspectos da linguagem dos quadrinhos chegam a ser usados sem qualquer tipo de adaptação na produção dos desenhos animados, como foi o caso do uso de balões de fala com texto, que não eram nem um pouco raros, principalmente quando se estava adaptando uma obra que vinha dos quadrinhos. Este era o caso de vários filmes de *Krazy Kat*, como se pode ver na figura 28, logo abaixo.

Figura 28



<sup>67</sup> No original: "Bray's operation was essentially that of a modern cartoon studio. 'We had about thirty or forty artists working on our studio' he recalled in 1972. 'We worked out a system of the original cartoonist laying out the thing in pencil. Then, another fellow would ink in certain parts of it. Then another girl or boy would put tones on the back of the picture. Of course it was fairly crude when we started in. But it got more perfect, untill it got as good as most of the cartoons you see nowadays.'" (Bray apud Maltin, 1980, p. 20)

Mas, apesar desse trânsito de talentos de uma atividade para a outra, havia uns poucos que não tinham começado suas carreiras nos quadrinhos.

Uma verdadeira raridade entre seus pares, Walter Elias Disney [1901 - 1966] chegou aos desenhos animados vindo da publicidade e trouxe com ele seu braço direito Ub Iwerks [1901 - 1971]. De forma intermitente, durante sua juventude, Disney estudou arte comercial e ilustração, sempre demonstrando mais disposição e vontade do que propriamente talento, como ele mesmo deixou claro em uma declaração publicada no site do *Museu da Walt Disney Company*, ao dizer;

Para falar a verdade, eu nunca fui um bom artista. Eu nunca fiquei satisfeito com o que eu fazia, mas foi um meio para um fim. (Walt Disney, data desconhecida, tradução nossa).<sup>68</sup>

Segundo Maltin (1980, p. 30), Disney conseguiu um emprego numa produtora de comerciais de Kansas City, chamada de *Kansas City Film Ad Company* e foi lá que fez amizade com Ub Iwerks, também desenhista. Frequentando o cinema, Disney e Iwerks ficaram muito impressionados com a série *Koko, the Clown* de Max e Dave Fleischer [1894 - 1979], que já tinham aberto seu próprio estúdio depois de deixar a Bray e logo estavam produzindo comerciais para o cinema usando desenhos animados em sociedade com um outro ex-funcionário da mesma empresa, Fred Harman [1902 - 1982], que viria a se tornar muito famoso no mundo dos quadrinhos na década seguinte depois de criar as séries *Bronc Peeler* e *Red Ryder*, dois cowboys que duraram décadas em produção.

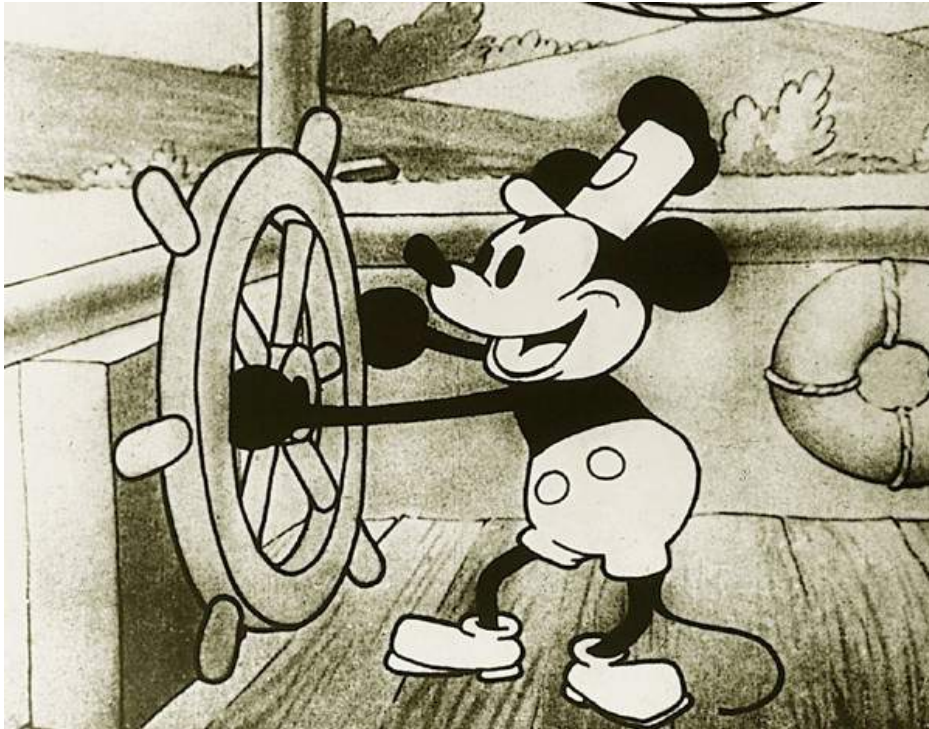
Ainda segundo Maltin (1980, p.30), em 1922, Disney produziu com relativo sucesso sua primeira série, os *Laugh-o-grams*, com seis episódios e iniciou sua segunda série de seis episódios, misturando atores com desenhos animados na série de aventuras *Alice's Wonderland*. O sucesso também foi relativo, e Disney decidiu fechar a operação em Kansas City e se mudar para Hollywood, onde abriu um novo estúdio em sociedade com seu irmão Roy [1893 - 1971], especialista em contabilidade e finanças, levando Iwerks e Harman como funcionários, a *Disney Brothers Studios*, com a qual

---

<sup>68</sup> No original: Now, to tell you the truth, I was never a good artist. I was never satisfied with what I did, but it was a means to an end. (Walt Disney, data desconhecida)  
Disponível em: <<https://www.waltdisney.org/blog/walt-disney-and-gift-art>>. Acesso em 12 abr. 2019

produziu seu primeiro grande sucesso de público, *Oswald, The Lucky Rabbit*, criado por ele e por Ub Iwerks, que, para encurtar uma longa história, acabou lhe sendo roubado numa elaborada manobra contratual pelo seu distribuidor, Charles Minz [1889 - 1939], que demitiu Disney do acordo comercial e passou a produzir histórias do personagem ele mesmo, depois de contratar o animador Walter Lantz.

Figura 29



Foi logo depois disso, já em 1927, que um quase falido Walt Disney começou a produzir desenhos com um novo personagem, desenhado e animado principalmente por Ub Iwerks. Tratava-se de um rato boa praça que ele queria chamar de *Mortimer*, mas que sua esposa Lillian [1899 - 1997] insistiu em batizar de *Mickey*, e que em seu terceiro desenho, *Steamboat Willie*, tornou-se o primeiro filme sonoro do cinema, dividindo a primazia com *The Jazz Singer* e lançando Disney ao estrelato.

Como já vimos, o próprio Walt Disney não se achava um bom desenhista, mas isso nunca foi um problema para ele. Segundo declarações de alguns animadores a Leonard Maltin...

... Disney valorizava a contribuição de cada um dos membros de sua equipe e tinha um raro talento para orquestrar esses talentos. 'Ele era um diretor de homens mais do que um diretor de filmes', disse o animador Grim Natwick. Um veterano do estúdio, Frank Thomas, completa: 'Ele tinha um talento para tirar das pessoas aquilo que elas não tinham.' (Natwick e Thomas, apud Maltin, 1980, p. 29, tradução nossa).<sup>69</sup>

Por isso mesmo, assim que possível, começou a cooptar ou contratar gente que desenhava e animava melhor do que ele, começando pelo já citado Ub Iwerks. Com o tempo e o sucesso que obteve, começou a contratar os talentos jovens mais promissores e os veteranos mais talentosos que conseguia pagar, grande parte deles oriundos dos quadrinhos. A certa altura, seu estúdio já era considerado por todos os profissionais como o melhor de todos os lugares para se trabalhar, não no sentido financeiro ou mesmo por conta do ambiente, pois não faltam histórias de horror sobre Walt Disney, mas pelo fato de se produzir trabalhos de qualidade muito superior ao que todo o resto do mercado estava produzindo. Muito disso vinha da obsessão do próprio Disney com o sucesso, que o atribuía totalmente à qualidade do material que produzia, estranhamente não se atendo ao fato de que, além disso, o sucesso vinha de sua genial capacidade de se promover, a ponto de ser o único dos produtores de cinema a se tornar com os anos um personagem aos olhos do público, que atribuía apenas a ele todos os desenhos, todos os filmes, todos os quadrinhos, todos os brinquedos, as séries de TV e a *Disneyland*. Sua assinatura, típica dos artistas que assinam tiras de quadrinhos dos jornais, na verdade, foi criada por um deles, Floyd Gottfredson [1905 - 1986], quando desenhou a tira diária do *Mickey* nos anos 1930, e foi sendo modificada ao longo dos anos por diversos outros artistas. Depois disso, tornou-se um logotipo reconhecido em qualquer canto do mundo, presente em toda sorte de produtos midiáticos ou não, sendo utilizada ainda hoje, mais de 50 anos depois de sua morte, sem que guardasse pouco mais que uma leve ligação com sua assinatura real.

O fato é que Walt Disney se preocupava mesmo com qualidade, não poupando jamais esforços ou dinheiro para melhorar o trabalho que mandava para os cinemas de todo o território americano e, rapidamente de todo o mundo. Tanto que já no final da

---

<sup>69</sup> No original: Disney valued the contributions of every person on his staff and had a rare gift for orchastrating these talents. 'He was a director of men, rather than a director of pictures' says animator Grim Natwick. Studio veteran Frank Thomas adds 'He had a talent to draw out of guys what they didn't have'. (Natwick e Thomas apud Maltin, 1980, p. 29)

década de 1930 resolveu mandar todos os seus artistas de volta à *Escola de Belas Artes Chouinard*, para que tivessem uma educação formal de desenho e não soubessem apenas desenhar bonecos estilizados. Segundo o relato do animador Al Eugster [1909 - 1997], que trabalhava para os irmãos Fleischer, para Leonard Maltin...

... todos os animadores dos maiores estúdios corriam para os cinemas para ver cada novo desenho de Disney e era sempre frustrante, porque, Deus do céu, não tinha jeito de alcançar aquilo artisticamente. Creio que a maioria dos animadores tinha curiosidade de saber como faziam aqueles desenhos... parecia mágica. Eventualmente muitos de nós acabamos indo trabalhar com Disney só pra descobrir o que fazia aquilo funcionar. (Eugster apud Maltin, 1980, p. 29, tradução nossa)<sup>70</sup>

E outro animador, Dick Heumer [1898 - 1979], entrega o ouro:

Eu nunca tinha visto um *storyboard* até ir trabalhar na Disney. Todos nós sempre achamos que Disney tinha um grande segredo para fazer desenhos com tanta perfeição. Quando vi os *storyboards*, logo pensei 'Aha! É isto!'. E era mesmo. Pelo menos em grande parte. O resto era o perfeccionismo de Walt e seu gênio." (Heumer apud Maltin, 1980, p. 30, tradução nossa)<sup>71</sup>

Em outro livro, escrito por John Canemaker [1943], *Paper Dreams, the Art and Artists of Disney Storyboards*, o mesmo Dick Heumer acrescenta detalhes:

... não existiam *storyboards* em nenhum outro lugar. Na verdade nem existiam histórias, você ia criando as histórias conforme ia animando. Não havia um departamento dedicado a criar as histórias com *storymen*. (Heumer apud Canemaker, 2006, p. 5, tradução nossa)<sup>72</sup>.

Note-se que um *storyman* na acepção clara do termo como usado pela *Disney* não é o mesmo que um roteirista. Roteiristas são profissionais do texto. São dramaturgos. E muito de sua função está centrada nas falas dos personagens de uma

---

<sup>70</sup> No original: ...every animator from the major studios rushed to see each new Disney release. That was frustration, if there ever was one, because we'd look at the Disney films and, my God, there was no way of catching up artistically. I guess most animator were curious about how they made those cartoons... it was really like magic. And a lot of animators ended up at Disney's for that reason, they wanted to find out what made it tick. (Eugster apud Maltin, 1980, p. 29)

<sup>71</sup> No original: I had never seen a storyboard untill I came to Disney's. We had always thought that he had some great secret that made his cartoons so perfect. When I saw the storyboards I thought 'Aha! This is it!'. Well, it was really part of it, the rest was Walt's genius and perfectionism. (Heumer apud Maltin, 1980, p. 30)

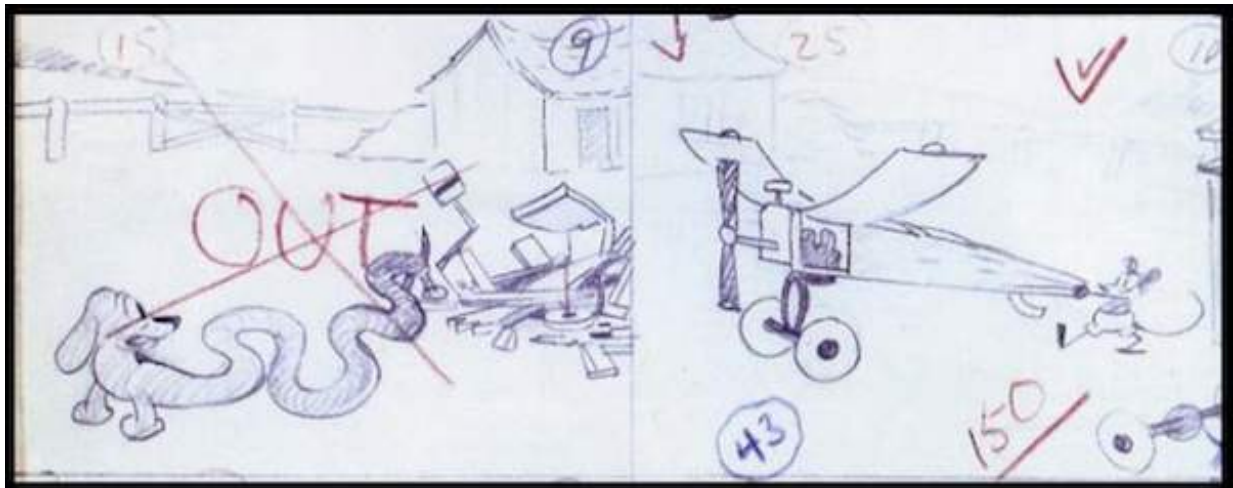
<sup>72</sup> No original:...there were no storyboards anywhere else. The scenarios would be on a single sheet of paper. You made it up as you went along. There were no story departments or storymen. (Heumer apud Canemaker, 2006, p. 5)

história. Não por acaso, mesmo que já existissem, começaram a se tornar importantes no cinema apenas após a chegada do som. Até então, o cinema era o território da imagem, o domínio de diretores que quase sempre eram também fotógrafos ou tinham grande intimidade com estes.

Assim como Heumer contou anteriormente, os animadores criavam as histórias ao mesmo tempo em que as animavam. No cinema, era comum que muito do que acabava sendo filmado fosse decidido já com os atores em cena, como já comentamos ao citar Brownlow sobre a maneira de filmar de Chaplin (op. cit. p.100). Mas no caso dos desenhos animados, especificamente no caso da Disney, os *storymen* eram antes de tudo profissionais da imagem.

Segundo Maltin (1980, p.38), o inventor do *storyboard* foi Webb (Webster) Smith [1895 - 1950]. Sabe-se muito pouco sobre ele, mas ele trabalhou na Disney até o final dos anos 1930 e foi ativo em *Os Três Porquinhos*, *Branca de Neve*, *Pinocchio*, *Fantasia* e *Bambi*. Sempre creditado como "escritor" ou "roteirista", podemos ver na figura 30 um fragmento de um dos roteiros de Webb Smith:

Figura 30



Storymen eram desenhistas como os demais, mas com um determinado talento extra para inventar *gags* visuais e para conduzir visualmente uma história. E esse fato é que deu origem aos *storyboards*, pois, para contar ao próprio Walt Disney como uma

determinada cena funcionaria, eles o faziam desenhando a sequência sem animá-la, em forma de *sketches*, algo natural para quem desenha, já prevendo o ângulo de enquadramento, os movimentos que deveriam acontecer e tudo o mais. E como muitos mais ali, vários deles tinham começado nos quadrinhos de jornais e muitos deles também, deixaram o Story Department de Disney para outros estúdios onde disseminaram a prática dos *storyboards* ou mesmo para o cinema *live action*, onde alguns chegaram a se tornar diretores importantes como Frank Tashlin [1913 - 1972], que dirigiu várias comédias de Jerry Lewis [1926 - 2017] e Doris Day [1922 - 2019].

Muito rapidamente, os *storyboards* se tornaram uma prática disseminada pelo mercado de animação, logo sendo adotada também por todos os estúdios de cinema, a princípio apenas nos filmes que dependiam de cenas complexas em termos de produção, mas logo eram prática-padrão em todos os filmes produzidos em Hollywood. São exemplos disso os filmes de Alfred Hitchcock, citado por Lacassin, que justificava o tempo que se levava trabalhando com desenhistas em *storyboards* meticulosos, como mostra o quadro abaixo, sabendo que se algo não funcionava no papel, não funcionaria nas telas dos cinemas.

Figura 31



Não se sabe exatamente qual foi o primeiro filme que não fosse de animação a se valer do uso dos *storyboards*. Um dos mais importantes foi a grande produção *E o Vento Levou da Metro*, de 1939. O designer de produção do filme, William Cameron Menzies [1896 - 1957], coordenou uma equipe de sete ilustradores que produziram mais de 1.500 *frames* para o filme <sup>73</sup>.

### 3.2. ABANDONO E RETOMADA

Se o cinema sofreu, especialmente em seus primeiros anos, algum grau de influência dos quadrinhos, seja de forma indireta, ao adaptar suas histórias, ou direta, através do trabalho em produção de artistas oriundos dos quadrinhos no cinema de animação, como acabamos de dizer, não é menos verdade que os quadrinhos em si se estagnaram em termos de forma durante o período em que o cinema mais avançou em termos de desenvolvimento de linguagem.

Ao comparar os quadrinhos com o cinema no que diz respeito à montagem, que considera fundamental, e como o mais importante dos aspectos da sintaxe de ambos, Lacassin considera que:

Os quadrinhos, desde seus primeiros momentos, experimentaram com os rudimentos da montagem, até que os colocaram de lado até mais ou menos 1932-35, quando, influenciados pelo cinema, os recuperaram e os vem aperfeiçoando desde então. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 6, tradução nossa) <sup>74</sup>

Tecnicamente falando, essa retomada se deu um pouco antes, como mostrarei a seguir. O fato é que os quadrinhos retomam aspectos narrativos importantes quando também retomam a produção de continuidades mais longas, que passam a fazer frente a um universo dominado por *gags* curtas que duravam uma tira ou uma única página se tanto, formato que prevaleceu a partir do começo do século XX em todos os países. Aliás, note-se que os termos "comics" ou "funnies" se referem exatamente a isso.

---

<sup>73</sup> Disponível em: <<https://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>>. Acesso em: 21 abr. 2019.

<sup>74</sup> No original: The comic strip, from the first moments of its existence, experimented with the rudiments of montage, then cast them aside until about 1932-35, when under the influence of cinema, it recovered them, and has been improving ever since. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 6)

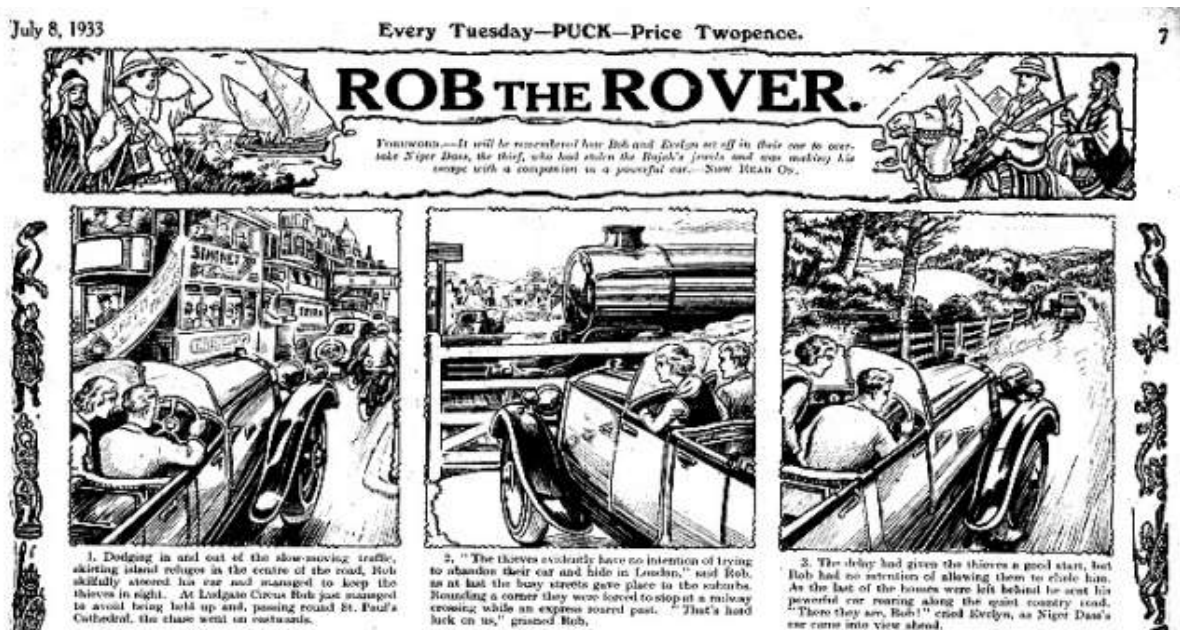


Histórias maiores e com desenhos mais realistas predam o *Yellow Kid* em muitos anos, como é o caso, por exemplo, do *Nho Quim* de Angelo Agostini [1843 - 1910], publicado no Rio de Janeiro pela primeira vez em 30 de janeiro de 1869. Porém, a partir do *Yellow Kid* e seus contemporâneos, diversas tentativas de se contar histórias mais longas, ainda que humorísticas, são esvaziadas pelo formato da *gag* curta, que, não por acaso, sobrevive nos jornais ainda hoje.

Os anos 1930 são considerados na história dos quadrinhos como "a década da aventura", que se inaugura com uma adaptação e uma mudança de rota em duas séries bastante distintas, *Wash Tubbs* e *Tarzan*, esta última com clara influência do cinema, embora isso também seja sentido na primeira.

Ainda em 1920, porém, há que se registrar o surgimento da série inglesa *Rob, the Rover*, de Walter Henry Booth [1889 - 1971]. A série narra as aventuras de um garoto encontrado no mar por um pescador, boiando no meio de destroços e totalmente desmemoriado, que sai pelo mundo à procura de uma pista sobre quem ele é de fato e quem são seus pais.

Figura 32



Como nos diz o pesquisador português Carlos Costa [1948] em seu livro acerca do 60º aniversário de publicação da revista *O Mosquito* (uma das mais importantes revistas de quadrinhos de Portugal):

As aventuras de *Rob, the Rover* nasceram no semanário infantil inglês *Puck*, em 15 de maio de 1920, e duraram a bonita conta de 20 anos. As últimas páginas saíram noutra jornal, o *Sunbeam*, já nos dias da Segunda Guerra Mundial. Não foi um sucesso de plástico, para vender e esquecer. Rob, o viandante, é feito do granito com que se constrói a eternidade. Com este herói, criou Walther Booth as histórias em quadrinhos "a sério" (...) demarcando-se das caricaturas que dominavam os periódicos... (Costa, 1996, p. 68)

Apesar de não serem de fato os primeiros, é preciso reconhecer a importância de *Wash Tubbs* e *Tarzan* para os quadrinhos, pois ambas de fato determinam um momento de ruptura em seu maior mercado, que exportava sua produção para praticamente o mundo todo, o que muda completamente os *comics* que, mesmo que continuem a ser chamados de *comics* até hoje, deixam de apresentar somente a piada do dia e passam a contar histórias mais longas de aventura.

O homem-macaco não é nativo dos quadrinhos, surgiu na literatura e chegou ao cinema (num dos primeiros *blockbusters* de Hollywood, em 1918) e ao rádio bem antes de sua primeira adaptação para os quadrinhos. Mas é a partir de sua publicação que os quadrinhos norte-americanos passam a perseguir o gênero de aventura dramática de forma mais consistente com os tempos duros que a população atravessava. *Tarzan* surge nos quadrinhos de jornal no exato momento em que a crise de *Wall Street* se avoluma. Isso é tão emblemático, que o primeiro artista a lhe dar forma, Hal Foster [1892 - 1982], só o fez, por pouco dinheiro, em função de ter perdido seu emprego no lucrativo ramo da publicidade, onde era um ilustrador famoso, como se narra em sua biografia, escrita a partir de depoimentos do próprio Foster ao Professor da Universidade de Ohio, Brian M. Kane [1970]:

A Grande Depressão causou o fim da maioria dos empregos em publicidade. Foster em pessoa foi testemunha de três suicídios no centro de Chicago, incluindo um homem que se jogou do nono andar e caiu na calçada do restaurante onde ele almoçava. 'Durante os anos 1920, tudo parecia grandioso. Eu tinha investido em ações como todo mundo e de repente também estava falido...' (Kane, 2001, p. 68, tradução nossa)<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> No original: The Great Depression saw an end to most of the advertising dollar. Foster personally witnessed three suicides in downtown Chicago, including one man who fell nine stories to the pavement just outside the restaurant where he was having lunch. 'During the 1920's everything had looked great. I'd invested on the stock marketing like everybody else and was wiped out too. (Kane, 2001, p. 68)

Como se vê, o ânimo das pessoas estava menos para comédia de costumes, que imperava em todas as séries dos comics, e passa a se voltar mais para o escapismo das aventuras, que o rei das selvas epitomizava.

Ainda mais dramático é o caso de *Wash Tubbs* (*Tubinho*, no Brasil) que narrava as divertidas aventuras de um jovem mulherengo inconsequente desde 1924, com *gags* diárias sem qualquer grande esforço de continuidade, escritas e desenhadas por Roy Crane [1901 - 1977]. Era uma série humorística, mas, de repente, em 1929, *Tubbs* se vê envolvido em uma revolução num país fictício da Europa central, onde acaba encontrando, na cadeia, o *Capitão Easy* (*Capitão César*, entre nós), um soldado da fortuna cujas aventuras literalmente roubam o show, tirando, em pouco tempo de cartaz, o personagem inicial que de protagonista passa a coadjuvante eventual das aventuras de *Easy*, que se torna um sucesso entre os leitores de proporções bem maiores do que se esperava.

Figura 33



Tanto em Foster quanto em Crane, desde o início, a influência do cinema começa a transparecer na linguagem dos quadrinhos, e não por mero acaso. No caso de *Tarzan*, é evidente a influência dos filmes do personagem na obra de Foster.

Quando ele é contratado para desenhar a adaptação do primeiro livro, em 1929, *Tarzan* já tinha uma vasta tradição ilustrativa. Vários artistas famosos já haviam contribuído com ilustrações para as capas dos 13 livros até então lançados (serão 24 ao todo), mas Foster preferiu buscar seu *Tarzan* nos cinco filmes até então produzidos, três deles estrelando o ator Elmo Lincoln [1889 - 1952], que é claramente o modelo para o *Tarzan* de Hal Foster, como se vê pela comparação entre um frame de um dos filmes

estrelados por este ator e um quadrinho de *Tarzan of the Apes*, desenhado por Foster (figura 33).

Quanto a Roy Crane, segundo Richard Marschall...

As primeiras histórias de *Wash* sempre tinham um quê de picardia, e o estilo humorístico de Crane atenuava a violência e a brutalidade dos vilões em cenários que pareciam ter saído de um romance de Anthony Hope, como *O Prisioneiro de Zenda*. Quando o *Capitão Easy* se estabeleceu como personagem, as histórias eventualmente se tornaram mais realistas, o que também aconteceu com o desenho de Crane. (...) Magistralmente, ele passou a conseguir efeitos impactantes, retratando a profundidade nas perspectivas e evocando uma certa atmosfera permeada de cenários indefinidos. (Marschall, 1989, p. 157, tradução nossa)<sup>76</sup>

Como se vê, embora Crane vá escapando do traço humorístico aos poucos, sem nunca o abandonar totalmente, a linguagem cinematográfica vai aparecendo cada vez mais, especialmente nos cenários e na composição com os personagens. Além disso, embora Crane tenha afirmado em uma entrevista, concedida já nos anos 1960, que criou o personagem baseado em um colega de escola chamado Michael Price<sup>77</sup>, *Easy* sempre foi muito parecido com um famoso herói das telas, o cowboy Tom Mix [1909 - 1935].

Figura 34



<sup>76</sup> No original: *Wash's* early adventures always had a sense of picaresque about them, and Crane's cartooney style nestled the violent fights and brutal villains in settings that seemed to come from Anthony Hope novels such as *The Prisoner of Zenda*. When *Captain Easy* established himself as a character, the storylines eventually became more realistic, as did Crane drawing style. (...) Masterfully he began to achieve stunning effects, depicting depths of perspective and evocations of atmosphere through hazy background renderings. (Marschall, 1989, p. 157)

<sup>77</sup> Disponível em: < <https://www.comicmix.com/2007/09/02/michael-h-price-the-man-who-was-easy/> > Acesso em 18/07/2018

O trabalho de Crane, mais do que o de Foster, lança as bases dos quadrinhos de aventura como os conhecemos e, mesmo não sendo tão realista em seus traços, influencia toda a geração contemporânea a ele, e várias subsequentes, de argumentistas e desenhistas, não apenas nos Estados Unidos, mas no mundo.

Segundo Richard Marschall (1989, p. 193), a partir da semente plantada por Foster e Crane com essas duas séries, vemos surgir em muito pouco tempo *Buck Rogers*, ainda em 1929, logo seguido de *Dick Tracy* e nos anos seguintes de *Flash Gordon*, *Jim das Selvas*, *Mandrake*, *Fantasma*, *Terry*, e muitos outros personagens de histórias de aventura, que fizeram sucesso não apenas nos Estados Unidos, mas em todos os países, e que junto aos humorísticos, consolidaram os norte-americanos como os maiores produtores e exportadores mundiais de quadrinhos, posto que ocupam até hoje.

É a partir do crescimento das histórias de aventura, com sequências longas e o favorecimento de desenhos mais realistas (embora a palavra "realista" cubra nesse caso um grande espectro de estilos bastante diferentes entre si), que os estudiosos dos quadrinhos passam a analisá-los assim que os descobrem, nos anos 1960, quando imediatamente passam também a atribuir aos quadrinhos características cinematográficas. Isso ocorreu talvez pelo fato de todas essas séries exibirem em maior ou menor grau clara influência visual do cinema, o que passara de fato a influenciar seus autores a partir do momento fulcral na história, quando o som (e com ele, o texto) chegou ao cinema e grandes massas atingidas por uma brutal depressão econômica buscaram uma fuga de sua dura realidade cotidiana, tanto nas salas de exibição quanto nas páginas diárias ou dominicais de seus jornais favoritos – um cenário totalmente diverso do que se vivia nas décadas anteriores.

Francis Lacassin, por sinal, explicita muito bem o período anterior a este momento em seu texto:

O mais estranho é que os quadrinhos americanos, de 1905 em diante, liderados pelos *Sobrinhos do Capitão*, aceitaram passivamente a conveniência do plano médio, que se tornou a regra de ouro até o grande ponto de inflexão nos anos trinta. Existe apenas uma explicação para essa mudança. As séries de aventuras, que têm grande necessidade de montagens abruptas, não haviam aparecido na América até 1929. Até aquela época (que coincide mais ou menos com o aparecimento do cinema falado), a produção de histórias em quadrinhos

era totalmente dominada por personagens humorísticos. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 12, tradução nossa)<sup>79</sup>

Os quadrinhos de aventura americanos chegaram para ficar e dominaram os jornais durante as próximas décadas, não apenas nos Estados Unidos, mas em praticamente todo o mundo. Sua chegada, no entanto, inaugura de fato um período em que os quadrinhos passam a receber grande influência do cinema em diversos aspectos. O próprio Lacassin menciona um autor cujas obras sempre são citadas como exemplo do uso do que se convencionou chamar de "linguagem cinematográfica", Milton Caniff [1907 - 1988]:

No que diz respeito a enquadramentos de câmera, o cinema tem precedência, pois os quadrinhos americanos - os mais avançados linguisticamente - parecem não ter sido praticados antes de 1945. Um dos pioneiros nesse domínio foi certamente Milton Caniff, que os usou, a partir de janeiro de 1947 no primeiro capítulo das aventuras de *Steve Canyon*. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 13, tradução nossa)<sup>80</sup>

Caniff é considerado, há muito tempo, o mais cinematográfico dos quadrinistas americanos clássicos por vários estudiosos, por exemplo, Álvaro de Moya (op. cit. p. 13). Existe certa disputa sobre esse fato, ao se observar que muitas dessas influências que aparecem no trabalho de Caniff só acontecem depois de seu trabalho em conjunto com outro quadrinista, menos famoso nos quadrinhos, mais conhecido na ilustração comercial, Noel Sickles [1910 - 1982]. Caniff dividia com ele um estúdio na época em que produziu seu primeiro grande sucesso, *Terry e os Piratas*, ao mesmo tempo em que Sickles desenhava *Scorchy Smith*, onde não faltam, ao contrário, abundam, referências cinematográficas nos desenhos, e isso em 1936, o que desafia a afirmação de Lacassin. No entanto, ele tem razão em afirmar que Caniff foi um dos pioneiros nisso e a história que ele cita é o assunto de um capítulo inteiro (Leitura de *Steve Canyon*) no livro

---

<sup>79</sup> No original: Stranger still, the American comic strip from 1905 onward, led by *The Katzenjammer Kids*, passively accepted the convenience of the medium shot, which remained the golden rule down to the great turning point in the thirties. There is only one explanation for this falling of. The adventure strip, which had a dire need for abrupt cutting did not appear in America until 1929. Until that time (which coincided more or less with the birth of the talkies in the cinema) comic strip production was entirely dominated by comic characters. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 12)

<sup>80</sup> No original: As far as the camera-eye is concerned, the cinema has uncontested priority, for the American strip - the most advanced linguistically - seems not to have practiced it before 1945. One of the pioneer in this domain was surely Milton Caniff, who used it, from January 1947, in the very first strip of the adventures of *Steve Canyon*. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 13)

*Apocalípticos e Integrados* de Umberto Eco que, sobre esse mesmo exemplo, vaticina sobre os enquadramentos de Caniff:

Os elementos semânticos compõe-se numa gramática do enquadramento de que tivemos alguns exemplos comprobatórios em *Steve Canyon*. Da história em quadrinhos banal, praticamente bidimensional, chega-se a algumas elaboradas construções, no âmbito da vinheta, que obviamente se ressentem de uma sofisticada atenção aos fenômenos cinematográficos. Às vezes, o gosto pelo enquadramento domina a tal ponto a mão do desenhista, que o leva a virtuosismos inúteis à finalidade da mensagem, semelhantemente ao que acontece a quem peca em preciosismo cinematográfico, filmando um edifício de baixo para cima, mesmo quando nenhum motivo de ordem expressiva exigiria tal recurso de resquícios impressionistas. (Eco, 1971, p. 145/146).

Por fim, é interessante notar que tanto Lacassin quanto Eco, entre aqueles que começaram a se interessar pelos quadrinhos nos anos 1960, tem opiniões complementares acerca do que foi comentado logo no início deste capítulo, a montagem, algo que costuma ser considerado território do cinema, embora exista nos quadrinhos desde muito antes, como Lacassin já afirmou. Segundo o autor:

Em ambos (cinema e quadrinhos), a linguagem se compõe de uma sucessão de 'tomadas' (ou seja, imagens com enquadramento variável) num arranjo sintático, numa montagem. A página de quadrinhos demonstra pertencer a um plano-sequência filmado ou ao ato de uma peça de teatro, a não ser pelo fato de o cenário mudar com frequência. Já a tira diária de três ou quatro imagens é comparável a uma cena. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 6, tradução nossa)<sup>81</sup>

E para Umberto Eco:

A relação entre os sucessivos enquadramentos (na página de *Steve Canyon*) mostra a existência de uma sintaxe específica, melhor ainda, de uma série de leis de montagem. Dissemos 'leis de montagem', mas o apelo ao cinema não nos pode fazer esquecer de que a história em quadrinhos 'monta' de modo original, quando mais não seja porque a montagem na história em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatural descontinuidade. A história em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum* - esse é um dado mais que evidente, e nós próprios, ao

---

<sup>81</sup> No original: In both, (cinema and comic strip) the language is composed of a succession of 'shots', (that is to say, images with variable framing) in a syntactical arrangement or montage. The comic-strip page demonstrably corresponds to the film sequence, or to the act of a play, except that the background tends to change more often. The daily comic strip of three or four images is comparable to the cinematic scene. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 12)

analisarmos a nossa página, somos levados a resolver uma série de momentos estáticos numa cadeia dinâmica. (Eco, 1971, p. 147).

Tanto Lacassin quanto Eco se referem em suas análises aqui apresentadas a quadrinhos de jornal, os que deram origem ao meio, como já dissemos. E Lacassin chega mesmo a descrever a tira como cena e a página como plano-sequência. Por isso é importante notar que esses quadrinhos obedecem a um formato preestabelecido para sua comercialização que pressupõe um certo engessamento de formato com muito poucas variações, ao contrário de uma outra modalidade comercial de quadrinhos que faz sua estreia na mesma época em que acontece o fim do domínio dos planos médios dos quadrinhos humorísticos e a chegada do som (e do texto) ao cinema. Tal modalidade começa com estardalhaço e será responsável por uma revolução no mundo dos quadrinhos vindo a se tornar a forma hegemônica de se criar para esse meio até os dias de hoje. São as revistas em quadrinhos – os *comic books*.

### 3.3. GANGSTER BUSINESS

Fora dos Estados Unidos, em muitos países para onde os quadrinhos americanos foram exportados, eles eram constantemente adaptados para outros formatos, não raras vezes para aparecerem em revistas, pois a tradição de quadrinhos publicados em jornal demorou para chegar a todos os países.

Este foi o caso do Brasil, por exemplo, onde os quadrinhos de diversas origens, boa parte vinda dos Estados Unidos, foram publicados pela primeira vez na lendária revista *O Tico-Tico* que começa a ser editada em 1905 e segue firme por muito tempo, acabando apenas em 1957 (Moya, 2003, p.106).

Muitos grandes jornais achavam que publicar histórias em quadrinhos em suas páginas comprometia sua seriedade e, com isso, sua credibilidade jornalística. Assim, muitos jornais do mundo só passaram a publicá-los depois da década de 1930 ou mais.

Entre nós, *O Estado de São Paulo*, só para dar um exemplo, publica sua primeira



tira diária apenas em 1939, como se pode ver no site do próprio jornal, que reproduz em forma de imagem na figura 35<sup>82</sup>.

Figura 35



Mas esse não era o caso nos Estados Unidos. Lá, na cabeça do público, quadrinhos não só faziam parte inseparável dos jornais, como eram, para muitos, uma das seções mais importantes conforme ficou comprovado no experimento realizado em 1929 pelo Dr. George Gallup [1901 - 1984], considerado o inventor das pesquisas de mercado.

Segundo o historiador Ian Gordon [1964], em seu livro *Comic Strips and Consumer Culture*:

A pesquisa de George Gallup do início dos anos 1930 revelou que mais pessoas liam os quadrinhos publicados em um jornal do que as manchetes da primeira página. Gallup inicialmente publicou esses resultados na primeira página da revista *Editor&Publisher*. (...) Originalmente Gallup dirigiu seu artigo a editores de jornal que pensavam em cortar atrações para economizar verba. A maior

<sup>82</sup> Disponível em: <<https://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,estadao-publica-quadrinhos-desde-1939,9655,0.htm>>. Acesso em: 11 nov. 2018.

parte do texto focava em sua metodologia científica para determinar o índice de leitura de cada atração. (...) Baseado em 4.000 casos, pesquisados de forma equânime em seis jornais metropolitanos, Gallup notou que a única parte de um jornal metropolitano lida consistentemente por mais de 40% do público, homens e mulheres, eram os quadrinhos. (Gordon, 1989, p.85, tradução nossa)<sup>83</sup>

Além de serem publicados nos jornais, existiam nos Estados Unidos compilações encadernadas de diversas séries de quadrinhos que circulavam em livrarias, bancas de jornal e drugstores, ponto de venda tradicional americano, mas não eram publicações de grande tiragem ou alcance, inclusive por serem caras.

Havia, no entanto, um tipo de publicação bastante popular junto à grande parte do público desde o século XIX, voltada totalmente para o entretenimento, com grande alcance na classe operária: os *pulps*. Segundo Frank M. Robinson [1926 - 2014] e Lawrence Davidson [1945] em seu livro *Pulp Culture: the Art of Fiction Magazines*:

Houve um tempo em que o número de leitores dos pulps estava na casa das dezenas de milhões e o número de títulos diferentes na casa das centenas. Os pulps eram os sucessores dos jornais ficcionais do século XIX e das dime novels do início do século XX. A partir da década de 1890, eles atingiram o auge de sua popularidade nas décadas de 1920 e 1930 e pelo meio dos anos 1950 haviam desaparecido quase que totalmente, esquecidos por todos, menos por alguns colecionadores ou historiadores da cultura. (Robinson e Davidson, 1998, p. 2, tradução nossa)<sup>84</sup>

As *dime novels* (cujo nome faz referência a seu preço, pois “one dime” equivale a 10 centavos de dólar) eram revistas de cerca de 100 páginas, nas quais, em geral, se publicava uma história mais longa, que era o assunto da capa e um ou dois contos, tudo sempre fartamente ilustrado. No que diz respeito às temáticas, havia revistas dos gêneros mais diversos, indo de histórias de amor voltadas para o público feminino a

---

<sup>83</sup> No original: George Gallup survey in the early 1930's revealed that more people read the comic strips in a newspaper on an average day than read the front banner story. Gallup's initial publication of his findings appeared in 1930 on the front page of *Editor&Publisher*. (...) Gallup directed his article at newspaper editors wishing to save money by cutting back on features. The majority of the piece concentrated on his scientific methodology for determining the readership of given features. (...) Based on 4.000 cases, drawn evenly from surveys of six metropolitan newspapers Gallup noted that the only part of a metropolitan newspaper constantly read by over 40% of both men and women were the comics. (Gordon, 1989, p. 85)

<sup>84</sup> No original: At one time the readers of pulp magazines numbered in the tens of millions and the number of titles in the hundreds. The pulps were the successors to the story papers of the 19th century and the dime novels of the very beginning of the 20th. Started in the 1890's they reached the height of their popularity in the 1920's and 1930's and had largely disappeared by the mid-50's, forgotten by all but a few collectors and cultural historians. (Robinson e Davidson, 1998, p. 2)

histórias policiais, aventura de diversas matizes, ficção científica, westerns, guerra, etc., que podiam conter histórias mais fortes ou mais leves, que podiam ser mais ou menos sanguinárias, conter maior ou menor conteúdo erótico, etc.

Figura 36



Eram publicações em que as capas exibiam sempre belas ilustrações coloridas impressas em um papel com acabamento brilhante visando chamar a atenção no ponto de venda. Não raras vezes, segundo Robinson e Davidson (1998, p. 101), a capa era feita primeiro e escritores eram convocados a escrever a história a ser publicada só depois que a capa fosse entregue pelo ilustrador. O miolo das revistas, porém, era impresso num tipo de papel de baixa qualidade que conhecemos no Brasil como papel-jornal, lá chamado de *pulp paper*, de onde veio o termo que com o tempo acabou substituindo a denominação anterior, tornando as *dime novels* em *pulp magazines*. Vale esclarecer que os jornais norte-americanos nunca foram impressos no que conhecemos aqui por papel-jornal, mas num papel superior chamado *newsprint* (próximo do que conhecemos aqui por "pisa-brite"), que era calandrado, e por isso menos poroso, o que possibilitou uma boa qualidade de impressão a cores desde o século XIX.

Os pulps revelaram autores importantes como Dashiell Hammet [1894 - 1961], Raymond Chandler [1888 - 1959], Ray Bradbury [1920 - 2012], Edgar Rice Burroughs [1875 - 1950] e muitos outros antes que se tornassem famosos (Robinson e Davidson, 1989, p. 177). Raymond Chandler declarou certa vez que os *pulps* foram uma grande escola para todos eles, já que, por pagarem tão pouco e serem tão pouco respeitáveis, propiciavam, sobretudo, um campo de provas onde era permitido errar. Mas a parca

respeitabilidade lembrada por Chandler não provém apenas do fato de os *pulps* pagarem mal e publicarem histórias de apelo popular em revistas impressas em papel de qualidade ruim. Ou mesmo porque, no mais das vezes, os escritores não escrevessem sob a orientação de editores de verdade, mas de donos de gráficas, que, em alguns casos, nem sequer eram alfabetizados.

A verdade é que, embora houvesse meia dúzia, ou pouco mais, de editoras respeitáveis no meio, a maioria das editoras de *pulps* negociava com crime organizado, com mafiosos italianos e judeus de Nova York, que também controlavam a maioria dos pontos onde essas publicações eram vendidas lado a lado com revistas sérias, como *Collier's*, *Life*, *Fortune*, *The Saturday Evening Post*, *The New Yorker* e outras.

No livro *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters and the Birth of Comic Books*, o pesquisador Gerard Jones [1957] dedica um capítulo inteiro a mostrar a conexão do crime organizado novaiorquino com as gráficas e editoras de *pulps*. Jones afirma que, durante a Lei Seca, na década de 1920,

as gráficas negociavam diretamente com os distribuidores de revistas, que transportavam mercadorias para bancas de jornal, tabacarias, farmácias e lojas de doces, todos pontos de venda comuns para bebida ilegal. E como a distribuição de jornais e revistas já era controlada pelas gangs de rua, toda a cadeia de negócios estava protegida. (Jones, 2004, p. 45, tradução nossa)<sup>85</sup>

Além disso, muitas dessas editoras imprimiam rótulos para *whisky* falsificado, bem como caixas. Em outros casos, alguns *pulps* eram impressos para lavar dinheiro. Alegavam tiragens bem maiores do que o número de exemplares que de fato havia sido impresso e distribuído, mas num universo de dezenas de milhões de exemplares era difícil comprovar as fraudes.

E tudo isso era um segredo de polichinelo, algo que ninguém se atrevia a comentar, mas que era de conhecimento geral e não ajudava a melhorar a reputação do meio, ou dos *pulps*, que, com o advento do rádio e a expansão do cinema, juntamente

---

<sup>85</sup> No original: "Printers did business directly with magazine distributors, who moved goods to newsstands, smoke shops, drugstores and candy stores, all common outlets for under-the-counter-liquor. And since newspaper and magazine distribution was already under the control of street mobs, the whole business was safely insulated." (Jones, 2004, p. 45)

com a Grande Depressão de 1929, entram nos anos 1930 perdendo popularidade (e lucratividade) rapidamente.

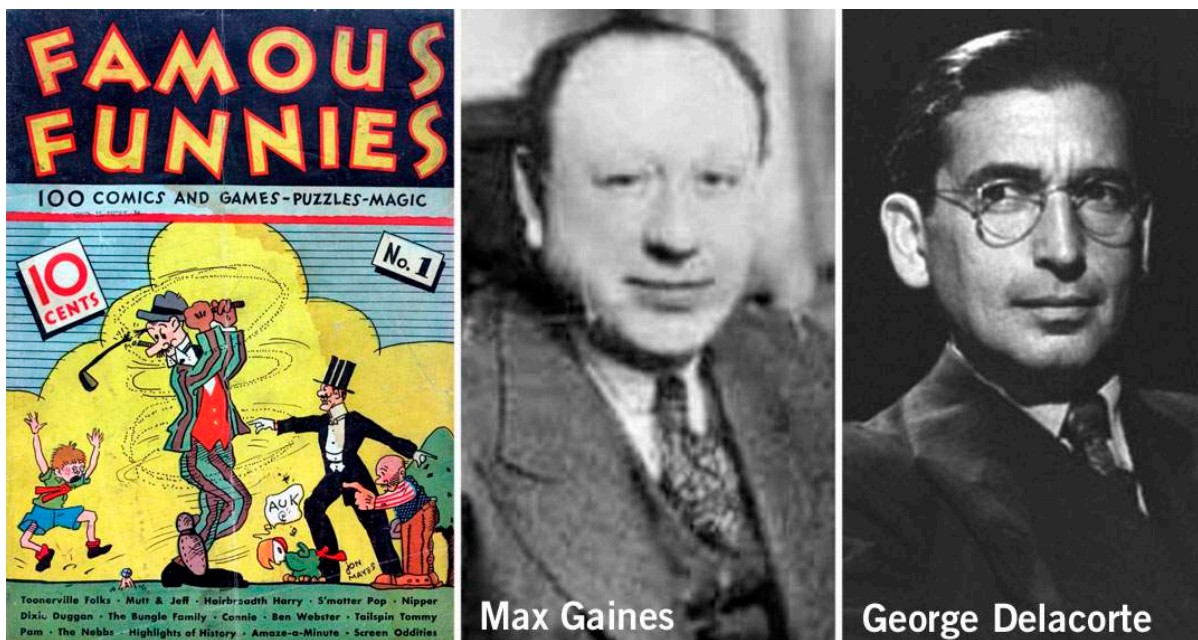
E foi então que tudo mudou com a chegada dos *comic books*. Antes de prosseguir e narrar a origem dos *comic books*, é necessário esclarecer que literalmente dezenas de autores diferentes dão versões ligeiramente diferentes sobre quem realmente os teria criado. Max Gaines [1894 - 1947] calha de ser o denominador comum de todas, mas por vezes se atribui apenas a ele o fato, enquanto em outras se incluem vários outros nomes. Ao que parece, nenhum dos que pesquisaram esse período tem provas conclusivas da participação de outros na história, além de Gaines, que é sempre citado. Vou me fiar pela versão do historiador dos quadrinhos Ron Goulart [1933], autor de mais de dez livros sobre o assunto, entre eles *Over 50 Years of American Comic Books*, onde ele atribui a Gaines mais um associado, de quem quase nada se sabe, chamado Harry Wilderberg [1897 - 1964].

Segundo Goulart (1991, p. 18), corria o ano de 1933, e Gaines, cujo verdadeiro nome era Maxwell Ginzberg, trabalhava como vendedor para uma grande gráfica chamada *Eastern Color Printing*, que tinha, entre outros clientes, a já bastante poderosa *Procter&Gamble* para quem imprimia materiais promocionais diversos. Certo dia, em seu escritório, sem muito o que fazer, Harry Wilderberg resolveu dar fim a uma imensa pilha de jornais acumulados por mais de um ano num canto do recinto. Algumas horas depois, percebeu que o trabalho não havia rendido, pois passara a maior parte do tempo relendo os suplementos dominicais de quadrinhos e teve um *insight*. Será que uma revista que republicasse aquelas histórias originalmente publicadas em capítulos semanais de forma completa não seria um ótimo brinde para uma das promoções da *Procter&Gamble*? Harry conversou com Gaines, ambos conversaram com seu chefe e obtiveram autorização para tocar o projeto, mas a *Procter* não se interessou por ele.

Recusando-se a desistir, Gaines procurou outras companhias e acabou conseguindo que duas se interessassem pela sua revistinha, chamada *Famous Funnies*, o refrigerante *Canada Dry* e a loja de departamentos *Woolworth's*, que distribuíram mais de 200 mil exemplares do que é considerado o primeiro comic book norte-americano e que não publicava nenhum material novo, apenas reprises de quadrinhos que já haviam saído nos jornais. Isso se deu em fevereiro de 1934.

Segundo outro autor, Gerard Jones (2004, p. 101), Gaines conhecia um ex-presidiário, dono de gráfica, ligado à máfia italiana, que se transformara em empresário do ramo editorial chamado George (Giorgio) Delacorte [1894 - 1991], que trabalhava com distribuição de revistas e jornais em bancas no estado de Nova York, sendo também um dos muitos que editavam pulps com certo sucesso, usando o nome *Dell*, mas que percebia claramente o declínio nas vendas desse tipo de publicação.

Figura 37



Segundo Jones (2004, p. 101), durante uma conversa em que Delacorte teria sabido do sucesso obtido pela edição de *Famous Funnies*, perguntaram se algo assim faria sucesso sendo vendido em bancas, em vez de distribuído como brinde. Para fazer o teste, Gaines colou uma etiqueta de preço no valor de 10 centavos de dólar em cerca de 100 exemplares da *Famous Funnies*, e Delacorte os distribuiu nas bancas do centro de Nova York. No dia seguinte, todas haviam sido vendidas. Bingo. Nascia uma nova indústria.

Logo, no baixo meio editorial novaiorquino, a notícia de que esse tipo de publicação vendia bem se espalhou e novos *players* se interessaram por ele. Quase todos, editores de *pulps*, quase todos também ligados ao crime organizado, com poucas

exceções. Aos poucos, mais e mais títulos de *comic books* chegavam às bancas, todos imitando a mesma fórmula da *Famous Funnies*, republicando quadrinhos de jornal.

Com um quadro assim, logo começou a haver uma certa escassez de material para ser publicado e ficou claro para Gaines e os demais que era hora de começar a produzir material inédito. Isso passou a ser feito de mais de uma forma.

Algumas editoras compravam as revistas prontas de estúdios e viram nesse tipo de publicação um negócio a ser explorado. Eles conversavam com os donos das editoras e se responsabilizavam por tudo, roteiros, desenhos, letreiramento, arte-final, revisão e entrega para a gráfica.

O famoso quadrinista Will Eisner [1917 - 2005], foi um dos primeiros a abrir um destes estúdios, mesmo tendo apenas 19 anos. Na biografia *Will Eisner, um Sonhador nos Quadrinhos*, o escritor Michael Schumacher [1950] conta que

Will Eisner vira o nascimento e o crescimento do mercado de quadrinhos e, pensativo em sua casa no Bronx, ponderando o que fazer (...) ele imaginava que devia haver um modo de transformar a popularidade dessa nova forma de entretenimento em dinheiro.(...) Passara anos ouvindo a mãe dizer que a arte nunca pagava as contas e que ele precisava seguir uma carreira que tivesse demanda. Ele se esforçara bastante para crescer como artista na esperança de que alguém fosse notar seu talento e recompensá-lo com um emprego estável. Mas artistas existiam às pencas. De repente, Eisner concluiu que para haver demanda por seu trabalho ele deveria tornar-se empresário. Ele faria o serviço que as editoras de quadrinhos mais precisavam. Eisner percebeu que a necessidade estava bem diante de seus olhos. Com um número cada vez maior de quadrinhos chegando às bancas todo mês, as editoras estavam fadadas a bater na escassez de conteúdo para republicar. Haveria uma corrida por novos quadrinhos para preencher as revistas e aí estava algo que Eisner podia fazer. (Schumacher, 2013, p. 42)

Outras editoras preferiram montar seu próprio *staff* editorial, pequenas redações de onde editores contratados encomendavam material de diversos *free-lancers* que atuavam no mercado. Tanto em uma como em outra forma, não havia dinheiro suficiente para pagar artistas famosos, ou sequer conhecidos, como os autores dos quadrinhos dos jornais, todos contratados de grandes *syndicates* como a *King Features Syndicate* de Hearst por exemplo.

Para que a operação fosse viável, era necessário que as histórias custassem pouco e isso fez com que a maioria das pessoas que se empregavam nessa nascente atividade fossem, como Eisner, quase sempre muito jovens, sem muita experiência e

não raras vezes viessem de famílias pobres. Obviamente, isso se refletiu no tipo de material produzido, como foi o caso de dois adolescentes de Cleveland, Ohio.

### 3.4. NASCEM OS SUPER-HERÓIS

Segundo Gerard Jones (2004, p. 24), desde a segunda metade do século XIX, com a descoberta de grandes jazidas de ferro e carvão mineral nas terras circunvizinhas ao Lago Erie, a cidade de Cleveland, no estado de Ohio, tornou-se uma próspera cidade industrial, com um setor comercial bastante forte montado para atender essencialmente aos que trabalhavam nas siderúrgicas. Não é preciso pensar muito para entender o quão devastador foi o efeito do crack da Bolsa em 1929 e da depressão econômica que se seguiu, numa cidade como esta.

O pai de Jerry Siegel [1914 - 1996] era o dono de um pequeno armarinho que tinha prosperado desde que ele chegara ao país, fugindo da perseguição na Rússia como diversos outros judeus, e que de uma hora para outra começou a passar por dificuldades. O pai de Joe Shuster [1914 - 1992], também judeu, também russo, também imigrante, era um alfaiate que lutava mês a mês com as contas a pagar, o que obrigou o pequeno Joe a trabalhar como entregador de jornais desde muito cedo, aos 9 anos.

Vender jornais era um trabalho brutal para ele. Todas as noites, ao voltar das ruas, deixando para trás as multidões apressadas, ele subia para seu quarto para desenhar. Algumas vezes, seu pai podia comprar papel de desenho para ele. Mas quando o dinheiro era pouco, Joe desenhava em retalhos de tecido ou em papel de embrulho da oficina de costura de seu pai. (Jones, 2004, p.67, tradução nossa)<sup>86</sup>

As coisas pioraram ainda mais para a família Siegel quando o patriarca morreu de ataque cardíaco em consequência de um assalto à mão armada que sofreu em sua loja.

Segundo Gerard Jones

Depois que Mitchel Siegel morreu, a família se endureceu em si mesma. Os parentes se juntaram financeiramente. Os irmãos e filhos mais velhos de Sarah

---

<sup>86</sup> No original: Selling papers was a brutal job for him. Every night, once he was off the street and out of the rushing crowds, he went into his room to draw. Sometimes his father could afford to buy him paper, but when money was short, Joe drew on the scraps of tissue and wrapping paper he cadged from his father work. (Jones, 2004, p. 67)



Siegel davam uma parte de seus ganhos todos os meses para assegurar que ela mantivesse a casa. Ir para uma universidade se tornou algo fora de questão, pensar na sobrevivência se tornou mais importante do que no futuro. E Sarah apertou as amarras. Em resposta à sua dor, ela se tornou mais controladora da vida de seus filhos e irmãos. Jerry também podia ter arrumado um trabalho (...) mas Sarah não quis que ele o fizesse. Apenas a Jerry foi permitido que continuasse a ser seu bebê. Os irmãos de Jerry passavam cada vez menos tempo em casa, deixando-o cada vez mais apenas com a companhia dela. Quão fortes devem ter sido então seus sonhos de liberdade, invulnerabilidade e de ter identidades secretas? (Jones, 2004, p. 39, tradução nossa)<sup>87</sup>

Jerry Siegel foi o único dos filhos de Mitchel Siegel que continuou a estudar e foi justamente na escola que Jerry fez amizade com um rapaz parrudo e solitário, que levantava pesos, mancava de uma perna e morria de medo das garotas (tal como Jerry), Joe Shuster.

Jerry e Joe eram *nerds*, mas nesse tempo, ao contrário de hoje em dia, esta era uma maneira pejorativa de se referir a eles. Ambos tinham os mesmos gostos pelos quadrinhos de jornal, para os quais Joe sonhava desenhar, e pelos *pulps*, especialmente os de ficção científica, para os quais Jerry sonhava escrever. Não eram da mesma turma na escola, mas a não ser pelos horários em que estavam em aula, estavam sempre juntos, se reunindo também ora na casa de um, ora na do outro.

Jerry e Joe criaram o *Superman* em 1933, sonhando em vê-lo distribuído por um grande *syndicate* para milhares de jornais no mundo inteiro e ganharem rios de dinheiro para ajudar suas famílias. Gerard Jones conta em um parágrafo a maneira que o próprio Jerry Siegel, segundo muitos, costumava narrar os fatos:

Jerry Siegel sempre contou a história de como criou o *Superman* como uma história de inspiração e fé. E o mundo sempre esteve a fim de acreditar nessa história. Numa noite quente de verão, ele se encontra insone em seu quarto e as ideias começam a surgir. 'Eu pulo da cama e escrevo, depois volto para a cama e penso por mais umas duas horas e me levanto de novo e escrevo mais. Isso dura a noite inteira.' Quando amanhece, ele tinha escrito semanas de uma tira de *Superman*. 'Eu corri para a casa do Joe e mostrei tudo a ele.' Joe fica excitado. 'Aí nós nos sentamos', ele disse 'e eu trabalhei direto até acabar. Acho

---

<sup>87</sup> No original: After Mitchel Siegel's death, the family hadened in its ways. The relatives rallied financially. Sarah's sibilings and older children kicked in part of their earnings every month to make sure she could keep the house. College was now out of question for the kids, daily survival more important tahn the future. And Sarah tightened her grip. In response to the loss, she became more controlling of her sibilings and her children. Jerry could have found a job too (...) but Sarah didn't want hom to. Jerry alone was allowed to go on being her baby. His sibilings spent less and less time in the house, leaving Jerry there with her more and more. How powerful were his daydreams then of freedom and invulnerability and secret identity? (Jones, 2004, p. 39)

que tinha levado uns sanduíches e nós trabalhamos o dia todinho. Quando anoiteceu novamente, eles tinham um monte de amostras. Então eles começam a enviar essas amostras a editores. Que começam a mandá-las de volta. (Jones, 2004, p. 109, tradução nossa)<sup>88</sup>

Para encurtar uma longa história, eles passaram os cinco anos seguintes vendo sua ideia sendo rejeitada por todos os *syndicates*, grandes e pequenos, algumas vezes com a desculpa de que era por demais fantasiosa, ou por demais ridícula, embora na maioria das vezes nem sequer tenham recebido qualquer tipo de resposta.

Tudo o que conseguiram foi abrir uma porta no mundo dos *comic books*, algo bem menos respeitável e bem menos compensador em termos financeiros, mas que ajudava a pagar algumas contas. A partir de 1936, ambos começam a colaborar com as revistas da *National Periodicals* (que se tornaria a *DC Comics*) com histórias das mais diversas em séries como as do mosqueteiro *Henri Duval* ou do detetive *Slam Bradley*.

Nem mesmo a DC se interessou por publicar o *Superman* a princípio, na verdade a estreia do personagem se deve ao acaso. O jovem editor (e também cartunista) Vin Sullivan [1911 - 1999] precisava fechar o primeiro número da revista *Action Comics* e mandá-lo para a gráfica a toque de caixa. Como não tinha material, lembrou-se das tiras de Siegel e Shuster com o personagem e perguntou a ambos se topavam publicá-lo na revista, com direito a capa. Os rapazes não precisaram pensar muito e logo acabaram topando.

Depois de cortar boa parte da história e adaptá-la do formato tira diária para o formato *comic-book*, a entregaram a Sullivan recebendo da editora um cheque no valor de US\$ 412,00 (equivalentes a US\$ 7.000,00 em 2019). Dessa soma apenas US\$ 130,00 (US\$ 2.230,00 hoje em dia) correspondiam ao pagamento pelo *Superman*, o resto era o pagamento por outras histórias que já haviam entregado.

---

<sup>88</sup> No original: Jerry Siegel always told *Superman's* origin as a simple story of inspiration and belief. And the world was always eager to believe it. One hot summer night he lay awake in his attic room and the ideas began to come. 'I hop out of bed and write this down, and then I go back and think some more about two hours and get up again and write that down. This goes on all night long'. When the sun came up, he'd written weeks of a *Superman* comic strip. 'I dashed over to Joe's place and showed it to him.' Joe was excited. 'We just sat down', he said 'and I worked straight through. I think I had brought some sandwiches to eat and we worked all day long.' When night came again, they had lots of samples. Then they began sending the strip out. And editors began sending it back. (Jones, 2004, p. 109)

Ambos concordaram em assinar um contrato-padrão em que cediam totalmente os direitos autorais da história e do personagem para a *National*, como era de praxe e como já haviam feito várias vezes antes.

Os donos da *National*, Harry Donenfeld [1893 - 1965] e Jack Liebowitz [1900 - 2000] não gostaram nem um pouco da capa da revista estampando um sujeito com roupa azul e vermelha erguendo um carro acima da cabeça. Mas a revista só foi para os pontos de venda porque a tiragem já estava toda impressa quando souberam da escolha de Sullivan. Segundo o veterano diretor de arte da *National*, Sheldon Mayer [1917 - 1991] disse a Ron Goulart

Quando Harry Donenfeld viu a capa com *Superman* erguendo o carro no ar, ele ficou preocupado. Ele disse que ninguém acreditaria nisso, que era ridículo, louco. (Mayer apud Goulart, 1991, p. 77, tradução nossa)<sup>89</sup>

Ambos mudaram de ideia ao receber os primeiros relatórios de venda que demonstravam que o *Superman* era um sucesso gigantesco, quase inacreditável.

Do nada, um personagem rejeitado por quase todos os editores por cujas mãos havia passado, tornava-se um campeão de vendas muito maior do que qualquer um poderia imaginar, aparentemente sem qualquer fato que explicasse isso.

Mas para Gerard Jones havia uma explicação muito clara. Em seu livro, Jones argumenta que:

A grande lacuna em toda a arqueologia de cultura juvenil é sempre aquilo que os próprios garotos estavam dizendo. Será que havia garotos entre 10 e 11 anos de idade que descobriram o *Superman* no verão de 1938 e saíram correndo para dizer aos amigos "Você tem que ler isto"? Será que a novidade se espalhou pelos pátios das escolas no outono? Ou teriam sido garotos solitários que o descobriram por conta própria? Tudo o que temos hoje são gráficos de venda e decisões editoriais. Num período de nove meses, *Action Comics* mais do que dobrou seu volume de vendas mensais. Mas outras revistas de quadrinhos começaram a vender melhor também. Ao que parece, *Superman* era comprado por garotos que normalmente não comprariam revistas em quadrinhos e esses garotos estavam comprando outras revistas em quadrinhos. No ano letivo entre 1938 e 1939, as revistas em quadrinhos se tornaram uma mania. Foi um bom momento para a chegada do *Superman*. Os garotos nascidos no final dos anos 1920 e início dos anos 1930 nunca tinham tido a emoção de conhecer um novo meio ou gênero apenas para eles. Os garotos um década mais velhos tinham

---

<sup>89</sup> No original: When Harry Donenfeld saw that cover with *Superman* holding that car in the air, he really got worried. He said that nobody would believe it, that it was ridiculous, crazy. (Mayer apud Goulart, 1991, p. 77)

sido o público pioneiro do rádio, do cinema falado, dos quadrinhos de aventura, dos *pulps* policiais e de ficção científica, mas a depressão econômica tinha dado pouco espaço para novidades. Agora tinha aparecido algo que os adultos e os irmãos mais velhos não conheciam, algo barato, colorido e exótico. Essa era também uma geração cética, acostumada a baixas expectativas e realidades duras. Os quadrinhos, desenhos animados, filmes e programas de rádio tinham aumentado o apetite americano por heróis fantásticos, mas ao mesmo tempo, não faltavam adolescentes que achavam *Flash Gordon* e sua turma ridículos. O humor e o excesso presentes em *Superman* tornavam possível rir com os criadores ao mesmo tempo que se excitavam com a fantasia do poder. Esse sempre tinha sido a grande ideia de Jerry e Joe: você podia querer ser invulnerável e forte, mas tinha que rir disso para que as pessoas não percebessem o quão desesperadamente você queria isso. (Jones, 2004, p. 144, tradução nossa)<sup>90</sup>

O *Superman* concebido por Jerry e Joe era bastante diferente daquele que vemos hoje em dia. Era fruto da vida que ambos conheciam bem. Era um sujeito durão que, em vez de lutar contra monstros do espaço exterior como nos acostumamos a vê-lo, atirava através da parede um marido abusivo que espancava a esposa ou prendia ricações no fundo de uma mina abandonada para que experimentassem o perigo a que expunham seus empregados na mina de carvão da qual eram donos (figura 38).

Em sua primeira fase, o *Superman* era, na acepção clara do termo, "um campeão dos fracos e oprimidos", das pessoas comuns que não conseguiam resolver as injustiças do dia a dia, como eram também seus autores, Jerry Siegel e Joe Shuster. Além disso, ainda não podia voar, apenas dar grandes saltos, e não era forte o bastante

---

<sup>90</sup> No original: The great missing piece in any archaeology of kid culture is what the kids themselves were saying. Were there ten and eleven-year olds who discovered *Superman* in the summer of 1938 and run to tell their friends 'You gotta read this'? Did the word spread through school playgrounds in the fall? Or was it still mostly isolated kids, each discovering it on his own? All we have now are sales figures and editorial decisions. Over a nine-month period *Action Comics* more than doubled its monthly sales. But other comic books started selling better too. It seems that Superman was selling comic books to kids who didn't normally buy them, and then those kids were trying other comics. Somewhere in the 1938-1939 school year a comic book fad was born. It was a good time for *Superman* to arrive. The kids born in the late 1920's and early 1930's had never known the thrill of taking a new medium or genre for their own. The kids a decade older had been pioneer audiences for radio, talking movies, adventure comic strips, hard boiled pulps and science-fiction, but a depressed economy had supported little that was new. Now something had come along that adults and older siblings didn't know about, something cheap, colorful and exotic. This was a skeptical generation too, raised on lower expectations and hard realities. The comics, cartoons, movies and radio shows had increased the American appetite for fantastic heroes, but at the same time, plenty of adolescents and precocious kids found *Flash Gordon* and his ilk fairly ludicrous. The humor and excess of *Superman* made it possible to laugh along with the creators while still thrilling to the fantasy of power. That had always been Jerry and Joe's special insight: You could want the invulnerability and the power, but you had to laugh to keep people from knowing how bad you wanted it. (Jones, 2004, p. 144)

para desviar o curso de um meteoro. Quando muito era capaz de segurar um tanque de guerra acima da cabeça.

Figura 38



Seus poderes seriam aumentados na mesma medida em que as histórias perderiam o teor de justiça social e se tornariam mais palatáveis para diversas outras mídias, como o rádio, o cinema e a TV e de forma inerente ao afastamento sistemático de seus autores, num longo processo para reverter a cessão de direitos autorais que na verdade eles nunca venceram. Ambos passaram a ter sua autoria reconhecida nas histórias apenas quando outros artistas começaram um movimento que poderia prejudicar o lançamento de *Superman, o filme*, em 1978, quando, como parte de um acordo, passaram a receber também uma módica pensão.

Injustiças à parte, a publicação do *Superman* deu início a um novo gênero que nunca mais foi embora dos quadrinhos, o dos super-heróis, tenham eles ou não superpoderes, como é o caso do *Batman*, que não os possui. Tecnicamente, o *Fantasma* antecede a todos eles nos quadrinhos, pois foi criado em 1936, mas nunca foi considerado um super-herói, talvez porque esse gênero tenha sido em seu nascedouro imediatamente caracterizado como algo inerente aos *comic books* e o *Fantasma* fosse um personagem das tiras de jornal.

Essa dicotomia aliás, entre material de jornal e de *comic books*, vai dividir o mercado norte-americano por muitos anos. O material de jornal continuará a ser prestigiado e considerado nobre, uma atividade artística respeitável, com autores que assinam seu trabalho (mesmo quando contratam *ghost-artists* para fazê-lo de fato),

sendo entrevistados por revistas como *Life* e *Colliers*, enquanto os *comic books* serão vistos como algo menor, nada nobre, muito ao contrário, condenável, a ponto de gerar perseguições a seus autores e editores durante o macartismo, algo que gerou o infame *Comics Code*, um nome polido para autocensura, criado pelos editores como uma maneira de sobreviver a tempos difíceis.

De toda forma, o *Superman* era exceção nesse quadro também, pois foi um sucesso tão grande que não houve meio de ser ignorado. Logo Jerry e Joe também apareciam nas reportagens de revistas e jornais, e o *Superman* passou a ter também material produzido para jornais. Talvez aí resida a explicação pelo o fato de o *Superman* ser o único material originário de *comic books* a ser mencionado no livro de Coulton Waugh, todos os demais eram quadrinhos de jornal. E mesmo assim, Waugh, ele próprio um quadrinista de jornal, não poupa esforços para criticá-lo:

Sempre adoramos figuras heroicas e o *Superman* não passa de um primo moderno de *Paul Bunyan*, que uma vez pegou um tornado pela sua célere e mortal cauda e o trancafiou numa gaiola caseira. (...) Existe, claro, uma razão mais profunda para a popularidade atual e grandiosa do *Superman*. O mundo, até a vida, tornou-se tão assustadoramente difícil para milhões de pessoas. (...) Grande parte do público se encontra muito perturbada e gostaria de tomar providências acerca disso, mas não sabe o que fazer. Individualmente, todos se ressentem de sua insignificância com suas cabeças ocas e seu medo – e então surge o *Superman*. Ouve-se um suspiro de alívio por toda a nação: "É isso! Aqui está aquele que fará o trabalho por nós..." (Waugh, 1947, p. 258, tradução nossa)<sup>91</sup>

Como se vê, Waugh não acha nada de original no *Superman* e considera seu público gente não muito inteligente. Umberto Eco tem uma opinião parecida:

Imagem simbólica de particular interesse é a do *Superman*. O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de *Hércules* a *Siegfried*, de *Roldão* a *Pentagrue* e até a *Peter Pan*. Frequentemente a virtude do herói se humaniza e seus poderes, ao invés de sobrenaturais, são a alta realização de um poder natural – a velocidade, a astúcia, a habilidade bélica e mesmo a inteligência silogisticizante e o puro espírito de observação como acontece com Sherlock Holmes. Mas numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as

---

<sup>91</sup> No original: "We have always worshiped heroes and *Superman* is only a modern cousin to *Paul Bunyan*, who once took an annoying tornado by the dark, fast-twisting tail and coped it up in a homemade cage.(...)There is, of course, a deeper reason for *Superman's* present enormous popularity. The world, life itself, has come to be fearfully difficult for millions of people.(...) The body of the great public is highly disturbed, it would like to do something about it, but it doesn't know what to do. The individuals who make it up fell their own smallness, their soft brains and bellies - then along comes *Superman*. A vast nationwide sigh of relief and delight: 'This is it, here is the one who will do the job for us...'" (Waugh, 1947, p. 258)

frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia, numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele, onde a força individual, se não exercitada na atividade esportiva permanece humilhada diante da máquina que age pelo homem e determina os movimentos mesmo do homem – numa sociedade de tal tipo, o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer. O *Superman* é o mito típico de tal gênero de leitores... (Eco, 1971, p. 246).

Além de um mito com que se identificar para os leitores, *Superman* se tornou o protótipo para uma série de personagens publicados na esteira de seu sucesso, alguns com maior ou menor aderência junto ao público, com maior ou menor sucesso, iniciando, como já dito, um gênero específico de *comic books*.

Muitos super-heróis surgiram e desapareceram, apesar de serem um sucesso em suas épocas; outros, uma lista extensa que não vale a pena citar, simplesmente fracassaram. Mas muitos deles estão até hoje sendo publicados por vezes de formas distantes de sua concepção original, porém com potencial de sucesso comercial ainda importante, casos como os do *Batman* (1939), *Tocha Humana* (1939), *Capitão Marvel/Shazam* (1940), *Flash* (1940), *Lanterna Verde* (1940), *Aquaman* (1941), *Mulher Maravilha* (1941), *Capitão América* (1941) e vários outros que têm, como já vimos, rendido milhões de dólares no cinema depois de já terem feito o mesmo nos quadrinhos, nos brinquedos, no rádio e na TV.

Quanto aos *comic books* em si, é importante ressaltar que seu advento se constituiu na maior mudança em termos de mercado que os quadrinhos experimentaram desde seu início. Para que se tenha uma ideia disso, basta lembrar que hoje os quadrinhos de jornal quase não existem mais, mas os *comic books* seguem sendo o esteio da produção norte-americana. Segundo Ron Goulart

Em 1934, quando acabou o primeiro ano em que os *comic books* como os conhecemos passaram a ser vendidos nas bancas, a dez centavos a cópia, um leitor podia comprar toda a produção da indústria no período por menos de um dólar. No curso em que transcorreu essa história em cores fortes, vimos o crescimento da indústria dos *comic books*, que teve um início bem humilde, em um negócio de muitos milhões de dólares. O formato que foi desenvolvido nos anos 1930 ainda é o formato vigente. Para milhões de leitores ao longo dos anos esse panfleto colorido com capa brilhante e miolo em papel-jornal tem sido uma forma conveniente e barata de entretenimento, permanecendo popular e

atrativa como uma mídia em que se contam histórias. (Goulart, 1991, p. 4, tradução nossa)<sup>92</sup>

Goulart escreveu esse texto em 1991. De lá para cá, houve mudanças gráficas, especialmente ao longo dos últimos 25 anos, quando deixaram de ser impressos em papel jornal e passaram a ser um produto com melhor acabamento gráfico e mais caro, por razões que explicaremos mais adiante, mas essencialmente eles continuam sendo o mesmo produto que eram quando surgiram. E na ocasião, mesmo com todo o patrulhamento de que padeceram e do esnobismo que sofreram por parte dos produtores "sérios" de quadrinhos para jornal, os *comic books* foram um grande sucesso comercial. Prova disso reside no fato de que praticamente todos os grandes personagens dos quadrinhos de jornal tentaram emplacar séries de *comic books*, nunca com grande sucesso, no entanto, quando o contrário aconteceu, foi muito mais bem-sucedido. *Flash Gordon*, por exemplo, teve apenas cerca de 30 revistas em quadrinhos contando suas aventuras produzidas entre os anos de 1942 e 2019, mas o *Homem Aranha*, oriundo dos *comic books*, teve sua tira diária publicada nos jornais ininterruptamente durante 40 anos até ser cancelada recentemente. Isso quer dizer que o público que lia quadrinhos nos jornais não rejeitava os heróis dos *comic books* produzidos para aquele formato, já o contrário nunca aconteceu com a mesma força.

### 3.5. OS COMIC BOOKS E O CINEMA

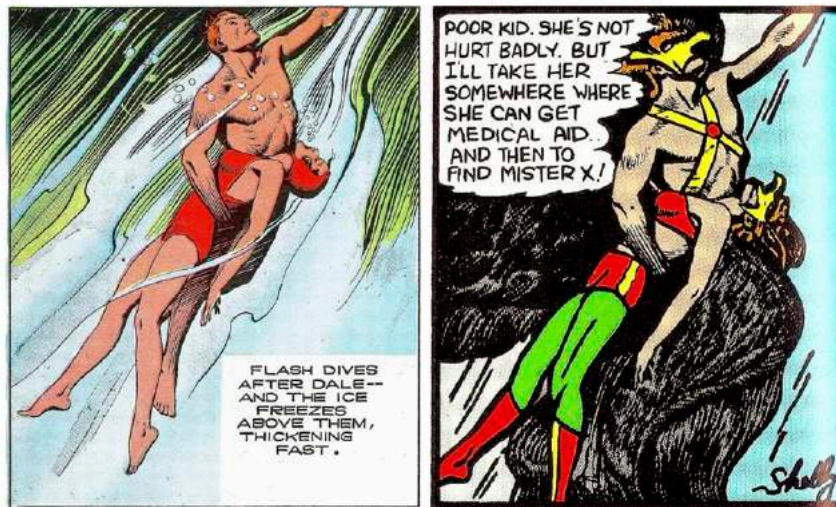
Como eram de produção barata e feita por iniciantes, os *comic books* em seus primeiros anos tinham muitos altos e baixos em termos de qualidade. Não eram raras sequer as cópias descaradas, decalques mesmo, de desenhos publicados nos jornais por artistas de *comic books*. *Flash Gordon*, de Alex Raymond (1909 - 1956), era um dos mais copiados, como se pode ver na figura 39, logo abaixo.

---

<sup>92</sup> No original: In 1934, when ended the first year in which the modern format comic books were available at newsstands, selling at ten cents a copy, a reader could have purchased the industry's entire output for less than one dollar. In the course of the colorfully illustrated history that followed we saw the growth of the comic book industry from that humble start into a multi-million-dollar business. The comic book format that was developed in the thirties still prevails today. To millions of readers over the years, the colorful pamphlet with slick covers and a pulp paper interior has been a convenient and inexpensive form of entertainment, remaining a popular and appealing storytelling medium. (Goulart, 1991, p. 4)



Figura 39



Era um mundo de novatos que se dividia entre os talentosos e inexperientes e os que não tinham qualquer talento, mas conseguiam trabalho nesse meio por topar os baixos salários e darem conta da demanda para um público que não se mostrava muito exigente.

No primeiro grupo, estavam artistas muitas vezes ainda adolescentes, que logo evoluíram e viriam mesmo a se tornar importantes, não raro passando para o outro lado da cerca e indo trabalhar para algum *syndicate*, caso de Leonard Starr [1925 - 2015] que desenhava *comic books* de aventuras policiais e se tornou o criador de uma série importante, *Mary Perkins: On Stage* (chamada de *Glória*, no Brasil) ou de Joe Kubert [1926 - 2012], que tinha apenas 16 anos quando começou a desenhar o *Lanterna Verde* e veio a se tornar um dos mais importantes desenhistas de *comic books* de todos os tempos e fundador de uma escola que formou diversos profissionais do meio. Acerca desse período, Kubert comenta em uma entrevista dada a Paul Levitz [1956], no livro *The Golden Age of DC Comics*:

Eu não posso julgar meu próprio trabalho, mas eu nunca achei que eu era bom de forma nenhuma. Na verdade, quando alguém vem me mostrar alguma das coisas que eu fiz antigamente eu não suporto nem ver aquilo. É simplesmente horrível pra mim. Então, eu duvido muito que fosse uma questão de mostrar talento naquela época. (...) Quanto a outros artistas, eu não creio que qualquer um deles se sentisse orgulhoso com o que estavam fazendo, era tudo uma

questão de ganhar uma graninha. (Kubert apud Levitz, 2013, p. 8, tradução nossa)<sup>93</sup>

Entre os sem talento, nenhum venceu o anonimato, comum ao meio (ao contrário do que ocorria entre os artistas que produziam material para jornais), mesmo com grande produção em sua época.

É importante deixar isso estabelecido para demonstrar porque muito poucos personagens dos *comic books* foram alvo de adaptações pelo cinema em seus primeiros tempos. Poucos personagens mereceram a atenção de Hollywood porque o mundo do cinema não levava os *comic books* a sério nem como business. Novamente, havia o *Superman* como exceção, como fenômeno. E ele, como já dissemos, teve uma série luxuosa de desenhos animados produzida pelos estúdios Fleischer e foi alvo de dois seriados cinematográficos. E foi tratado com justiça, sua apresentação na tela mostrava o mesmo personagem que o leitor encontrava nos quadrinhos. O mesmo pode ser dito apenas do *Capitão Marvel/Shazam*. Os demais que mereceram uma adaptação para um seriado não tiveram sua trama ou sua essência respeitados e ficaram à mercê dos roteiristas dos estúdios que os transpuseram da forma que lhes deu na veneta resultando em total afastamento do que eram nos quadrinhos. E ainda assim fizeram relativo sucesso. Eram poucos, no entanto: *Batman*, *Falcão Negro*, *Spy Smasher*, *Congo Bill* e o *Capitão América* foram os únicos personagens de *comic books* além dos dois já citados que tiveram seus direitos negociados com o cinema. O caso dessa primeira adaptação do *Capitão América* ilustra bem como os estúdios tratavam os personagens dos *comic books*. William Schoell comenta em seu livro que

O seriado tinha muito pouco a ver com os *comic books*. O *Capitão* não tinha mais *Bucky*, o companheiro juvenil, não tinha asas adornando a máscara, não tinha botas nem mesmo seu famoso escudo. Ele não era mais um super soldado com super força e sua identidade secreta não era mais *Steve Rogers*. Ele era

---

<sup>93</sup> No original: I can't judge my own work, but I never thought it was any good at all. In fact, when people show me the old stuff that I did, I can't even stand to look at it. It just looks terrible to me. So I doubt very much if it was a matter of showing talent at the time. (...) As for the other artists, I don't think any of them were proud of what they were doing, it was a matter of making a buck. (Kubert apud Levitz, 2013, p. 8)

agora *Grant Gardner*, um promotor público que usava um revólver. (Shoell, 1991, p. 96, tradução nossa)<sup>94</sup>

Mas se o cinema não se preocupava em adaptar *comic books* com fidelidade, o mesmo não podia ser dito dos quadrinhos com relação ao cinema. Ainda nos anos 1940 começaram as adaptações de sucessos do cinema para as revistas em quadrinhos, algumas vezes sem que os estúdios tivessem qualquer coisa a ver com isso. Logo porém os estúdios passaram a perceber que adaptações em *comic book* de filmes que estavam para ser lançados eram uma ótima forma de promoção e passaram a franquear com facilidade os direitos para as editoras, cedendo inclusive farto material fotográfico quando fosse o caso.

Já havia ocorrido, é verdade, adaptações cinematográficas para os quadrinhos de jornal ainda no período mudo, com os comediantes especialmente se tornando personagens de séries em quadrinhos que exploravam seu sucesso, caso de Charlie Chaplin [1889 - 1977] e Harold Lloyd [1893 - 1971] ou do cowboy Tom Mix [1909 - 1935], por exemplo. Mas nos jornais a influência dos filmes se dava muito mais na forma da narrativa e nos desenhos propriamente ditos como já dissemos.

Nos *comic books* muitos atores de cinema se tornaram personagens, estrelando séries com seus próprios nomes que duraram muitos anos, é o caso de vários cowboys, como Roy Rogers [1911 - 1998], Gene Autry [1907 - 1998] e Monte Hale [1919 - 2009], mas também de astros, como Buster Crabbe [1908 - 1983] e John Wayne [1907 - 1979] ou de comediantes, como Bob Hope [1903 - 2003] e Jerry Lewis [1926 - 2017]. Também não faltaram adaptações e séries de personagens do cinema para os quadrinhos, quase sempre mantendo as feições dos atores que os interpretavam nas telas, como Hopalong Cassidy, interpretado por William Boyd [1895 - 1972] ou o Durango Kid, interpretado pelo ator Charles Starret [1903 - 1896] ou mesmo dos 3 Patetas, interpretados por Moe Howard [1897 - 1975], Samuel (Shemp) Howard [1895 - 1955], Jerome (Curly) Howard

---

<sup>94</sup> No original: The serial had very little to do with the comic book. Gone were *Bucky*, his young companion, the wings adorning his mask, his boots and his famous Shield. He was not a super-soldier with super strength and his secret identity was no longer *Steve Rogers*. He was *Grant Gardner*, a district attorney who carried a gun. (Schoell, 1991, p. 96)

[1903 - 1952] e Larry Fine [1902 - 1975], além de vários outros com maior ou menor longevidade de acordo com o sucesso do personagem nas telas ou nos quadrinhos.

Figura 40



Personagens do cinema de animação se tornaram, ao longo dos anos, astros dos quadrinhos nos jornais sem deixar de ter sua versão em *comic books*, caso de todos os principais personagens de Walt Disney, bem como de *Tom & Jerry*, do *Picapau*, do *Supermouse* e do *Pernalonga*. Há também o caso de personagens originais de outras mídias que, mesmo já tendo adaptações para os quadrinhos de jornais, ao ganhar uma série de cinema, ganharam conjuntamente uma nos *comic books* em que eram quase sempre fiéis à sua versão cinematográfica em detrimento de seu meio original. É emblemático o caso de *Tarzan* nesse aspecto.

O personagem, como já dito, foi criado para os livros e transposto para o cinema ainda no período mudo. Com a chegada do cinema falado, tornou-se alvo de uma das primeiras franquias cinematográficas em filmes produzidos pela MGM que modificaram quase que inteiramente o personagem. *Tarzan* era um herói dos livros, do rádio e dos quadrinhos e nestes três meios continuava a ser um homem inteligente e articulado, mas no cinema, a partir do filme *Tarzan dos Macacos*, de 1932, passa a ser um selvagem nobre, porém ingênuo que mal sabe falar inglês, passa a morar numa casa no alto de uma árvore em companhia de *Jane*, sua esposa e de um menino que adota (exigência da autocensura moralista do cinema na época, o famigerado Código Hays) que chama simplesmente de *Boy*. Sobre as mudanças dessa série de filmes em particular, Richard Lupoff [1935], autor do livro *Master of Adventure*, uma biografia de Edgar Rice Burroughs, criador do personagem, afirma que

... o que centenas de milhões sabem sobre *Tarzan*, infelizmente não passa principalmente de uma mistura de ignorância e erro, largamente numa longa e muito bem-sucedida série de adaptações sofríveis das histórias originais de *Tarzan*... (Lupoff, 2005, p. 3, tradução nossa)<sup>95</sup>

Como já vimos, *Tarzan* foi o personagem que inaugurou os quadrinhos de aventura americanos em 1929 e nos quadrinhos era fiel ao que seu autor concebera nos livros. Mas na versão produzida para *comic books*, a partir de 1948, ele passa a ser quase que exatamente como era no cinema, com casa na árvore, *Boy*, *Jane* e tudo mais, sendo apenas muito mais articulado do que nos filmes. Uma versão híbrida. E permanecerá assim nos próximos 25 anos, com as revistas inclusive usando fotos dos atores que interpretaram o personagem no cinema em suas capas. Enquanto nos jornais ele é fiel ao autor, nos *comic books* passa a ser uma versão paralela, como a do cinema.

No aspecto de linguagem, é inegável também nos *comic books* a influência da linguagem cinematográfica, principalmente no caso de personagens com fortes ligações com o cinema, mas também em muitos outros que não o são. Tal se deu, na mesma medida que ocorreu com os quadrinhos de jornal, por influência direta sobre os autores das histórias por parte do cinema ou, de um modo indireto, porém curioso, como influência a partir da influência que o cinema exercia sobre determinados autores. Este é o caso de artistas que seguiam o que se convencionou chamar de "Escola Canifiana". Eram sobretudo admiradores de Milton Caniff, que levaram para os *comic books* a influência que, segundo alguns estudiosos como Álvaro de Moya (op. cit. p. 13), o cinema exercia sobre Caniff, só que já filtrada por este ao emular seus estilemas, ou seja, uma influência de segunda mão. Este é o caso tanto de Lee Elias [1920 - 1998], que desenhava a série da *Gata Negra* (ironicamente, uma atriz de cinema que se uniformizava com um maiô preto, botas de bucaneiro e máscara e combatia o crime pilotando uma moto nas noites das grandes cidades) ou de Carmine Infantino [1925 - 2013], que desenhou vários gêneros, dos cowboys como *Johnny Thunder* a super-heróis como o *Batman*. Sobre sua admiração por Caniff, o próprio Infantino conta em sua

---

<sup>95</sup> No original: ... what these hundreds of millions know about *Tarzan*, unfortunately is largely a concoction of ignorance and error, based chiefly on a long and vastly successful series of inaccurate motion pictures adaptation of the original *Tarzan* stories... (Lupoff, 2005, p.3)

autobiografia *The Amazing World of Carmine Infantino* porque acabou recusando um convite de Caniff:

Em 1954, eu já estava ficando conhecido e tive uma oferta de trabalho do grande quadrinista de jornal, de Terry e os Piratas e Steve Canyon, Milton Caniff. Ele era um dos meus heróis desde sempre e eu teria adorado trabalhar com ele, mas ele me ofereceu US\$ 220,00 por semana para esboçar Steve Canyon para ele e eu ganhava mais do que isso desenhando *comic books*, então tive que recusar. (Infantino, 2000, p. 37, tradução nossa)<sup>96</sup>

Com o advento da TV, o contato entre os estúdios de cinema (que produziam todas as séries de TV) e os *comic books* se estreitou e pode-se dizer que, ao longo dos anos, a maioria das séries da TV americana que fez sucesso gerou uma versão em *comic book*, normalmente, quase sempre na verdade, tendo os atores que as interpretavam como modelos para os desenhos. Algumas delas chegaram mesmo a durar mais tempo nos quadrinhos do que nas emissoras de TV, caso de *Jornada nas Estrelas*, por exemplo, que continuou a ser produzida durante toda a década de 1970, mesmo que a série original tenha sido cancelada em 1969.

Adaptações de filmes e séries de TV continuaram a ser produzidas durante muitos anos e se tornaram um gênero dentro dos *comic books* totalmente consolidado. Ao longo dos anos vimos tanto revistas de *Star Wars*, como adaptações de filmes como *Alien*, *Robocop*, ou séries como *Arquivo X*, *Lost* e muitas mais, porém isso parece haver se esgotado nos últimos anos.

No momento em que personagens de *comic books* como o *Pantera Negra*, só para ficar em um único exemplo, arrecadam fortunas nas telas dos cinemas do mundo inteiro, não há em produção uma única adaptação de um material oriundo do cinema, mais um sintoma de que materiais escritos especialmente para esse meio estejam se tornando uma raridade, como já apontamos.

---

<sup>96</sup> No original: In 1954 I was getting known and I got an offer from the great newspaper strip artist of *Terry and The Pirates and Steve Canyon*, Milton Caniff. He was one of my all-time heroes and I would love to work with him, but he offered me US\$ 220.00 a week to pencil Steve Canyon for him and I was making more than that doing comic books, so I had to turn him down. (Infantino, 2000, p. 37)

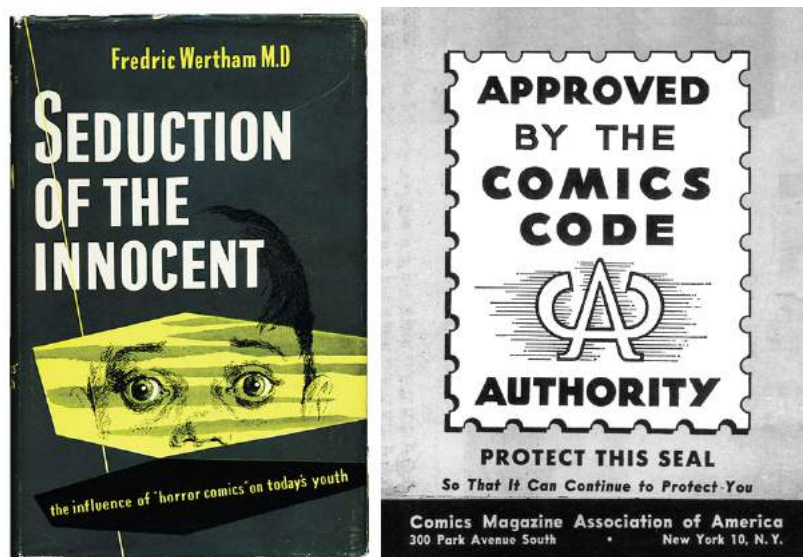
### 3.6. CENSURA

É comum em quase todos os livros que tratam sobre a história dos quadrinhos que se aborde o Comics Code como algo que atingiu toda a indústria. Como mencionei anteriormente (na página 84), a adoção deste conjunto de regras, que constituíam uma autocensura, foi algo que nasceu da necessidade que se impôs aos editores de *comic books* para que pudessem sobreviver aos ataques que sofriam de autoridades conservadoras desde seus primórdios, não sem uma certa razão para tanto, e que se intensificou sobremaneira nos anos 1950 com o advento do Macartismo. Os ataques eram capitaneados por uma figura influente, muito presente nos jornais e revistas mais vendidos, na TV e também no meio acadêmico, o famoso psiquiatra alemão, radicado nos Estados Unidos, Fredric Werthan [1895 - 1981], já mencionado.

Em seu famoso livro *A Sedução dos Inocentes*, denunciava a influência perniciosa dos *comic books* sobre crianças e adolescentes de então, destinados a se tornarem delinquentes juvenis com padrões morais distorcidos e/ou analfabetos funcionais por sofrerem influências homossexuais de *Batman e Robin* ou sadomasoquistas da *Mulher Maravilha*, entre outras mais ou menos do mesmo calibre.

É importante notar que Werthan sempre poupou o material produzido para jornais de tais críticas, talvez por ser constantemente entrevistado por estes, e concentrou toda sua ira sobre os *comic books*.

Figura 41



É verdade que, até mesmo por conta de sua origem e da formação inicial de grande parte de seus autores, os *comic books* fossem por vezes mais liberais, especialmente no que diz respeito a sexo e violência. A partir do período pós-guerra, proliferaram revistas de crime, nas quais muitas vezes o malfeitor se dava bem, e de terror, e em ambas não faltavam elevadas doses de violência e sangue. E ao contrário do material de jornal, cujo público diário era em sua maioria composto de adultos, com versões mais suaves das histórias produzidas para as páginas das edições de domingo, a que as crianças tinham acesso franqueado, os *comic books* eram vendidos majoritariamente para crianças, sem que seus editores se ativessem a isso, principalmente se o material estivesse vendendo bem.

A cruzada liderada por Werthan se tornou ainda mais grave quando editores começaram a ser chamados a depor perante o comitê de atividades antiamericanas do senado, presidido pelo famoso senador Estes Kefauver [1903 - 1963] e perceberam que corriam o risco de ver seu negócio fechado ou mesmo de acabarem sendo presos.

Segundo Gerard Jones:

Por volta de 1954, os quadrinhos capengavam sob ataques da televisão. A grande esperança de sobrevivência dos quadrinhos como uma proeminente mídia americana dependia do fornecimento do que a TV não conseguia entregar. A *Sedução dos Inocentes* e as audiências no Senado se encarregaram de acabar com as esperanças. Os quadrinhos de repente tinham sobre si uma má fama, como nunca tinham tido. Eles sempre foram considerados subliteratura. Agora eram subliteratura depravada. Uma nova onda de legislação anti-comics foi adotada em vários estados e municípios por todo o país. Grupos de cidadãos pressionavam varejistas a devolver *comic books* antes de pô-los à venda. Atacadistas pararam de comprá-los. Para se salvarem, os editores de *comic books* sabiam que tinham que instituir e promover uma severa autocensura que pudesse trazer de volta a aprovação de grupos cívicos. (Jones, 2004, p. 278, tradução nossa)<sup>97</sup>

---

<sup>97</sup> No original: By 1954 the comic book business was slumping under the onslaughts of television. The comics' hope of thriving as a prominent American medium depended on providing what TV could not. *Seduction of The Innocent* and the Senate hearings took care of that hope. Comics had a stink about them like never before. They had always been considered junk reading. Now they were depraved junk reading. A new flurry of comics-controlling legislation was introduced in cities and states across America. Citizen groups pressured retailers to return comics unsold and wholesalers stopped ordering them. To save themselves, comics publishers knew they had to institute and enforce a strict self-censorship code that could win back the approval of civic groups. (Jones, 2004, p. 278)



Os editores acabaram por criar um código de conduta, no qual quase todos os capítulos foram inspirados no código de autocensura do cinema (que sofrera acusações parecidas dos mesmos grupos moralistas conservadores, só que muitos anos antes), o Código Hays, reponsável entre outras coisas pelo hábito hilário que acabou sendo adotado pela sociedade americana, em que casais passaram a dormir no mesmo quarto em camas de solteiro em vez de camas de casal<sup>98</sup>.

Nem todos os editores se tornaram signatários do *Comics Code*, no entanto. Houve aqueles que pura e simplesmente desistiram de publicar *comic books* e se dedicaram a outro tipo de publicação, como a *EC*, editora de legendárias revistas de terror e ficção científica que passou a colocar todas as suas fichas no humor da revista *Mad*, com grande sucesso. Ou a *Dell*, que publicava em grande parte personagens do cinema como os da *Disney*, o *Picapau*, *Pernalonga*, *Tarzan*, *Roy Rogers*, etc., e que publicou em suas revistas um texto em que se gabava aos pais que seu código de conduta interno era de padrão moral ainda mais elevado do que o *Comics Code* adotado por seus concorrentes e que, portanto, não se sentia obrigada a segui-lo. Terminavam o texto declarando que *Dell Comics are Good Comics* e conseguiram escapar com isso, porque, ao fim e ao cabo, diziam a verdade, já que, mesmo entre nós, os fãs, os *comic books* desta editora sempre foram considerados água-com-açúcar.

O *Comics Code* foi respeitado à risca por todos os editores durante muitos anos, acabando apenas nos anos 1970, o que determinou fatos interessantes e colaterais em outros mercados, como o nascimento de uma grande produção de quadrinhos de terror no Brasil a partir de 1954, quando estes praticamente deixaram de ser produzidos nos Estados Unidos por conta da adesão ao código e não podiam mais ser importados para suprir uma crescente demanda.

Cabe dizer também que o gênero terror é um produto típico dos *comic books*, tal qual o de super-heróis. Histórias de *cowboys*, histórias policiais e histórias de guerra são comuns nos quadrinhos de jornal, mas as de terror e as de super-heróis foram desenvolvidas no mundo dos *comic books*.

---

<sup>98</sup>Segundo pode ser visto em: <<https://www.ranker.com/list/weird-hays-code-rules/rebecca-shortall>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

Existe ainda um outro gênero que fez imenso sucesso popular nos *comic books* (já fazia entre os quadrinhos de jornal) e que merece nossa atenção por aquilo que sua implantação representou no mercado dos Estados Unidos e que não era voltado para o público tradicional de *comic books*: os quadrinhos de amor.

### 3.7. PARA GAROTAS

É notório que, por razões nunca desvendadas inteiramente, desde seu início, os editores de *comic books* resolveram concentrar seus esforços em agradar um público bastante específico: meninos entre 8 e 12 anos. Não que as meninas da mesma idade não se interessassem pelos *comic books*, mas simplesmente elas não eram o público principal. Não que não existissem, mas em comparação sempre houve uma menor quantidade de títulos voltados para o público feminino nos Estados Unidos e mesmo em outros países, como o Brasil. A grande exceção é o Japão, onde os mangás são claramente divididos por gênero: shonen mangá (masculino) e shojo mangá (feminino) e ambos vendem séries aos milhões.

Nos Estados Unidos, no entanto, as meninas nunca foram o foco desse mercado durante muito tempo, mesmo em *comic books* estrelados por personagens femininas. Explico: é verdade que a *Mulher Maravilha* era *girl-friendly* (mesmo sendo escrita e desenhada por homens), assim como *Mary Marvel* (com algumas mulheres no time criativo) mas este não é o caso por exemplo de *Sheena*, da *Gata Negra*, da *Phantom Lady*, *Tigrana*, *Mysta*, *Venus* e *Miss Fury*, esta criada, escrita e desenhada por uma mulher, June Tarpe Mills [1918 - 1988]. Todas essas personagens faziam parte do que se convencionou chamar (muito tempo depois de sua publicação) de *good-girl magazines*, revistas com um inuendo sexual muito aparente (o Dr. Werthan também as atacou) em que as heroínas estavam sempre bem pouco vestidas, ou com generosos decotes e roupas colantes bem reveladoras, ou seja, talvez de forma inconsciente, destinavam-se a alimentar as fantasias sexuais dos garotos na pré-adolescência, que era exatamente o público que comprava essas revistas. Trina Robbins [1938] é uma das mulheres mais famosas do mundo dos quadrinhos, atuando nos bastidores como editora e mentora de mulheres artistas ao longo dos anos, foi muito importante na cena dos

quadrinhos *underground* dos anos 1970, sendo a criadora de uma revista lendária feita inteiramente por e para mulheres: a *Wimmens' Comix*. Ela descreve uma cena muito comum em seu tempo de fã e que continua a acontecer muito hoje em dia:

Você entra numa loja que vende *comic books*. Um display gigante de um super-herói enche a vitrine, músculos improváveis, uma careta em sua cara quadrada. Lá dentro, a loja está coalhada de jovens garotos, alguns não tão jovens. Você vai precisar penar para achar uma garota. Os garotos estão lendo e comprando *comic books* com capas que apresentam caras de uniforme e capas similares às da vitrine ou, ainda mais improváveis mulheres peitudas vestidas com tanguinhas e botas de salto agulha. Se você é uma garota, grandes chances de você dar uma única olhada nesse cena, dar de ombros, e resolver que é muito melhor você ler um romance. (Robbins, 1999, p. 7, tradução nossa)<sup>99</sup>

Às meninas, além da *Mulher Maravilha* e *Mary Marvel*, restavam todos os personagens humorísticos como Archie e sua turma, ou infantis como o *Pato Donald* ou então a leitura dos mesmos heróis e super-heróis que seus irmãos liam, onde raramente as personagens femininas tinham qualquer protagonismo.

Figura 42



<sup>99</sup> No original: You walk into any comic bookstore. A giant cut-out of a superhero stands in the window, muscles bulging improbably, a grimace on his squared face. Inside, the store is jam-packed with young males, some not so young. You'll have to look hard to find a girl. The boys are reading and buying comic books with covers that feature costumed and caped guys similar to the one in the window, or even more improbably big breasted women attired in little besides thong bikinis and spike-heeled, tight-high boots. If you are of the female persuasion, odds are you take one look at the scene before you, shrug, and decide you'd really rather read a novel. (Robbins, 1999, p. 7)

É importante ressaltar que esse não era, em absoluto, o caso dos quadrinhos de jornal, onde diversas séries importantes tinham protagonistas femininas e histórias voltadas primariamente para o público feminino. Podiam ser heroínas de ação como a repórter *Brenda Starr* ou aventureiras futuristas como *Connie*, estrelas dramas familiares como *Mary Worth*, séries humorísticas como *Blondie* (*Belinda* no Brasil) ou explorar temáticas sociais como *Little Orphan Annie* ou *Little Annie Rooney* (ambas chamadas de *Aninha*, a *Pequena Órfã* no Brasil, sempre causando confusão), ou romances como se apresentavam nas séries *The Heart of Juliet Jones* (*O Coração de Julieta* entre nós), *Mary Perkins: On Stage* (*Glória*) ou as garotas do *Apartamento 3G*, entre muitas mais. Mas vamos lembrar que o público leitor de jornais era primordialmente adulto e, como dito, esse não era o caso dos *comic books*, pelo menos até que dois autores se atentassem para um possível nicho de mercado.

Joe Simon [1913 - 2011] e Jack Kirby [1917 - 1994] estão entre os primeiros *super stars* dos *comic books*, situando-se durante muito tempo entre os poucos que assinavam sua produção, realizada em dupla, em uma espécie de simbiose criativa, pois ambos desenhavam e ambos escreviam uma mesma história e o resultado final disso foram sucessos como o *Capitão América*, a *Legião Jovem*, o *Caçador*, o *Sandman* e muitos outros personagens que faziam sucesso desde o início dos anos 1940, quando formaram essa dupla. Ao se separarem, no final dos anos 1950 e seguirem carreira-solo, Joe ficou para trás, sendo seu principal crédito a editoria de um grupo de super-heróis de pouco sucesso para uma editora especializada em revistas para o público infantil, como *Gasparzinho*, *Riquinho*, *Bolota* e *Brotoeja*. Mas Jack, depois de passar por maus bocados, acertou uma parceria com Stan Lee e juntos foram responsáveis pela criação de quase todos os personagens da *Marvel* que conhecemos. Mas, voltando aos anos 1940, mais precisamente no pós-guerra, Joe e Jack andavam atrás de seu novo grande hit quando viram nos escritórios da *DC* uma planilha de vendas dos distribuidores.

O que chamou a atenção de ambos, no entanto, não foi o volume de vendas de nenhum *comic book*, mas de uma revista voltada para o público adolescente feminino, a *Seventeen*, cujos números se rivalizavam com o campeão de vendas dos quadrinhos, o *Superman*, por sinal, um dos únicos super-heróis que sobreviveram ao pós-guerra.

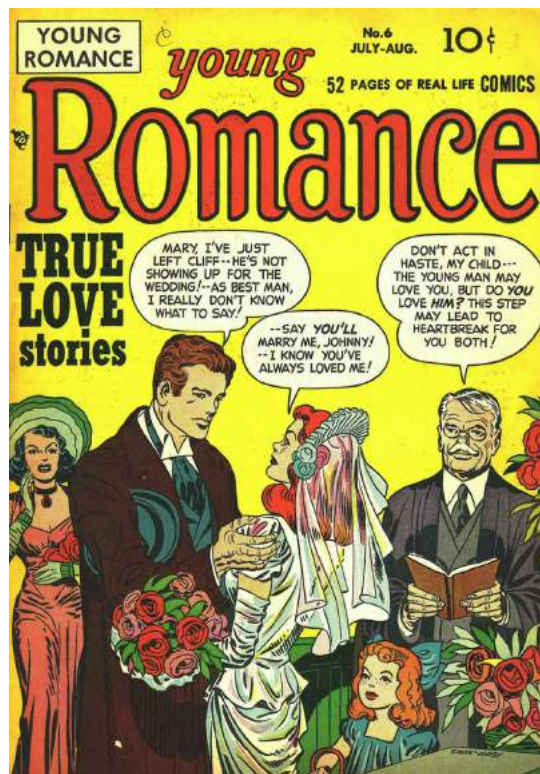
*Seventeen* abordava os típicos assuntos que interessariam a uma jovem

adolescente, basicamente moda, comportamento e romances, que apresentava em contos lindamente ilustrados por grandes artistas do período como Al Parker [1906 - 1985] ou Jon Whitcomb [1906 - 1988]. Gerard Jones explica o que resolveram fazer:

Joe Simon e Jack Kirby, depois de redefinir os super-heróis com o Capitão América e se tornarem fornecedores bem-sucedidos de quadrinhos sobre aventureiros juvenis para a DC, arriscaram algo que chamaram de Young Romance em 1947 e venderam milhões. Meninas adolescentes e mulheres jovens estavam famintas por histórias que mergulhavam de forma sombria e suculenta nas contradições do desejo, do dever, da liberdade e da solidão que o namoro e o casamento do pós-guerra acarretavam. Em breve, havia dezenas de revistas em quadrinhos de amor. (Jones, 2004, p. 237, tradução nossa)<sup>100</sup>

Joe e Jack criaram um gênero até então inédito no mundo dos comic-books americanos e estas revistas vão durar as próximas décadas fazendo bastante sucesso.

Figura 43



<sup>100</sup> No original: Joe Simon and Jack Kirby, having redefined superheroes with Captain America and then become solidly successful purveyors of kid's action comics for DC, took a chance on something they called Young Romance in 1947 and sold millions. Teenage girls and young women were hungry for stories that plunged grimly and juicily into the contradictions of desire, duty, freedom and loneliness that postwar love and marriage entailed. Soon, there were dozens of romance comic books. (Jones, 2004, p. 237)

Logo, elas passam a contar com a editoria de mulheres e sobretudo com histórias escritas por mulheres, embora a maioria delas continuasse a ser desenhada por homens, como Jay Scott Pike [1924 - 2015], Bob Oksner [1916 - 2007] e John Romita [1930], enquanto as desenhistas, sempre em menor número, preferiam ser escaladas para histórias de guerra ou policiais como Lilly René [1921] que as desenhava para a editora de good girls Fiction House ou mesmo de super-heróis, como Ramona Fradon [1926], que foi por mais de dez anos a desenhista titular de *Aquaman*.

De toda forma, a ascensão dos quadrinhos românticos nos *comic books* não era um fenômeno restrito aos Estados Unidos. Talvez pelo *Zeitgeist* da época, um outro fenômeno de igual estatura, mas com conteúdo ainda mais forte, originava-se bem longe de Nova York, em Roma. Era uma modalidade que nunca fez o mesmo sucesso nos Estados Unidos, que alcançou em praticamente todos os países latinos, especialmente na Itália, na Espanha, na França, no México, na Argentina e no Brasil. Um formato híbrido que combinava elementos dos *comic books* com o cinema de forma quase literal e que gerou uma indústria que movimentou muito dinheiro durante muitos anos: a fotonovela.

### 3.8. CINEROMANZI

É fato que quadrinhos de jornal foram adaptados, como já dito, para serem publicados em revistas ao longo dos anos em diversos países para onde foram exportados, no período anterior ao surgimento do *comic book*, que, lembremos, surge exatamente a partir de remontagens de material já publicado em jornais. Na Itália, não foi diferente e diversos quadrinhos americanos foram publicados por lá de forma remontada. Alguns fizeram mesmo tanto sucesso que foram licenciados e passaram a ter produção local para conseguir suprir a demanda, caso dos personagens *Disney*.

A Itália, aliás, sempre foi um grande polo produtor, ainda é, com uma tradição de quadrinhos muito forte desde o começo do século XX. E isso se intensificou com a subida ao poder do regime fascista, de caráter fortemente nacionalista e que fez com que, em 1938, de uma hora para outra, quadrinhos com personagens estrangeiros fossem proibidos ou nacionalizados por completo. Isso fomentou o mercado local, pois a demanda por quadrinhos era alta e foi também a razão, por exemplo, que fez com que

Federico Fellini [1920 - 1993], que ainda era um quadrinista desenhando a série humorística *Geppi*, tenha sido chamado a escrever novas histórias para *Flash Gordon*, que passou a ser produzida localmente com desenhos de Guido Fantoni [1892 - 1957].

O regime foi mais brando com o cinema, embora tenha incentivado a produção local, que já era forte, de modo que esta tivesse primazia na ocupação de quase todas as salas de exibição, além de aumentar fortemente a burocracia necessária para a importação de filmes, sobretudo os do cinema norte-americano. Mas quando os Estados Unidos entraram oficialmente na guerra em dezembro de 1941, os filmes americanos foram simplesmente proibidos de serem exibidos. Isso não quer dizer que não tivessem expressivo número de fãs entre os italianos, apenas que muitas cópias ainda circulantes tinham que ser exibidas em sessões fechadas, com gente vigiando nas portas dos cinemas para a eventualidade de um policial resolver conferir o programa.

Com o final da guerra, no entanto, os filmes americanos voltaram com toda a força, inclusive porque a produção local, acostumada ao financiamento governamental, acabara quase que totalmente, forçando uma mudança de rota em termos de produção que vai desaguar num movimento cinematográfico riquíssimo que influenciou o cinema como um todo nos anos que se seguiram – o neorealismo italiano.

Mas, enquanto este não chegava, o povo voltava a se esquecer das inúmeras dificuldades de seu dia a dia com os astros e estrelas de Hollywood ou espetáculos de teatro de revista, estes apenas para o público masculino. Talvez pelos tempos difíceis que passavam, ou pela repressão exercida tanto pela igreja católica, que vigorava de forma mais branda numa época onde há muito a reconstruir, ou pelo antigo regime, que deixava de existir, havia uma predileção no ar por histórias mais fortes, mais picantes, menos ingênuas.

Em seu romance *A Misteriosa Chama da Rainha Loana*, Umberto Eco, nascido em 1932, descreve o cenário da época, pelos olhos do garoto adolescente que ele era no período:

Foi naquele ano ou no ano seguinte que surgiu *Grand Hotel*, a primeira revista em quadrinhos para adultos?(...) Os colegas da escola começam a contar histórias sussuradas entre risinhos. Fazem insinuações, trocam revistas e livros que roubaram em casa, falam da misteriosa Casa Vermelha, onde não se pode entrar na nossa idade. Mostram-me uma foto de Isa Barzizza de biquíni, desfilando na passarela em um espetáculo de revista.(...) Existem no mundo

mulheres como Isa Barzizza? Existem, pelo menos na tela. Sempre à tarde, furtivo, fui ver *Sangue e Areia*. A adoração com que Tyrone Power aperta o rosto contra o colo de Rita Hayworth convence-me da existência de mulheres amadas, mesmo que não estejam nuas. Desde que sejam despidoras. (Eco, 2005, p. 385/395)

O filme citado por Eco é de 1941, mas provavelmente só foi exibido na Itália no pós-guerra. A revista *Grand Hotel* foi publicada pela primeira vez em 26 de junho de 1946 e se propunha a ser um filme em quadrinhos. Seu título inclusive é uma referência direta a um grande sucesso romântico hollywoodiano, estrelado por Greta Garbo [1905 - 1990] em 1932, que o preto e branco em belas aguadas de nankin tenta emular na revista. Seus editores, os irmãos Alceo [1917 - 1990] e Domenico De Luca [1915 - 1986], da *Casa Editrice Universo*, não pouparam dinheiro e pagaram um dos melhores ilustradores italianos do período para desenhá-la: Walter Molino [1915 - 1997].

Ambos já vinham editando uma famosa revista em quadrinhos de aventura chamada *L'Intrepido* quando resolveram testar um formato que lhes ocorrera, algo que pudesse chamar a atenção do público adulto, queriam que tivesse inspiração no cinema, mas ao mesmo tempo perceberam que não iriam muito longe se apenas adaptassem filmes já existentes para os quadrinhos. No entanto, pediram a Molino que baseasse os personagens das histórias em fotos de referência de atores e atrizes do cinema. E também queriam que não fosse algo voltado apenas para o público masculino, como era *L'Intrepido* e praticamente todas as demais revistas em quadrinhos italianas à venda nos quiosques. Chamaram o que estavam fazendo de *cineromanzi* e mandaram para as ruas 100.000 exemplares da revista que se esgotaram em dois dias.

A revista tinha apenas 16 páginas, fora a capa, e foi um sucesso tão grande que este primeiro número teve que ser reimpresso quatro vezes. Vistas hoje em dia, não há nada de mais nas histórias publicadas em capítulos na revista, que a princípio teve circulação semanal, que foi alterada para quinzenal pouco mais tarde. Mas na ocasião as histórias foram consideradas extremamente picantes e a Igreja Católica, muito presente na Itália ainda hoje, começou a condená-la publicamente como "sacrílega e pecaminosa", o que nada mais fez do que contribuir ainda mais para um aumento na procura e, conseqüentemente, na tiragem.



Figura 44



Em muito pouco tempo, a demanda fez com que a revista aumentasse de tamanho e gerasse imitações, algumas delas da mesma editora, como *Mio Sogno*.

Walter Molino logo se recusou a absorver uma carga maior de trabalho, inclusive por ser um dos mais solicitados ilustradores da imprensa em sua época, trabalhando muito para o jornal *Corriere de La Cera* e sua revista semanal, *La Domenica del Corriere*, onde era o principal capista, o que fez com que novos desenhistas fossem trazidos para as revistas, ficando Molino apenas como responsável pela maioria das capas durante alguns anos. Mas mesmo com a contratação de mais pessoas não era possível dar conta da demanda, pois a arte era extremamente bem cuidada e por isso mesmo bastante trabalhosa e demorada. Algo precisava ser feito com relação a isso e a decisão tinha que ser tomada rapidamente.

O próprio Walter Molino ofereceu a solução aos editores.

Molino era também um cartazista de cinema e conhecia muita gente nessa área que sabia estar desempregada ou com pouco o que fazer naqueles dias. Já que ele mesmo tinha que trabalhar boa parte do tempo com referências fotográficas para compor as cenas que ilustrava, porque não aproveitar o ócio forçado dos diversos assistentes de direção, figurinistas, diretores de fotografia e iluminadores que conhecia para fazer histórias inteiramente fotográficas?

Alceo e Domenico acharam isso uma ótima ideia, trataram de implementá-la rapidamente e em pouco tempo metade da revista já era produzida assim, algumas vezes aproveitando inclusive os estúdios ociosos da *Cinecitá*.

Esse esquema de produção se mostrou muito mais ágil para atender à demanda e, como os leitores, e sobretudo as leitoras, logo se mostraram o principal mercado da revista, não apenas não se incomodaram, como escreveram cartas elogiando. Pouco a pouco os quadrinhos desenhados foram deixando a revista, tornando-a um produto híbrido, quadrinhos dirigidos e fotografados por profissionais de cinema, com diversos atores e atrizes do cinema (quando ainda não eram famosos, na maior parte das vezes), casos de Sophia Loren [1934], Rossano Brazzi [1916 - 1994], Gina Lollobrigida [1927] e Terence Hill [1939] atuando nas histórias, que no entanto mantinham uma feição gráfica de história em quadrinhos.

Figura 45



Ao mesmo tempo, as fotonovelas eram cinema e quadrinhos, e ao mesmo tempo não eram nem um, nem outro. Enquanto mantinham a estrutura de quadrinhos, eram ao mesmo tempo produzidos como um filme. E em sua linguagem não havia a estilização presente nos quadrinhos para exprimir, por exemplo, a intensidade e a velocidade de um soco (linhas de movimento, onomatopeias), como diz Lacassin:

A atitude dos quadrinhos no que diz respeito a movimento é evidentemente flexível e está constantemente evoluindo. Estruturalmente descontínua, é capaz de reduzir o movimento a uma única pose, excluindo a animação portanto, mas em certas situações, particularmente nas cenas de luta, onde uma única pose e uma única cena se mostram inadequadas, os quadrinhos estão prontos a inovar, mesmo contra sua forma tradicional (...) movimentos rápidos em direção a ou escapando de podem ser expressos ao se projetar todas as fases do movimento na mesma imagem: como quando um personagem chacoalha seu oponente, ou repete um gesto em rápida sucessão. Esse truque, típico dos quadrinhos humorísticos, foi adaptado de uma forma um pouco diferente pelas séries de aventura. Em vez de mostrar apenas parte de um corpo respondendo a essa animação linear, a silhueta do corpo todo pode ser repetida: Bob Kane usa linhas pontilhadas para mostrar as diferentes poses do *Batman* quando ele se lança pelo ar. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 18, tradução nossa)<sup>101</sup>

Nos desenhos dos quadrinhos, a estilização sempre deixou claro o que um personagem estava sentindo, raiva, medo, alegria. Mas numa atuação teatral para uma composição "cinematográfica", onde pesam detalhes de iluminação, maquiagem, figurino e enquadramento para exprimir o *mood* da cena nos rostos reais apresentados nas fotos de atores e atrizes, tais emoções são muitas vezes por demais sutis para serem percebidas e cabe aos recordatórios e balões de fala, ao texto enfim, deixar claro para os leitores tais sentimentos. Como ocorre algumas vezes no cinema e muitas vezes nos quadrinhos, parte do que acontece em cena é "visto" apenas na imaginação de quem lê, mas ao contrário de ambos, por vezes na fotonovela existe uma redundância de informações. Citando a pesquisadora Eveline Sullerot [1924 - 2017], Umberto Eco discorre que:

Sobre a eficácia comunicativa desse continuum virtual, deteve-se Evelin Sullerot ao analisar a estrutura da fotonovela. Numa pesquisa de opinião feita sobre a capacidade de memorização de uma fotonovela, tornou-se patente que as leitoras submetidas ao teste recordavam várias cenas que de fato não existiam na página, mas resultavam subentendidas pela justaposição de duas fotografias. Sullerot examina uma sequência composta de dois quadros (pelotão de execução disparando, condenado caído no chão), referindo-se aos quais, os sujeitos falavam longamente de uma terceira imagem (condenado enquanto

---

<sup>101</sup>No original: The attitude of the comic strip towards movement is evidently flexible, and ceaselessly evolving. Structurally discontinuous, it may reduce movement to a single phase, thus excluding animation, but in certain situations, particularly in fighting scenes where a single phase and a single picture prove inadequate, the strip is ready to innovate, even to run counter to tradition (...) rapid motion to and fro may be expressed by projecting all the phases of the movement onto the same image: as when a character shakes his opponent, or repeats a gesture in quick succession. This device, typical of the comic genres, has been adapted in a slightly different form by the adventure strip. Instead of just part of the body responding to this linear animation, the outline of the body as a whole may be repeated: Bob Kane uses dotted lines to locate the different positions of Batman as he leaps through the air. (Lacassin/Kunzle, 1972, p. 18)

caia). Sullerot sugere uma analogia entre este procedimento elíptico e o da comunicação telegráfica; analogia que pode ser definida em termos rigorosamente informacionais, como eliminação programática das redundâncias. Nesse sentido, a técnica da história em quadrinhos deveria permitir uma mensagem de alta capacidade informativa. Na verdade, porém, essa técnica recorre a um código de tal maneira preciso, as redundâncias são eliminadas em pontos onde a previsibilidade da mensagem é de tal maneira certa, fornecem, indubitavelmente, um significado já esperado, e portanto, uma informação reduzida. Em outros termos, a mensagem surge com redundância reduzida no que concerne à estrutura interna (e seria, portanto, dotada de um certo potencial informativo do ponto de vista de uma análise matemática da informação), mas surge como banal do ponto de vista comunicativo (relação entre estrutura da mensagem e conhecimentos já de posse do receptor): é, em suma, como um telegrama que comunique (eliminando toda redundância) que o Natal cairá dia 25 de dezembro. O fato de que entre o pelotão de execução que dispara e o homem caído seja submetida a imagem do homem que está caindo, obriga de fato o receptor a desencavar uma certa informação da sequência, mas a informação era, entre todas, a mais previsível e a diminuição de redundância não despertou no receptor nenhuma tendência para a descoberta. Eliminar da preposição interrogativa "tu quieres a maçã?" o pronome "tu" representava, há algum tempo atrás, uma redução de redundância. Mas o uso permitiu que essa eliminação seja agora, em italiano, aceita pelo código linguístico. Evelin Sullerot analisa também uma série de referências à linguagem cinematográfica, graças às quais a fotonovela consegue sugerir num só enquadramento toda uma série de estados de alma, um *mood*, um conjunto de conclusões implícitas – de sorte que, segundo um código cinematográfico, tais enquadramentos têm agora um valor quase fixado, e funcionam como mensagem unívoca. (Eco, 1971, p. 147)

Paradoxalmente, na medida em que os desenhos deixam as revistas (eventualmente, todas as editoras imitaram o mesmo processo) e seu esquema de produção se reporta ao cinema, o gênero deixa de ser chamado de *cineromanzi* e passa a ser conhecido por *fotoromanzi*. E se torna um sucesso ainda maior.

Em um artigo publicado no jornal *L'Unità* em 2003<sup>102</sup>, o historiador Giandomenico Crapis [1955] explica o sucesso da fórmula:

Ainda que a alguns pareça extremamente sacrílega, a fotonovela é, com o cinema neorealista, o produto mais típico da indústria cultural italiana após a Segunda Guerra Mundial. Nós diríamos mais. Antes do advento da televisão, era precisamente o cinema e a novela fotográfica que representavam, entre as décadas de 1940 e 1950, a parte mais importante desse sistema midiático que nos ambientes urbanos modernos, com seu anonimato e sua dispersão social, se encarregava de prover a necessária integração simbólica das massas,

---

<sup>102</sup> Disponível em: <<http://www.didaweb.net/fuoriregistro/leggi.php?a=3742>>. Acesso em: 18 mar.2019.

respondendo a uma necessidade primária de sua imaginação. (Crapis, 2003, tradução nossa)<sup>103</sup>

Ainda nos anos 1950, o gênero começa a ser exportado, se tornando também sucesso e ganhando produção local em alguns países, como Argentina e Brasil, onde, trazido por famílias italianas tradicionais no mundo editorial, Vecchi e Civita, a princípio publicando material desenhado e fotográfico, apenas traduzido, de forma indistinta, mas aos poucos passando a exibir também certo volume de histórias próprias onde seguem o modelo italiano de produção, com alguma cor local. *Grande Hotel* começa a ser publicada aqui pela *Editora Vecchi*, que já estava no país desde os anos 1920, editando de tudo, livros, partituras e até mesmo quadrinhos. Já a *Editora Abril* era recém-fundada por aqui, na verdade, era uma segunda operação da mesma família que tinha vindo da Itália para a Argentina, onde abrira uma editora. As fotonovelas chegaram primeiro a *Abril* da Argentina, mas em 1952 a *Abril* de São Paulo, cuja principal revista era *O Pato Donald*, lançou a revista *Capricho*, que acabará por inaugurar uma mudança no meio ao transformar a maneira como as fotonovelas compradas de editoras italianas eram apresentadas às leitoras. Em *O Dono da Banca*, biografia de Roberto Civita [1936 - 2013], o jornalista Carlos Maranhão [1952] explica como isso se deu.

Victor Civita havia lançado sua segunda revista. Ou terceira, considerando-se o *Raio Vermelho*. Como o *Pato Donald*, ela entraria para a história da editora. Chamava-se *Capricho*. Em formato pequeno, publicava a cada mês, em capítulos, três ou quatro fotonovelas. Segundo uma comparação de Roberto, era o que a *Rede Globo* faria na televisão, com a exibição de diferentes novelas em horários variados. O primeiro número, que foi para as bancas em junho de 1952, teve a tiragem de 90.000 exemplares rapidamente esgotada. Mas, a partir daí, a circulação caiu. Em setembro, rondava a casa dos 30.000. Para tentar reverter a situação, Victor tomou duas decisões arriscadas, mais uma vez confiando em sua intuição: dobrou o formato da revista e em cada número passou a oferecer às leitoras uma história completa. A segunda mudança provocou espanto entre os diretores da *Mondadori* italiana, que vendiam seus *fotoromanzi* para a *Abril*. Ninguém fazia isso. Fotonovela, só em capítulos. O fato, porém, é que as duas providências funcionaram. *Capricho* tornou-se quinzenal e cresceu sem parar, a ponto de atingir em 1958 uma circulação paga de 506.000 exemplares, a maior do Brasil naquele

---

<sup>103</sup> No original: Anche se a qualcuno potrà sembrare oltremodo sacrilego l'accostamento, il fotoromanzo è col cinema neorealista il prodotto più tipico dell'industria culturale italiana nel secondo dopoguerra. Diremmo di più. Prima dell'avvento della televisione, proprio il cinema e il fotoromanzo rappresentarono, a cavallo tra gli anni Quaranta e Cinquanta, la parte più importante di quel sistema dei media che nei moderni scenari urbani, con i suoi anonimati e la sua dispersione sociale, si incaricava di provvedere alla necessaria integrazione simbolica delle masse, rispondendo ad un'esigenza primaria del loro immaginario. (Crapis, 2003)

momento. Na cola do seu sucesso, vieram outras revistas do gênero: *Meu Bem*, *Você*, *Ilusão* e *Noturno*. Algumas dariam certo, outras não. (Maranhão, 2016, p. 69)

O formato de história completa acabou prevalecendo ao longo dos anos, eventualmente se tornando também a forma como as histórias passaram a ser apresentadas na Itália.

No México, que também se tornara um grande centro de produção, ocorreu um efeito colateral inusitado. As fotonovelas italianas chegaram ao México importadas da Argentina e da Espanha, países de língua espanhola, onde também eram editadas.

No país, já existia tanto uma forte produção local de cinema quanto de quadrinhos.

E além de se tornarem modelos para fotonovelas mexicanas, deram origem a histórias em quadrinhos românticas desenhadas (como eram as originais de Molino e companhia), numa, digamos assim, total inversão do que ocorrera na Itália. E mais que isso, deram origem também a produtos híbridos onde se misturavam numa mesma história desenhos e fotografia, de forma muitas vezes precária, quase todas estas feitas em cima de filmes dos heróis de *lucha-libre*, especialmente os mais famosos *El Santo* e *Blue Devil*. Além disso, no México teve origem um material interessantíssimo, fotonovelaizações de filmes norte-americanos e europeus, produzidos sem pagar qualquer direito a seus detentores a partir de material produzido por meio de fotografias de projeções de cópias desses filmes obtidas de onde fosse possível.

Estas em particular fizeram tanto sucesso que chegaram a outros países, inclusive o Brasil. E publicavam séries bastante diversas de todos os gêneros, especialmente épicos, westerns e ficção científica, muitas vezes mudando o nome dos personagens para evitar possíveis problemas.

Figura 46



Emblemática nesse particular aspecto é a série *Antar*, baseada principalmente nos filmes de *Tarzan* estrelando Johnny Weissmuller [1904 - 1984] ou Lex Barker [1919 - 1973], mas que não se furtava a publicar como o herói qualquer outro personagem que aparecesse numa história que se passasse numa floresta, estivesse ele de tanga ou totalmente vestido.

Por isso, em *Antar* vamos encontrar, além dos *Tarzans*, vários de seus imitadores como *Bomba* e *Jim das Selvas*.

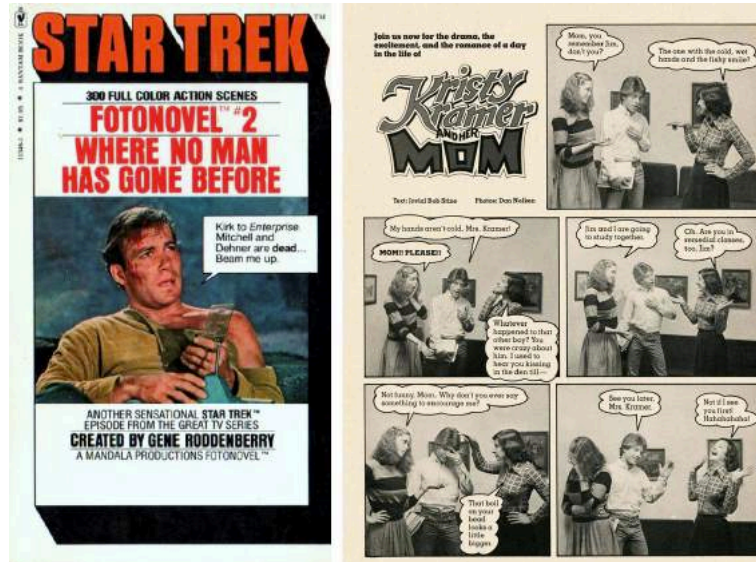
No México, esse tipo de revista, feita a partir de material filmado, era muito mais voltado para o público masculino. Na Itália, também foram produzidas fotonovelas para esse público, muitas delas exportadas com sucesso. Seguiam o mesmo processo de produção que vigorava neste segmento editorial, mas, ao contrário das histórias de amor, que a certa altura deixaram de ser apresentadas em capítulos, como folhetins, passaram a apresentar histórias completas e fechadas. Os *fotoromanzi* para o público masculino eram apresentados em séries de aventuras com um herói fixo, como uma série de quadrinhos costuma ser. Fiéis a um gosto particular do público italiano, predominavam as séries policiais em revistas como as dos detetives *Jacques Douglas*, *Lucky Martin* e *Jennifer* ou do criminoso uniformizado de esqueleto chamado *Killing*, que apresentava histórias lotadas de sadismo e sexo, exacerbando o que acontecia em um grande sucesso dos quadrinhos italianos, que causou sua origem, por puro oportunismo editorial, o gênio do crime *Diabolik*, que *Killing* imitava despudoradamente.

Embora ainda sejam produzidas na Itália, hoje em dia pode se dizer que as fotonovelas se tornaram uma pálida sombra do que já foram, pois não são produzidas ou mesmo publicadas em mais nenhum país de forma consistente. Talvez isso se dê porque, como disse Giandomenico Crapis, a fotonovela fazia as vezes da televisão, e sobretudo das telenovelas, eu diria, quando estas não existiam ou eram incipientes. E foi o avanço justamente desse tipo de produção que as matou a partir dos anos 1960 e 1970.

Voltando ao mercado norte-americano, é preciso reconhecer que houve tentativas de se produzir fotonovelas nos Estados Unidos, mas foram poucas e esparsas. A revista que tentou o formato com mais consistência foi a satírica *National Lampoon*, mas mesmo com a forma sendo usada em forma de paródia, o formato não agradou os leitores. Foram feitas tentativas também de se imitar o formato mexicano e fotonovelizar material

cinematográfico, feitas com muito mais profissionalismo, como as adaptações para este formato do seriado televisivo *Jornada nas Estrelas*, que também não foi muito adiante. Na terra dos *comic books*, a fotonovela nunca fez sucesso.

Figura 47



Como vimos até aqui, o cinema e os quadrinhos têm uma trajetória entrelaçada ao longo de sua história do final do século XIX até os dias de hoje, embora nem sempre isso seja claramente perceptível. E tem mais de um ponto de contato com exemplos de múltiplas instâncias onde se influenciaram mutuamente, embora nem sempre tais intersecções ocorram no mesmo modal, ao mesmo tempo ou com a mesma intensidade.

Cinema e quadrinhos compartilham uma sintaxe visual similar, preexistente a ambos, coincidente em muitos pontos e em cujo escopo se influenciaram mutuamente ao longo do tempo. Ambos existem por causa de avanços tecnológicos que propiciaram sua comercialização em massa, embora seja verdade que o cinema exhibe mudanças tecnológicas mais frequentes e disruptivas, como o som, que o obrigou a tornar-se quase oposto ao que era antes, em muitos aspectos, para sobreviver, pois foi uma ruptura que aconteceu de forma abrupta num curto período de tempo.

O advento dos *comic books* foi uma ruptura no mundo dos quadrinhos, mas não decretou o fim abrupto da forma original, os quadrinhos de jornal, que seguem vivendo, ainda que, hoje em dia, respirando por aparelhos. O aparecimento da TV forçou o cinema



a mudar seu formato físico e de comercialização, bem como o tamanho de suas produções, mas afetou os quadrinhos muito pouco, ainda que, mesmo no aspecto comercial, em princípio, e ao contrário do que ocorreu no cinema, em algumas instâncias, até pode ter sido responsável por um aumento de vendas.

Cinema e quadrinhos sofreram censura, em épocas diferentes, mas com igual teor moralista. E ambos passaram a causar interesse ao mundo acadêmico eventualmente, embora em épocas distantes e distintas uma da outra. Os profissionais dos quadrinhos em geral reconhecem a influência do cinema no que fazem. Os profissionais do cinema em geral não reconhecem a influência de nada externo ao cinema no cinema, embora haja exceções notáveis. Os quadrinhos usam o cinema para vender quadrinhos, e o cinema usa os quadrinhos para vender cinema.

O cinema e os quadrinhos são fruto do trabalho de técnicos, artistas e homens de negócio e são quase sempre estes últimos que têm comandado o destino de ambos até os dias de hoje, por vezes gerando subprodutos tanto de um, de outro, ou dos dois, de forma inusitada.

Cinema e quadrinhos são, antes de tudo, entretenimento. São frutos da Cultura de Massa e por isso são pura e simplesmente grandes negócios, e sempre foram. Ao mesmo tempo, caracterizam-se por serem parte do que Umberto Eco chama de "cultura do entretenimento":

Não passa pela cabeça de ninguém que tudo isso deva acontecer de modo pacífico e institucionalizado. A luta de uma "cultura de proposta" (erudita) contra uma "cultura do entretenimento" (massificada) sempre se estabelecerá através de uma tensão dialética feita de intolerância e reações violentas. Nem se deve pensar que uma visão mais equilibrada das relações entre os vários níveis leve a uma eliminação dos desequilíbrios e daqueles fenômenos negativos deplorados pelos críticos dos *mass media*. Uma cultura de entretenimento jamais poderá escapar de submeter-se a certas leis da oferta e da procura (salvo quando se torna, uma vez mais, cultura paternalista de entretenimento "edificante" imposta de cima). (Eco, 1971, p. 60).

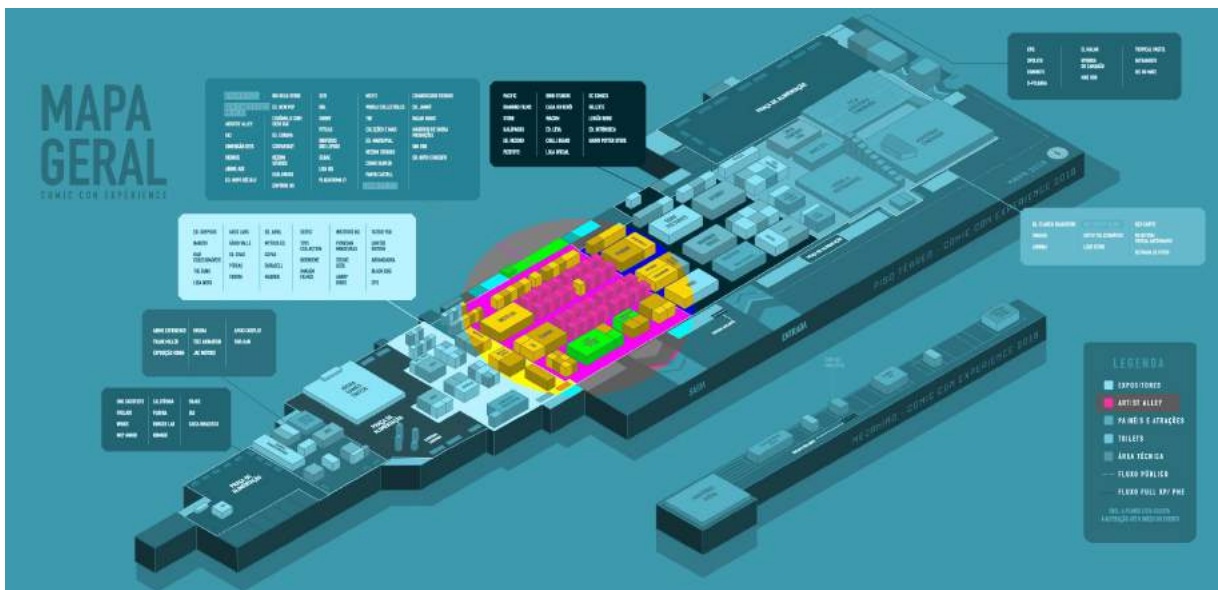
Portanto, como tantos outros grandes negócios, sujeitos às leis de oferta e procura, cinema e quadrinhos estão sujeitos a momentos de crise, em que não poucas vezes se veem diante da opção de desaparecerem ou aceitarem se adaptar a mudanças que acontecem o tempo todo em seus mercados, de forma cada vez mais rápida, como veremos a seguir.

#### 4. BACK TO THE FUTURE

Entre 4 e 8 de dezembro de 2018, aconteceu em São Paulo a quarta edição da *CCXP - ComicConExperience*, que recebeu em quatro dias um público recorde de 262.000 pessoas, segundo o site oficial do evento.<sup>104</sup>

Não se trata, ao contrário de outras mostras que já tivemos, de um evento dedicado apenas aos quadrinhos. Segundo muitos profissionais do meio, que compartilharam espaço pago no setor chamado de *Artist's Alley*, onde autografam ou vendem parte de sua produção, além de desenhos encomendados pelos fãs, na verdade a menor parte da *CCXP* é dedicada a quadrinhos propriamente ditos. Tirando algumas lojas onde eles são vendidos em meio a outros itens, de camisetas a games, o espaço dedicado aos artistas e seus quadrinhos é dos menores, como se pode ver no mapa do evento abaixo, onde a área cor-de-rosa representa esse espaço.

Figura 48



Ela se tornou uma grande feira de mídia, onde os personagens dos quadrinhos, estes sim, são o elo entre indústrias muito mais poderosas. A organização não revela, mas as revistas *Veja* e *Exame* estimam que ela tenha movimentado mais de R\$

<sup>104</sup> Disponível em: <<https://www.ccxp.com.br>>. Acesso em: 16 mar. 2019.

50.000.000,00 nos quatro dias do evento e informam que apenas a marca Lupo, de roupas, investiu em seu espaço na mostra o valor de R\$ 450.000,00.<sup>105</sup>

Os artistas brasileiros (e alguns estrangeiros) presentes ao evento não são os únicos a se queixarem disso. Nos Estados Unidos, na maior de todas as convenções de quadrinhos (chamemos assim), a *San Diego Comic Con*, esse tipo de queixa é generalizado entre seus frequentadores e lojistas mais antigos, que aos poucos vão deixando de participar do evento, que deve ter sua quadragésima nona edição. No ano passado, causou furor na mídia especializada norte-americana o fato de o lojista Bud Plant [1952] ter desistido do evento depois de 48 anos ininterruptos de participação.<sup>106</sup>

Segundo Plant declarou ao *The Times of San Diego*, seu espaço na primeira convenção era apenas uma mesa no porão alugado de um hotel da cidade, local onde a convenção começou em maio de 1970, quando seu público era totalmente composto de *nerds*, mas estes não eram o mesmo tipo de pessoa que é classificado por essa palavra hoje em dia. Segundo Plant:

Eu acho que só tinha uma única garota em toda a convenção, uma menina de uns 12 anos, filha de um radialista de Phoenix. Me orgulho de ter chegado a alugar onze boxes em 2018, dez para material novo e um para o que já estava fora de catálogo. Mas depois desse ano desastroso, onde as vendas caíram 40%, fomos diminuindo nossa presença num esforço para continuar participando. (Plant, TSD, 2018, tradução nossa)<sup>107</sup>

Um concorrente de Plant, muito maior e mais poderoso, dono de uma das maiores lojas de quadrinhos dos Estados Unidos, a *Mile-high Comics*, Chuck Rozanski [1955] se queixa na mesma matéria:

Isto não deveria ser a *San Diego Media Con*, não deveria ser a Vamos Enriquecer a *Disney* um Pouco Mais Con. Isto deveria ser totalmente sobre

---

<sup>105</sup> Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/os-numeros-impressionantes-da-comic-con-de-sp-a-maior-do-mundo/>>. Acesso em: 16 mar. 2019.

<sup>106</sup> Disponível em <https://timesofsandiego.com/business/2018/05/10/comic-com-pioneer-vendor-bud-plant-calls-it-quits-after-48-years/>. Acesso em: 16 mar. 2019.

<sup>107</sup> No original: I think there was only one female in the entire show, a 12 year old daughter of a Phoenix radio man. I am proud that we had as many as eleven booths up until 2008, ten of new products and one with out-of-print material. But since that disastrous year when sales dropped by 40%, we've been downsizing in an effort to still make it work. (Plant, TSD, 2018)

revistas em quadrinhos. Sobre literatura. Deveria ser sobre leitura e paixão. (Rozanski, TSD, 2018, tradução nossa)<sup>108</sup>

O mercado mudou porque os *nerds* mudaram. Não são mais o que eram quando conseguiram fazer acontecer a primeira dessas convenções, a *New York Comicon*, em julho de 1964. O evento foi organizado por um grupo de fãs de quadrinhos, capitaneados por Bernie Bubnis [1948] que tinha apenas 16 anos e, a princípio, o imaginara como um lugar para a compra, venda e troca de *comic books* entre fãs, o que de fato foi.

Mas se tornou um evento de mais importância quando eles conseguiram o comparecimento de três profissionais do meio: Flo Steinberg [1939 - 2017], assistente de Stan Lee na então pequena editora que era a Marvel, Tom Gill [1913 - 2005], que desenhava o *Lone Ranger* (*Zorro*, no Brasil), e o mais famoso de todos, Steve Ditko [1927 - 2018], criador do *Homem-Aranha* junto com Stan Lee.

A presença desses profissionais na convenção, que durou apenas um dia, foi que determinou o que de fato elas passariam a ser ao longo dos anos, um local de contato entre os fãs e os produtores dos quadrinhos, com todo o comércio organizado em volta disso na forma de venda de originais, desenhos feitos exclusivamente para fãs, sessões de revisão de portfólios de aspirantes a profissionais por membros da indústria e sobretudo um local onde ser fã de quadrinhos não era visto como algo ruim ou estranho e onde todos eles se sentiam à vontade.

Na ocasião os termos *nerd* e *geek*, usados para descrever os fãs de cultura *pop* em geral, mas especialmente os fãs de quadrinhos, eram pejorativos e continuaram sendo ainda durante muito tempo. Como o próprio Bernie Bubnis disse ao site do *New York Times*...

...nós eramos os geeks, os nerds, os adolescentes esquisitões que a sociedade adulta (e as garotas) enxergava como inferiores por que continuávamos a ler *comic books* depois dos 12 anos. (Bubnis, NYT, 2014, tradução nossa)<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> No original: This is not supposed to be San Diego Media Con, this is not supposed to be Let's Make Disney a Little More Rich Con. This is supposed to be all about comic-books. It is supposed to be about literacy. It is supposed to be about reading and passion. (Rozanski, TSD, 2018)

<sup>109</sup> No original: ...we were the geeks, the nerds, the deficient teens, and adult's society (and girls) looked down upon us for reading comic book beyond the age of 12. (Bubnis, TNT, 2014)  
Disponível em <https://www.nytimes.com/2014/10/03/nyregion/how-comic-conventions-were-born-in-new-york.html> - Acesso em: 07/01/2019

Hoje, os *nerds* têm orgulho de serem chamados assim, são entrevistados pelas TVs e pelos jornais, mantêm *blogs* dedicados ao assunto e, pasmem, muito *nerds* são garotas, algo impensável, como vimos, em gerações anteriores, porém bastante presentes e participativas entre os fãs de hoje.

Ao longo dos últimos 55 anos, as *Comic Cons*, sendo a maior delas a *San Diego Comic Con*, tornaram-se big business e no momento veem a *debacle* de seus pioneiros como Plant e Rozanski e também de boa parte de seu público de origem, pois o mercado *nerd* se modificou e se dividiu. Hoje essas convenções são dominadas pelos *games*, brinquedos, roupas, e sobretudo as TVs abertas e fechadas e o cinema, com os quadrinhos assumindo um papel colateral, apesar de ainda darem nome aos eventos e serem quase sempre os originadores dos personagens.

Sempre houve fãs de histórias em quadrinhos, de jornal ou de *comic books* e sempre houver aqueles que os colecionavam. No entanto, embora muito provavelmente Bubnis, Plant e Rozanski não se deem conta disso, esse hábito só se tornou aceitável nos Estados Unidos (e em vários outros países, sejamos honestos) a partir dos anos 1960, quando, como vimos, acadêmicos sérios passam a se interessar por estudá-los e com isso a conferir a eles uma respeitabilidade que jamais tinham tido, especialmente no caso dos *comic books*, que, como sabemos, eram bastante combatidos.

Em outros termos, o que dignificou os quadrinhos perante a sociedade foi o fato de pessoas como Francis Lacassin e Umberto Eco terem se dedicado a estudá-los. E por sua vez, isso talvez não aconteceria se os quadrinhos não tivessem chamado a atenção da academia por haverem se tornado tema de artistas do movimento *Pop Art*. Seguindo esse raciocínio, todos os fãs de quadrinhos de hoje em dia, que lotam todos esses eventos, deveriam ser gratos sobretudo a Roy Lichtenstein [1923 - 1997], de quem com certeza a maioria não ouviu falar.

Voltando às convenções, além de terem ajudado a criar um mercado milionário para diversas formas de entretenimento, elas foram na verdade as responsáveis pelo fato de o mercado de *comic books* não ter acabado durante os anos 1970, sendo responsáveis diretos pela existência do que se batizou nos Estados Unidos de "mercado direto".

#### 4.1. SALVOS PELOS FÃS

Nos Estados Unidos, os *comic books* sempre foram vendidos em mais pontos de venda do que os jornais. Lojas de doces, *drugstores*, postos de gasolina, pequenos mercados e, em alguma medida, pequenas livrarias, sempre tinham um *rack* giratório com um bom sortimento de títulos renovados mensalmente. Claro que eram vendidos em bancas de jornal, mas desde os anos 1930, quando perceberam que esse ponto de venda tradicional era mais frequentado por adultos do que crianças, os editores de *comic books* trataram de diversificar seus pontos de venda. Além disso, em muitas cidades rurais americanas, havia apenas uma única grande loja, uma *main street store* onde se vendia absolutamente de tudo, de implementos agrícolas a lingerie, e os *comic books* passaram rapidamente a fazer parte do mix. Em parte, esse esquema de distribuição era de propriedade das editoras, caso da *Independent News* que pertencia à *DC Comics*, mas havia muitas distribuidoras maiores, encarregadas na maior parte das vezes de distribuir também jornais e revistas diversas para todo tipo de público. Não havia a priori uma política de exclusividade com nenhum editor e era relativamente comum de acontecerem casos como os da *Marvel*, cujas revistas foram distribuídas durante muito tempo pela *Independent News*, que pertencia, como dito, à sua maior concorrente. Essa forma de distribuir *comic books* foi perene e confiável para todos os editores dos anos 1930 até os anos 1970. Não era tão confiável para os fãs, que muitas vezes, caso não fossem leitores ocasionais de algum título, mas o colecionassem, tinham que peregrinar por lojas de brinquedos, de doces, etc. atrás de um exemplar de um determinado mês de seu título favorito, pois, a não ser pelos títulos mais vendidos como *Superman* e *Batman*, por exemplo, os repartes eram erráticos e achar o mesmo título no mesmo ponto de venda por meses seguidos era algo lotérico, já que dependia apenas das vicissitudes do funcionário que fazia os repartes na sede da distribuidora, determinando quem recebia o quê no mais das vezes de forma aleatória. Por conta disso também, uma parte importante de todas as convenções, desde a primeira delas, ficava por conta de vendedores como os citados acima, que compravam das distribuidoras em quantidade maiores para satisfazer os fãs que tinham perdido um ou vários números de suas revistas favoritas.

Um desses fãs, que também era um dos organizadores de várias das primeiras convenções e mantinha barracas de vendas de *comics* antigos nelas, era um jovem professor de língua e literatura inglesa chamado Phil Seuling [1934 - 1984]. Ele tinha participado de um dos painéis com convidados da indústria na *San Diego Comic Con* de 1972 onde ouviu queixas de Carmine Infantino (ex-deseenhista de *Flash* e *Batman*, entre outros) que era na ocasião o presidente da *DC Comics*. Infantino não entendia como as convenções podiam estar lotadas de gente querendo os quadrinhos que eles produziam, muitas vezes sem consegui-los fora destas convenções, ao mesmo tempo em que os relatórios de venda mostravam um vertiginoso declínio de vendas de ano a ano e os distribuidores constantemente ameaçassem os editores de *comic books* de não continuar a distribuí-los dando lugar a algo mais lucrativo. Segundo o próprio Seuling disse num depoimento dado a Will Eisner:

... eu tinha um amigo que no final dos anos 60 tinha sido dono de uma pequena loja de doces, por isso eu sabia como a distribuição funcionava. Ele também colecionava e sabia o que os garotos queriam, mas não conseguia essas revistas. Os distribuidores não lhe repassavam os títulos. E mais, se ele quisesse, vamos dizer, cem exemplares do *Homem Aranha*, mas estivesse registrado desde o início nos relatórios deles que só tinha direito a um reparte de cinco, era exatamente isso que ele ia receber, se eles resolvessem lhe dar a revista do *Homem Aranha* daquele mês, pra começo de conversa. Então eu abordei Infantino e lhe contei isso e lhe perguntei por que, se você quisesse cem revistas do *Homem Aranha* ou do *Superman*, e soubesse que conseguiria vendê-las, era obrigado a ficar com apenas cinco exemplares. E lhe perguntei por que eles não vendiam as revistas diretamente aos lojistas, por que tinham que fazer isso através de um distribuidor. E ele me respondeu que os distribuidores serviam a um propósito, que eles sabiam como disseminar as revistas. Que editores não tinham armazéns. Que tinha que fazê-lo num esquema de consignação. Porque esse era o jeito que se fazia isso. E eu perguntei por que se fazia isso desse jeito. E ele me respondeu que era porque não se conseguiria vender jornais de outra forma e que para o distribuidor, revistas e *comic books* eram filhotes dos jornais. Nunca tinham sido considerados outra coisa. Então, a maneira como vendiam *comic books* era a mesma maneira como se vendiam jornais. Você manda para uma banca cem jornais todos os dias, mesmo sabendo que ela só consegue vender quarenta, porque no dia em que acontecer um grande evento, você venderá cem. Nesse dia, tudo ok. Nos outros dias, você recolhe o encalhe e manda para aparas. Com os *comic books*, era a mesma coisa, apesar de não existir uma razão para isso. Eu disse a ele que havia uma outra forma de fazer isso, que ele podia vender diretamente e sem direito a devoluções de encalhe. Isso foi considerado tão ridículo, tão fora de órbita, que foi recebido com gargalhadas. Mas em 1973 os *comic books* começaram a vender tão mal que fui chamado ao escritório de Carmine. Ele me perguntou se eu ainda acreditava que podia vender as revistas sem direito à devolução do encalhe e quantas eu achava que seria capaz de vender. Eu não soube responder, mas disse a ele que descobriria se pudesse comprar as revistas dele a partir de encomendas que recebesse de outras

peessoas. Eu pegaria o dinheiro delas e repassaria a ele, retirando apenas uma comissão. Aí veio a parte difícil. Eu tinha que dizer às pessoas que tudo o que tinham que fazer era me pagar à vista por um ou dois meses antes de receberem suas revistas baseados apenas na minha palavra. Mas era a palavra de Phil Seuling. Mas veja bem, sem falsa modéstia, posso lhe garantir que este era um nome que as pessoas conheciam das convenções, da minha coleção, das minhas vendas. Sabiam quem eu era. (Eisner, 2001, p. 287/288, tradução nossa)<sup>111</sup>

Seuling logo deixou de ser professor e ganhou bastante dinheiro. A líder de mercado de *comic books* no início dos anos 1970 já era a *Marvel*, cujas revistas passaram a superar em vendas o volume da até então líder *DC Comics* a partir de 1969, numa briga que persiste até os dias atuais. Seu editor e principal força criativa na ocasião, Stan Lee, não teve um único segundo de dúvida em pular para dentro do barco de Seuling, tão logo soube que a *DC* o fizera, e a entrada da *Marvel* consolidou rapidamente esse mercado.

O modelo de compra e venda direta de Seuling se tornou um sucesso e logo, além da própria loja, ele se tornou um distribuidor para um outro tipo de negócio que floresceu no país ao longo dos anos 1970 e 1980, as *comic book shops*, e que se tornaram com o tempo o principal canal de distribuição do mercado, o que são até hoje, em termos de

---

<sup>111</sup> No original: ... a friend of mine in the 60's owned a little candy store, so I got an inside view of distribution there. He was also a collector and he knew what kids wanted, but he couldn't get the books he wanted. The distributors would not give him the titles. And more, if he wanted to get, say, a hundred *Spiderman* books, but from the beginning it was written down on their charts he was entitled to only five, that was exactly what he was going to get, if they decided to give him the *Spiderman* titles of that month, to begin with. So I approached Infantino and told him that, and asked why if you wanted one hundred *Spiderman* or *Superman*, and you knew you could sell them, you've had to get only five. I asked why they didn't sell the books directly to the stores, why they had to sell them through a distributor. And he said that the distributors served a purpose, that they knew how to disseminate books. That publishers didn't have warehouses. That they had to do it on a return basis. Because that was the way it was done. And I asked why it was done this way. And he answered that you can't sell newspapers any other way and to the distributor magazines and comic books were an offshot of newspapers. They never were considered anything else. Therefore, the way comic books were sold was the way newspapers were sold. You send to a newstand one hundred papers even if you know it can sell only forty, because the day there is a big event you are going to sell one hundred. On that day you are okay. On the other days, you take returns and they get pulped. Comic books the same thing, although, there wasn't any logical reason for it. I told him there was another way of doing this, he could sell them directly and not even take returns. That was considered so ludicrous, so far out, that it was greet with laughter. But comic books started doing so badly that in 1973 I was called into Carmine's office. He asked me if I still believed I could sell comics on a no-return basis and how many I thought I could sell. I had no answers, but I told him that I would find out if I could order the books from him based on the order I got from other people. I would collect the money from them and hand him the money minus what I kept for myself. Then came the hard part. I had to tell people that all they had to do was to pay me up front for a month or two, on my word alone, and they would start receiving the comics. But it was the word of Phil Seuling. And here, very immodestly, I tell you that that's a name people knew from the conventions, from my collecting, from my sellings. They knew my name. (Eisner, 2001, p. 287/288)



revistas impressas. Não houve uma ruptura abrupta com as distribuidoras tradicionais, a relação simplesmente foi diminuindo até quase acabar, embora ainda exista de forma bastante reduzida.

O fato é que os quadrinhos sofreram uma queda consistente em seu volume de vendas durante toda a década de 1960 nos Estados Unidos por conta de diversos fatores, entre estes, a concorrência com a TV e os fliperamas que começaram a se proliferar no final daquela década, dando conta de boa parte do dinheiro que os leitores ocasionais eventualmente usariam para comprar um *comic book*.

Os colecionadores no entanto, como vimos, eram um público fiel. Não é difícil de especular que o descaso e a má vontade dos funcionários das distribuidoras para com os donos dos pontos de venda de *comic books* tenha a ver com o fato de que, na ponta do lápis, era muito mais vantajoso para o distribuidor se preocupar com revistas que vendiam mais por um preço mais alto, como *Cosmopolitan* ou *Playboy*, do que com revistas que custavam centavos de dólar e vinham vendendo menos e menos. Como diz Umberto Eco:

Raramente se leva em conta o fato de que, sendo a cultura de massa, o mais das vezes, produzida por grupos de poder econômico com fins lucrativos, esta fica submetida a todas as leis econômicas que regulam a fabricação, a saída e o consumo de outros produtos industriais. (Eco, 1971, p. 49)

O fenômeno da queda de popularidade dos quadrinhos também chegou nessa mesma época ao material produzido para jornal. Desde o início dos anos 1960, os quadrinhos vinham tendo constantes diminuições no espaço destinado a eles nos jornais, algo que se agravou e determinou o declínio e o cancelamento de inúmeras séries de aventura, trazendo de volta ao posto de principal produto desse mercado a gag diária, que voltou a florescer depois de muito tempo.

Viu-se ao longo dos anos 1960 e 70 o fim de séries tradicionalíssimas como *Buck Rogers* (1929 -1967), *Tarzan* (1929 -1972), *Johnny Hazard* (1944 - 1977), *Terry e os Piratas* (1934 - 1973), *Mary Perkins* (1957 - 1978), entre outras. E viu-se também a chegada de novas séries de tiras como Frank & Ernest, Hagar, Garfield e Calvin.

Figura 49



Ainda hoje são publicados quadrinhos em jornal, mas nem de longe com a pompa e a circunstância de outrora. Para que se tenha uma ideia, um de nossos maiores jornais, O Globo, publicava até os anos 1980 (a página mostrada anteriormente é de janeiro de 1983) uma página inteira de quadrinhos com 20 tiras diferentes todos os dias. Hoje são apenas seis tiras, publicadas na metade desse formato, embora coloridas.

Ironicamente, é a partir das convenções e do mercado direto que esses quadrinhos passam a ganhar edições luxuosas que as compilam, muitas vezes desde os anos 1930. Perdem o espaço nos jornais, mas ganham um mercado entre fãs habituados a outro tipo de leitura.

O advento do mercado direto teve também um outro efeito ao possibilitar que novos players entrassem nesse mercado, até então, dominado quase totalmente pela *Marvel*, *DC*, *Archie* e *Dell/Gold Key*, com uma ou outra exceção eventual em gêneros específicos, como as revistas satíricas *Mad* e *Cracked* ou as de horror da *Warren*.

Figura 50



Vale notar que existia uma espécie de "mercado direto" anterior, que não dependia de nenhuma distribuidora tradicional para colocar nas mãos de seus leitores as revistas que produziam. Trata-se do material produzido pelo movimento *underground*, que tem autores muito importantes, alguns dos quais se mudarão para as editoras mais tradicionais ao longo dos anos, como Richard Corben [1940], Trina Robbins [1938] e principalmente Gilbert Shelton [1940], Jack Jaxon [1941 - 2006], Frank Stack [1937], Robert Crumb [1943], cujo personagem *Fritz, the cat* se tornou um longa-metragem de animação em 1972.

Os quadrinhos *underground*, no entanto, tinham a peculiaridade de serem vendidos em um mercado totalmente paralelo dentro de um fenômeno cultural no qual você tinha que estar inserido para poder frequentar seus pontos de venda, o movimento *Hippie*, que começou por volta de 1963 e terminou na década seguinte.

Segundo Trina Robbins

Em 1963, jovens quadrinistas como Gilbert Shelton, Jack Jaxon e Frank Stack já tinham começado a produzir o que se tornaria conhecido como quadrinhos *underground*. Assim como Betty Friedan desafiava os papéis tradicionais da mulher de dona de casa e mãe, Jaxon e Stack desafiavam os valores da classe média americana com suas sátiras *God Nose* e *The Adventures of Jesus* enquanto Shelton parodiava os super-heróis com o seu hilário *Wonder Warthog*. (Robbins, 1999, p. 83 tradução nossa)<sup>112</sup>

Durante seu ápice, muitos desses *comic books* eram produzidos de forma artesanal, sem qualquer preocupação de registro editorial, na verdade, sem qualquer preocupação que não fosse satisfazer os autores e os leitores. Esse material, que continha grande conteúdo sexual, muitas vezes explícito, e farta alusão ao uso de drogas e que jamais seria vendido nos canais tradicionais, era vendido de mão em mão por seus autores ou em locais de venda de produtos alternativos ou academias de ioga, cafés, e todos os lugares que aqueles que se identificassem com o movimento frequentassem. Trina Robbins, conta como entrou no movimento *underground comix* em que ela acabaria por publicar sua famosa revista *Wimmen's Comix*:

Em 1970, o movimento de liberação feminina tinha crescido o bastante para ser mencionado e noticiado, se não entendido, pela mídia de massa. Pena que a maioria dos quadrinistas do movimento *underground* entendesse tão pouco do movimento quanto os jornais. (...) Apesar da antipatia masculina generalizada, 1970 presenciou uma explosão de jornais feministas *underground* por toda a América. A área da baía de San Francisco era o principal ninho do feminismo e naquele ano *It Ain't Me, Babe*, o primeiro jornal do movimento de liberação feminina foi fundado em Berkeley. No segundo número, eu já tinha arranjado um lugar para mim nele, desenhando capas e quadrinhos. (Robbins, 1999, p. 85, tradução nossa)<sup>113</sup>

Estranhamente, ou não, alguns dos que vieram a ser donos de *comic book shops* eram também parte desse mercado, mas para evitar problemas mantinham operações separadas.

---

<sup>112</sup> No original: In 1963 young cartoonists like Gilbert Shelton, Jack Jaxon and Frank Stack were already producing the first of what would soon be called underground comix. Just as Betty Friedan challenged women's traditional roles as housewife and mother, Jaxon and Stack challenged traditional American middle-class values with their satires *God Nose* and *The Adventures of Jesus*, while Shelton parodied superheroes with his hilarious *Wonder Warthog*. (Robbins, 1999, p. 83)

<sup>113</sup> No original: By 1970, the womens' liberation movement had grown substantially enough to be mentioned and reported, if not understood, by the mass media. Sadly, most of the male underground cartoonists understood as little about the new women's movement as the newspapers did. (...) Despite the general male antipathy, 1970 saw an explosion of feminist underground papers all over America. The San Francisco Bay area was a steaming hot bed of feminism and in that year *It Ain't Me, Babe*, the first women's liberation newspaper formed in Berkeley. By the second number, I had found a place for me in it, drawing covers and comics. (Robbins, 1999, p. 85)

De toda forma, a partir do mercado aberto pelas *comic book shops*, diversas pequenas editoras aparecem, algumas delas quase amadoras, porém com produção consistente e muitas vezes autoral, algo que o mundo das editoras *mainstream* há muito tempo não via. São frutos de editoras assim, algumas séries que fizeram grande sucesso e chegaram a ser transpostas para as séries de TV ou o cinema em produções de importância financeira variada, como exemplo as *Tartarugas Ninja*, *Men in Black* e o *Corvo*, entre outras. E além disso, o mercado direto, que em princípio diminuía os riscos dos editores, uma vez que as revistas passaram a ser impressas em tiragens baseadas em encomendas feitas a partir de material de divulgação, acabou por fazer surgir dois novos formatos editoriais que nos anos seguintes foram responsáveis por trazer aos leitores obras e personagens que se tornaram icônicos nos anos seguintes, além de abrirem mercado para histórias cuja temática não despertava interesse por parte de editores tradicionais até então.

#### 4.2. MINISSÉRIES

Uma minissérie (ou *limited series*, como alguns editores preferem chamá-las) é uma única longa história contada em capítulos. Elas diferem das séries contínuas na medida em que o número de capítulos é finito e predeterminado antes da sua produção. As minisséries normalmente são obra de uma única equipe criativa ou um único autor, mas existem casos em que o argumentista permanece constante, e os desenhos podem ser distribuídos por diferentes artistas, cada um se responsabilizando por um ou mais capítulos completos, geralmente.

A primeira delas foi *The Fabulous World of Krypton*, da *DC comics* que contava uma única história recheada de tramas paralelas que se passava com *Jor-El*, pai do *Superman*, numa época em que ele não sabia que o planeta estava para explodir. Foi contada em três edições em 1979 e seu sucesso foi o que abriu caminho para diversas outras minisséries muito importantes, quer de personagens secundários que jamais teriam uma série mensal, como *Congo Bill*, *Arqueiro Verde* ou *Gavião Negro*, na *DC*, ou *Hellcat* e *Ka-Zar* na *Marvel*, quer de novos personagens criados especialmente para uma determinada história, como *Cinder&Ashe* e *Skreemer*.

As duas mais famosas minisséries de todos os tempos foram, ou melhor, são, uma vez que seguem sendo alvo de republicações desde os anos 1980, *Watchmen* de Alan Moore [1953] e Dave Gibbons [1949], publicada em 1985, que finalmente se tornou um filme em 2009, depois de passar pelas mãos de diversas produtoras e diretores até chegar às mãos de Zack Snyder [1966], mostrada abaixo nas duas mídias, e *Batman: o Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller [1957], que foi a base para a última trilogia do personagem dirigida no cinema por Christopher Nolan [1970] entre 2005 e 2012.

Figura 51



O cinema aliás, adora minisséries, como podemos perceber pelo grande número delas, que se prestou tanto a esse meio quanto à TV. Entre elas, algumas mantiveram inclusive o formato de minisséries em capítulos, das quais podemos citar como exemplos *O Máscara*, publicada em 1985 e filmada em 1993, ou *White Out*, publicada em 1998 e filmada no ano seguinte, ou *O Alvo Humano*, publicada em 1999, tornando-se uma minissérie de TV fechada em 2010, ou *V de Vingança*, publicada em 1982 e transformada em filme em 2005.

O formato também se prestou a "séries de minisséries", como *Hellboy*, de Mike Mignola [1960], que estreou nos quadrinhos em 1994 na minissérie *A Semente da Destruição* e voltou em mais doze minisséries ao longo dos anos. O personagem foi transposto para o cinema em dois filmes de 2004 e 2008 e numa série de animação em 2005, sendo esperada para 2019 a estreia de um *reboot* nas telas. Esse termo vem do hábito de reiniciar as operações de um computador com problemas, e passou a ser

usado quando se quer abandonar uma direção já tomada numa franquia de cinema e se recomeçar do zero, em geral, com novos atores, nova temática, etc, e acontece com alguma frequência no meio, como no caso emblemático de *Batman*, que abandonou a abordagem que tinha nos anos 1990 em função de outra, muito mais próxima dos quadrinhos, especialmente o já citado trabalho de Frank Miller, com uma trilogia recentemente encerrada. Neste momento, cogita-se um novo *reboot* para *Batman*.

No que diz respeito a série de minisséries, também é emblemático o caso de *SinCity* de Frank Miller, publicada pela primeira vez em 1991, numa minissérie em 13 capítulos com esse mesmo nome e que, depois disso, teve mais sete minisséries, chegando ao cinema em 2005, como veremos de forma mais detalhada, mais adiante.

#### 4.3. GRAPHIC NOVELS

Assim como mantive em diversas instâncias o termo *comic book* em inglês para diferenciá-lo das histórias em quadrinhos produzidas para jornais, mantive o termo *graphic novel*, também em inglês, pois ele é de uso corrente em diversos países, incluindo o Brasil, onde raras vezes se tentou traduzi-lo como "romance gráfico".

Mas existem algumas controvérsias com relação a esse termo, mesmo em inglês, para designar uma única história completa, autocontida, publicada em uma única edição em forma de quadrinhos. É exatamente isso o que é uma *graphic novel*, porém a confusão se dá porque literalmente centenas de obras podem ser consideradas essa mesma coisa antes do período que muitos consideram o que deu origem a seu uso, nos anos 1970. Há pesquisadores que apontam, com razão, que tal definição serviria inclusive para os trabalhos de Rudolf Topfer. Obras anteriores aos anos 1970 se encaixam perfeitamente nessa descrição apesar de usarem o termo *picture novel*, como é o caso de *It Rhymes With Lust*, escrita por Arnold Drake [1924 - 2007] e Leslie Waller [1923 - 2007], usando o pseudônimo conjunto de "Drake Waller" com desenhos de Matt Baker [1921 - 1959] e Ray Osrin [1928 - 2001], que foi publicada em 1950.

Para piorar a confusão, alguns autores clamam para si haverem inventado o termo, sendo o mais famoso destes, o conhecidíssimo autor Will Eisner, que alega categoricamente que o inventou para tentar vender, sem sucesso, sua obra *Um Contrato*

com *Deus* a uma das maiores editoras de literatura dos Estados Unidos, a *Bantam Books*. Segundo relatado pelo biógrafo de Eisner, Michael Schumacher [1971]:

Eisner escreveu e ilustrou as histórias de *Um Contrato com Deus* sabendo que, quando chegasse a hora, teria grande dificuldade para encontrar uma editora para a obra. Denis Kitchen estava disposto a publicá-la pela sua *Kitchen Sink Press*, mas Eisner recusou a proposta. Eram histórias sérias, e Eisner queria que fossem lançadas pelo que chamou de 'Editoras da Park Avenue'.

'Sem querer ofender, Denis, mas não quero que essa obra saia por uma editora da Rua do Pântano, número 2.', Eisner disse a Kitchen, referindo-se a seu endereço. O problema foi que ninguém em Nova York tinha interesse. Era algo diferente de todos os livros, e os editores tinham dificuldade em se animar com algo que não conseguissem encaixar no nicho de sempre. Com certeza não tinham vontade alguma de lançar mais um *comic book*, independentemente de seus méritos, como Eisner descobriu ao telefonar para Oscar Dystel, presidente da *Bantam Books*, e explicar-lhe a obra. Ele conhecia Dystel e sabia que ele admirava o que fizera em *The Spirit*. Eisner também sabia que levaria um não se dissesse que queria vender uma história em quadrinhos.

'Pensei e percebi que, se eu dissesse 'uma história em quadrinhos', ele ia desligar', lembrou Eisner. 'Era um cara bem ocupado numa editora de alto nível.' 'É uma *graphic novel*', disse ele a Dystel.

'Hummm, muito interessante', respondeu Dystel. 'Traga-a aqui.'

Eisner correu até a sede da *Bantam*, mas Dystel deu uma olhada no trabalho e o recusou.

'Isso aqui ainda é um *comic book*, sabe?', declarou, olhando para Eisner por cima dos óculos. 'A gente não publica esse tipo de coisa, procure uma editora menor'. (Shumacher, 2013, p. 235/236)

Esse relato revela uma posição um tanto estranha do editor, porque a mesma *Bantam* publicou, em janeiro de 1971, uma das obras que clama a primazia do nome *graphic novel* chamada *Blackmark*, escrita de forma anônima (na época) por Archie Goodwin [1937 - 1998] a partir de uma trama imaginada e desenhada por Gil Kane [1926 - 2000].

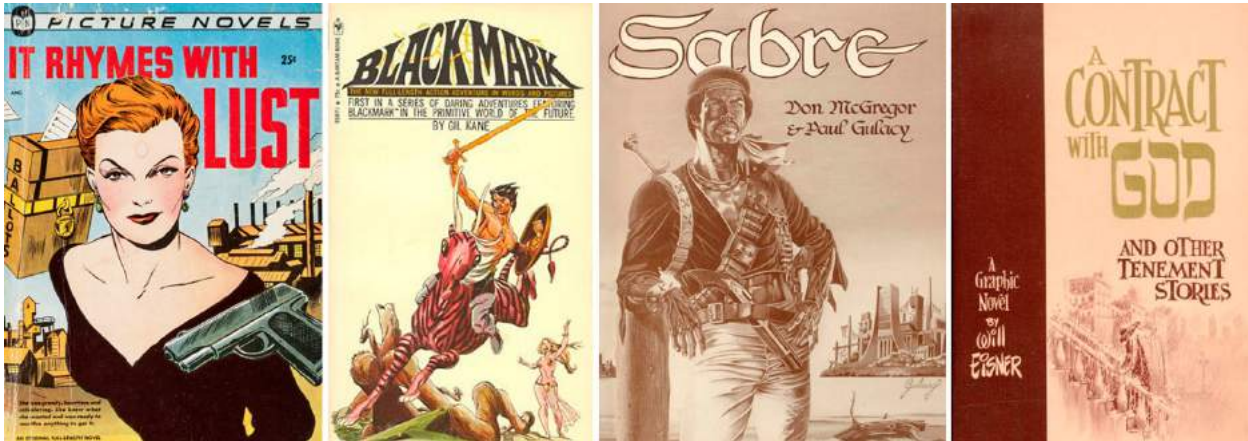
Era uma história de horror e fantasia na mesma linha de *Conan, o bárbaro*, toda em quadrinhos e publicada em formato de livro. Era, sem tirar nem pôr, uma *graphic novel*, embora na capa trouxesse como definição, logo abaixo do título, os dizeres *a new full-length adventure in words and pictures*, ou seja, uma história completa apresentada em prosa e desenhos.

Antes de *Um Contrato com Deus*, houve também a publicação de *Bloodstar*, adaptação de uma obra literária do mesmo nome escrita por Robert E. Howard [1906 - 1936] e desenhada por Richard Corben, que se autodefine como *graphic-novel* em seu texto de apresentação.



Por ser uma adaptação de uma história oriunda dos livros, no entanto, o que é muito comum, e não uma obra escrita especialmente para os quadrinhos, muitos não a consideram *graphic novel*.

Figura 52



Outra controvérsia existe porque *Sabre*, de Don McGregor [1945] e Paul Gulacy [1953] saiu no mesmo ano, mas um pouco antes de *Um Contrato com Deus*.

Mas, mesmo admitindo a existência de diversas obras anteriores, como as citadas, nos Estados Unidos, além de muitas outras em diversos países, especialmente os europeus, onde esse era um formato popular (uma história única, completa e fechada em uma única edição era a base de muitos dos *cineromanzi*, por exemplo), o fato é que o termo se populariza a partir da publicação de *Um Contrato com Deus*, escrita três anos antes, em 1978. A obra foi publicada por uma editora especializada em literatura, como queria seu autor, a pequena *Baronet Books*, e passa a ser referenciada como a primeira das *graphic novels*, na forma em que o mercado de quadrinhos norte-americano, nosso principal recorte, se refere a elas.

Segundo Ron Goulart

Para os editores de *comic books*, os anos 1980 foram o melhor dos tempos. Novos artistas como Frank Miller, Dave Gibbons e John Byrne surgiram. Os *comics* entraram em voga, 'mini-séries', 'maxi-séries' e longas '*graphic novels*'

de todos os tipos entraram na lista de *bestsellers*. (Goulart, 1991, p. 291, tradução nossa)<sup>114</sup>

Aos poucos, as *graphic novels* deixaram de ser um formato experimental e se tornaram uma febre, passando a se constituir em um nicho de mercado para histórias que não poderiam ser contadas, segundo a visão de seus autores ou editores, em edições normais de *comic books*, devendo ser formatadas como um produto diferente, no mais das vezes de apresentação gráfica diferenciada em relação aos *comic books* normais, com preços mais elevados e tiragem bem menor, e, assim, passaram a interessar também a editores que não publicavam quadrinhos anteriormente.

Afinal era acertada a ideia fixa de Eisner em publicar a sua primeira obra desse tipo por uma editora que não fosse especializada em quadrinhos, mas em literatura. Era uma tentativa de ser levado a sério pela crítica literária, algo irônico, principalmente por se tratar de um dos quadrinistas mais estudados e insensatos de todos os tempos. Desde que os acadêmicos europeus o descobriram, Eisner foi assunto de um sem-número de artigos, livros, conferências, etc. Ao escrever o prefácio da última *graphic novel* que Eisner publicou, *O Complô*, de 2004, Umberto Eco declara que:

Pode se dizer que, a partir de 1936, Eisner é simplesmente o artista que tem maior responsabilidade por uma arte gráfica ter sido alçada a uma posição em que se tornou digna de ser apreciada seriamente. (Eco/Eisner, 2004, p. VI, tradução nossa)<sup>115</sup>

De toda forma, aconteceu realmente que *graphic novels* passassem a ser publicadas por editoras "respeitáveis", digamos assim, como aconteceu também quando essas editoras criaram selos editoriais para publicá-las, incluindo a *Bantam*, que se recusara a publicar Eisner alguns anos antes.

Sobre isso, Dave Gibbons, coautor de *Watchmen*, no livro *Bastidores de Watchmen*, conta uma história interessante e reveladora acerca da relação entre o trabalho dele e de Moore em comparação com o de Frank Miller (todos editados pela *DC*) e o de

---

<sup>114</sup> No original: For comic book publishers the 1980s were the best of times. New artists like Frank Miller, Dave Gibbons and John Byrne came to the fore. Comics enjoyed a vogue, 'mini-series', 'maxi-series' and book-length 'graphic novels' of all sorts hit the bestseller lists. (Goulart, 1991, p. 291)

<sup>115</sup> No original: Eisner can be said, since 1936, to have been quite simply the single artist most responsible for dragging graphic art into a position where it is worthy of serious appreciation. (Eco/Eisner, 2004, p. VI)

Art Spiegelman [1948], autor de *Maus*, uma *graphic novel* que acabou por ganhar o Prêmio Pulitzer em 1984, e que foi publicado pela *Pantheon Books*, um selo da gigante editorial *Doubleday*. Gibbons narra que:

Na época, Alan e eu estávamos um tanto preocupados com o fato de que nós e Frank estivéssemos próximos demais no que fazíamos. Também ao nosso lado, inesperadamente, estava *Maus* de Art Spiegelman sobre as experiências de seu pai durante o Holocausto. Devido à completa disparidade com o que eu, Alan e Frank estávamos fazendo, *Maus* parecia, ao observador casual ou jornalista, parte do mesmo amadurecimento de um meio anteriormente juvenil. Na verdade, as três obras saíram juntas por pura coincidência e não como parte de um movimento ou algo assim. No entanto, as *graphic novels* eram, repentinamente, 'O' acontecimento do momento e as editoras, de quadrinhos ou não, entraram no jogo sem perda de tempo. (Gibbons, 2009, p. 240)

E claro, as editoras tradicionais de quadrinhos não tardaram a pular para dentro do barco e em 1982 a *Marvel* começou uma série chamada *Marvel Graphic Novels* com histórias completas e "mais adultas" de seus personagens clássicos. Nessa série, é que saiu a famosa *Morte do Capitão Marvel*, que morre em razão de um câncer e, embora não tenha sido nem o primeiro, nem o único super-herói a morrer na história dos quadrinhos, mostrou-se um dos poucos a continuar morto até hoje (o nome *Capitão Marvel* foi usado por diversos outros personagens e atualmente se refere a uma super-heroína, que acaba de chegar aos cinemas). A *DC comics* não ficou atrás e muitas das *graphic novels* publicadas por ela estrelaram personagens clássicos como *Batman: a Piada Mortal*, enquanto houve outras de personagens obscuros, ou que não eram publicados há muito tempo na história editorial da casa, e que ganharam o estrelato, como *Blackhawk*, ou ainda, histórias completas sem qualquer personagem conhecido que fizeram sucesso no formato e chegaram a ser transpostos para games ou para o cinema, como *From Hell*, de Alan Moore, ou *300* de Frank Miller.

O formato *graphic novel*, mais do que um formato editorial ou gráfico, tornou-se um campo de experimento e a mais pura expressão da diversidade ao longo dos anos. Diversidade aqui, entenda-se, no sentido de que todo tipo de história passou a poder ser contado, com ou sem personagens conhecidos.

Assim como há *graphic novels* estrelando o *Flash*, o *Superman* ou o *Homem Aranha* e o *Demolidor*, há muitas, que talvez sejam maioria, em que os personagens da história são a priori desconhecidos do leitor.

Não por acaso, esse nicho específico dos quadrinhos americanos se tornou um manancial de histórias com possibilidade de se tornarem filmes, e muitas produções se basearam em *graphic novels* sem que muitas vezes os espectadores dos filmes sequer suspeitassem que eram obras que vem dos quadrinhos, adaptações, imaginando os filmes como se tivessem sido produzidos a partir de roteiros originalmente criados para o cinema.

Mais ainda, como existem literalmente centenas de *graphic novels* de editoras pequenas, que foram adaptadas, essa sensação se intensifica.

Estão nessa categoria de filmes feitos a partir de *graphic novels*, como *The Rocketeer*, *Cowboys versus Aliens*, *Surrogates*, *Red*, *Estrada Para a Perdição* e uma infinidade de outros.

Figura 53



Em termos autorais, o formato *graphic novel* também é exemplo de diversidade. Nessa categoria estão muitos novos autores, que nunca tiveram a atenção das principais editoras e conseguiram emplacar obras importantes, com temas identitários, como *O Chinês Americano* de Gene Luen Yang (1973), sobre racismo e preconceito, publicada em 2009, além de outros que são consagrados no *mainstream*, mas aproveitam as editoras menores para fazerem um trabalho mais autoral, com menos interferências editoriais.

É no nicho de *graphic novels* que vamos encontrar um número maior de autoras, por exemplo, que aproveitam para contar histórias que não seriam facilmente publicadas

se dependessem de comitês editoriais e que envolvessem grandes tiragens. Aqui vamos encontrar histórias como *Are You My Mother?* de Alisson Blechdel [1960], *Persepolis* de Marjani Satrapi [1969], que foi filmada em 2007, *Azul é a Cor Mais Quente*, de Julie Maroh [1985], filmada em 2013, ou *Nimona* de Noelle Stevenson [1991] que deve ser filmada ainda em 2019. Numa matéria recente do jornal *Evening Standard* de Londres, a jornalista Stephanie Yeboah [1992] afirma que

Não há nada de novo no fato de mulheres estarem criando excelentes *graphic novels*. O que temos visto ultimamente, no entanto, é que há uma variedade de projetos importantes e excitantes sem precedentes sendo feitos por autoras. Seja escrevendo ou desenhando histórias sobre detetives, super-heróis, ou as atribuições do amadurecer, as mulheres estão contando suas próprias histórias de novas e excitantes maneiras e você não tem que ser mulher para curtir o talento e o frescor do que estas escritoras e desenhistas estão trazendo para as estantes das livrarias. Autoras estão liderando a lista de mais vendidos neste momento, comprovando que os fãs estão gostando do que elas estão mostrando. Essa é tradicionalmente uma indústria dominada pelos homens e *graphic novels* tem uma porcentagem bem maior de autores em comparação com autoras. No entanto isso não quer dizer que não existam muitas fantásticas *graphic novels* criadas por mulheres. Autoras estão tomando de assalto essa indústria e se assegurando que suas vozes sejam ouvidas.<sup>116</sup>

O nicho das assim chamadas *graphic novels* foi provavelmente, dentro dos quadrinhos, o que mais se beneficiou do complexo fenômeno que vem impactando praticamente todo tipo de negócios nos últimos anos, chamado de forma abrangente de "digitalização", pois ao mesmo tempo que muda o mercado em termos de consumo, a digitalização propicia acesso a meios de produção e edição impensáveis há pouco tempo atrás, em última análise, facilitando e muito a publicação de obras assim por seus próprios autores.

---

<sup>116</sup> No original: There's nothing novel about women creating great graphic novels. What we're seeing lately though, is an unprecedented variety of high-profile, buzzworthy projects from female creators. Whether writing and illustrating stories about detectives, superheroes, or the trials of growing up, women are telling their own stories in exciting new ways, and you needn't be a female to enjoy the talent and fresh perspectives that these writers and artists are bringing to the shelves. Female creators are tearing up the sales charts right now, proving that graphic novel fans are loving what women are bringing to the table. Publishing itself is historically a male-dominated industry, and graphic novels in particular have had a much higher percentage of male authors compared to female authors. However, that isn't to say there aren't many fantastic graphic novels created by women. Female graphic novel authors are taking the industry by storm and making sure their voices get heard.

Disponível em: <<https://www.standard.co.uk/shopping/esbest/books-dvds/best-graphic-novels-written-by-women-a3804186.html>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

E não foram apenas os quadrinhos que passaram por isso; processos muito semelhantes em diversos aspectos afetam o cinema tanto quanto. Sem que os grandes conglomerados tenham se dado conta, pela primeira vez em mais de um século, os financiadores de ambas as indústrias perderam o controle da produção e em muitos casos o acesso sobre aquilo que seu dinheiro propiciou.

#### 4.4. O MITO DA IMAGEM GERADA POR COMPUTADOR

Como dissemos no final do capítulo 2, tanto quadrinhos quanto cinema começaram a sofrer, assim como todas as mídias de massa, uma série de mudanças causadas pelo avanço da digitalização, mas talvez fosse mais correto dizer que cinema e quadrinhos sofrem novas mudanças por conta desse fenômeno, já que isso não começou recentemente, apenas se intensificou nos últimos anos, que os atingem em diversos aspectos impactando totalmente seus modos de produção, divulgação e comercialização de forma interligada. Mudanças artísticas, tecnológicas e sobretudo econômicas atingem os quadrinhos e o cinema, bem como a todo tipo de produto midiático existente, de forma veloz e avassaladora.

Esse processo pode ter seu início traçado ao fenômeno da expansão e massificação da Internet, a partir de meados dos anos 1980 e hoje todos têm que se adaptar a um novo cenário ou correr o risco de deixar de existir.

Um novo termo, por assim dizer, passou a fazer parte da vida da maioria das pessoas se tornando mais e mais presente a cada dia. Muito rapidamente, tudo o que passou a ser identificado como novo, atualizado, tecnológico e sobretudo desejável, ganhou a alcunha de “digital”, um termo que tem sua origem nas leis binárias em que os dígitos zero e um se combinam para reinventar o dia a dia das pessoas sem que a maioria se dê conta disso. Mas, na verdade, esse termo pré-data a expansão da Internet e vamos encontrá-lo em pleno uso já no início dos anos 1970.

A Internet tal como a conhecemos data da segunda metade dos anos 1960. Segundo o pioneiro da Internet e professor de Ciência da Computação da *UCLA*, Leonard Kleinrock [1934], afirma no documentário produzido pela BBC, *The History of*

*the Internet*<sup>117</sup>, a rede foi imaginada pelo Pentágono por causa e durante a Guerra Fria. Seus primeiros acessos pelo público civil acontecem na *UCLA*, a partir de 1968 e em meados do ano seguinte, a universidade a apresenta ao grande público pela imprensa. Durante os próximos anos ela se expandirá lentamente pelo circuito universitário e militar norte-americano e por alguns países aliados.

Sua expansão para o grande público, no entanto, não teria acontecido sem a disseminação em alta escala de computadores pessoais que se deu a partir do final dos anos 1970.

Embora isso soe estranho hoje em dia, o pensamento vigente em termos de computação, quando a Internet surgiu, não era baseado em usuários diversos com suas próprias unidades de computação. O que se imaginava, e se implementava em termos tecnológicos e comerciais inclusive, era o conceito de terminais, ou seja, um único computador a que vários usuários tinham acesso. Uma universidade, por exemplo, teria um grande computador e em cada laboratório ou sala de aula haveria um terminal onde se poderia acessá-lo. Isso faz sentido especialmente quando lembramos do tamanho físico que os computadores tinham até então. O primeiro deles, o ENIAC, de 1943, ocupava 167 metros quadrados e pesava 30 toneladas. Em 1969, esse tamanho já havia sido reduzido, mas era comum que grandes computadores ocupassem salas inteiras, que tinham que ser refrigeradas constantemente para evitar o superaquecimento de componentes eletrônicos. No entanto, o conceito de miniaturização estava presente desde o final dos anos 1950 no campo da engenharia eletrônica, e foi por se imaginar que um dia seria possível que um computador ocupasse apenas uma mesa que alguns pioneiros vislumbraram a possibilidade de se criar algo como um computador pessoal a partir da primeira metade da década de 1970.

Isso se concretizou com o *Apple I*, produzido literalmente na garagem que servia de sede à companhia de Steve Wozniak [1950] e Steve Jobs [1955 - 2011] em 1976 e contrariando as expectativas de muitos, os computadores pessoais se tornaram um grande sucesso dominando o mercado de forma exponencialmente rápida. E para que estes desempenhassem tarefas que antes eram feitas de outras formas, diversos aplicativos (também chamados de “programas” erroneamente) tiveram que ser

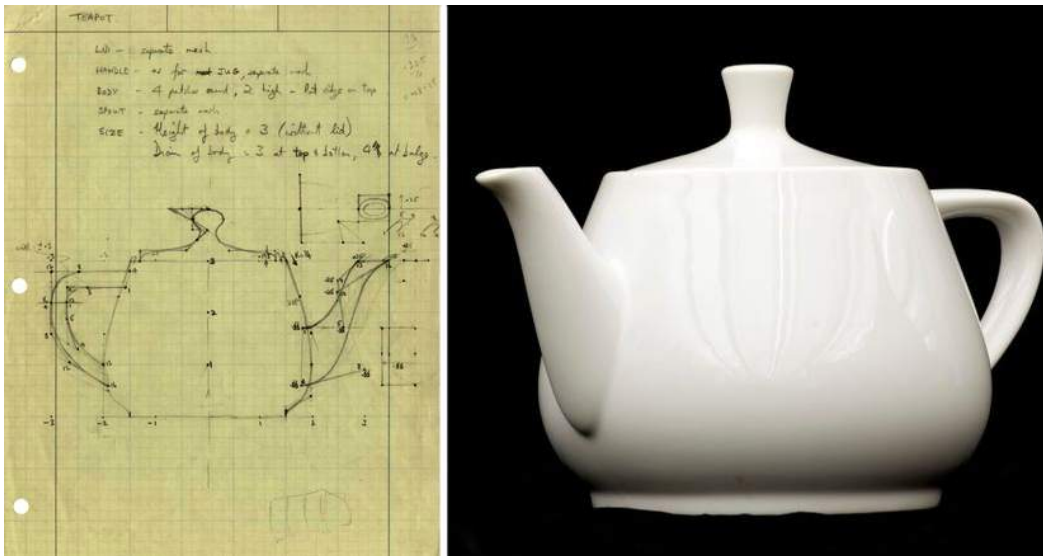
---

<sup>117</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=oNUI\\_9ZYA6w](https://www.youtube.com/watch?v=oNUI_9ZYA6w)> Acesso em: 27 fev. 2019.

desenvolvidos. Entre estss, os que mais foram determinantes para a indústria de entretenimento de forma geral, foram aqueles que permitiram o processo de manufatura e manipulação de imagens.

A primeira imagem totalmente gerada em um computador foi a *Utah Teapot* ou *Newell Teapot*, uma chaleira gerada a partir de um modelo matemático baseada em um desenho feito a mão pelo pesquisador Martin Newell [1953]<sup>118</sup>, na Universidade de Utah em 1975.

Figura 54

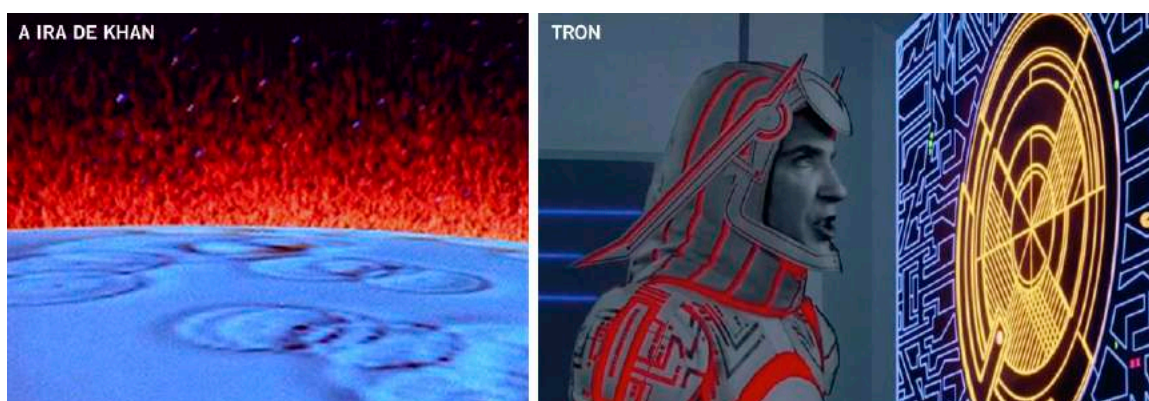


Seu advento representou o nascimento do que se convencionou chamar de "Computação Gráfica" e, em apenas sete anos, esta deixou de ser algo restrito às pesquisas acadêmicas para ganhar espaço na indústria de entretenimento, mais precisamente no cinema, a partir da produção de dois filmes exibidos em 1982: *A Ira de Khan*, produzido pela *Industrial Light and Magic* da *Lucasfilm* e *Tron* produzido pela *Disney*. A partir desses filmes, o mercado passou a utilizar a expressão *Computer Generated Image* de forma glamorizada, como uma espécie de certificado de modernidade tecnológica, que automaticamente conferia uma qualidade extra a qualquer produto de mídia que lidasse com imagens.

<sup>118</sup> Disponível em: <<https://www.computerhistory.org/revolution/computer-graphics-music-and-art/15/206>>. Acesso em: 28 fev. 2019.



Figura 55



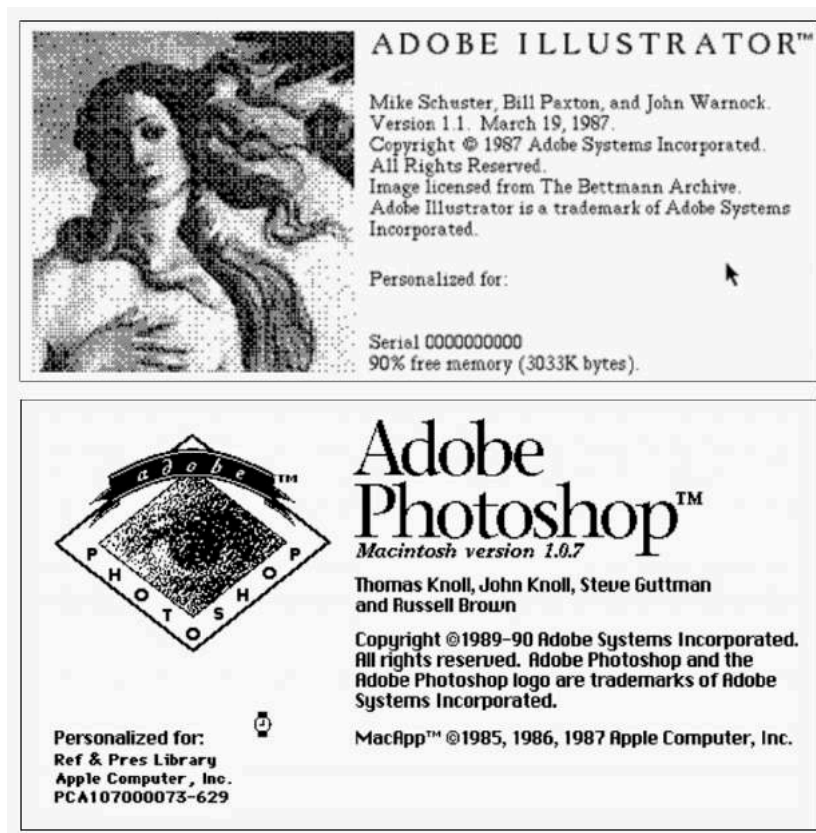
Tanto *A Ira de Khan* quanto *Tron* exigiram um grande e custoso aparato tecnológico para que pudessem acontecer. A *Industrial Light and Magic*, que produziu parcialmente os efeitos especiais do primeiro para a *Paramount*, foi durante muito tempo uma das empresas de ponta em termos de tecnologia voltada para a produção cinematográfica e apoiava muitas de suas pesquisas e experimentações, nem sempre lucrativas, na imensa fortuna gerada pelos filmes da série *Star Wars*, criada por seu proprietário George Lucas [1944]. Durante muitos anos, a *ILM* teve um papel preponderante no desenvolvimento de tecnologia digital e na formação de pessoal especializado para trabalhar com ela. Entre as várias empresas que se originaram dela, está a *Pixar*, que se tornará por sua vez a responsável pelo tipo de cinema de animação em *CGI* vigente até os dias de hoje. Por outro lado, a *Disney*, que produziu *Tron*, vinha de uma longa tradição de excelência técnica, embora vivesse naquele momento uma de suas piores fases, em que a companhia planejava inclusive fechar sua divisão de cinema e animação e se concentrar apenas nos parques. *Tron* era encarado como uma esperança de mudar esse quadro e, apesar de o filme ser extremamente bem feito, levando-se em conta a tecnologia disponível na época, ele não foi um grande sucesso comercial, e a crise se agravou. O que acabou salvando o estúdio, alguns anos depois, foi *A Pequena Sereia*. A ironia disso é que hoje a *Disney* é dona da *Industrial Light and Magic*, da *Lucasfilm*, de *Star Wars* e da *Pixar*.

Como dito, todas essas primeiras experiências digitais movimentaram um grande número de pessoas e muito dinheiro, porém o tempo para que essas possibilidades até

então inimagináveis se tornassem acessíveis a um público maior, em outras áreas de produção visual que não contassem com os milhões dos grandes estúdios cinematográficos, composto a princípio de profissionais de artes gráficas como ilustradores, diretores de arte e fotógrafos, foi espantosamente curto.

Em 1987, com o surgimento do *Adobe Illustrator*, a assim chamada "arte vetorial" se torna acessível aos estúdios e ateliês de todo o mundo. Em 1988, a *Aldus* lança o *Freehand*, um programa muito mais intuitivo e de melhor resolução gráfica que o *Illustrator*, que em pouco tempo o incorpora numa das primeiras grandes aquisições da *Adobe*. A mesma empresa lança em 1990, de forma relativamente tímida, o *Adobe Photoshop*, a princípio voltado apenas para o mercado fotográfico. Em pouco tempo, porém, esse aplicativo se espalha como nenhum outro por uma base incalculável de usuários literalmente revolucionando o mundo das imagens. A partir do *Photoshop*, a barreira do impossível em termos de imagem passa a ser desafiada a cada nova atualização, e o programa sai do âmbito profissional para ganhar o mundo de forma literalmente incontrolável.

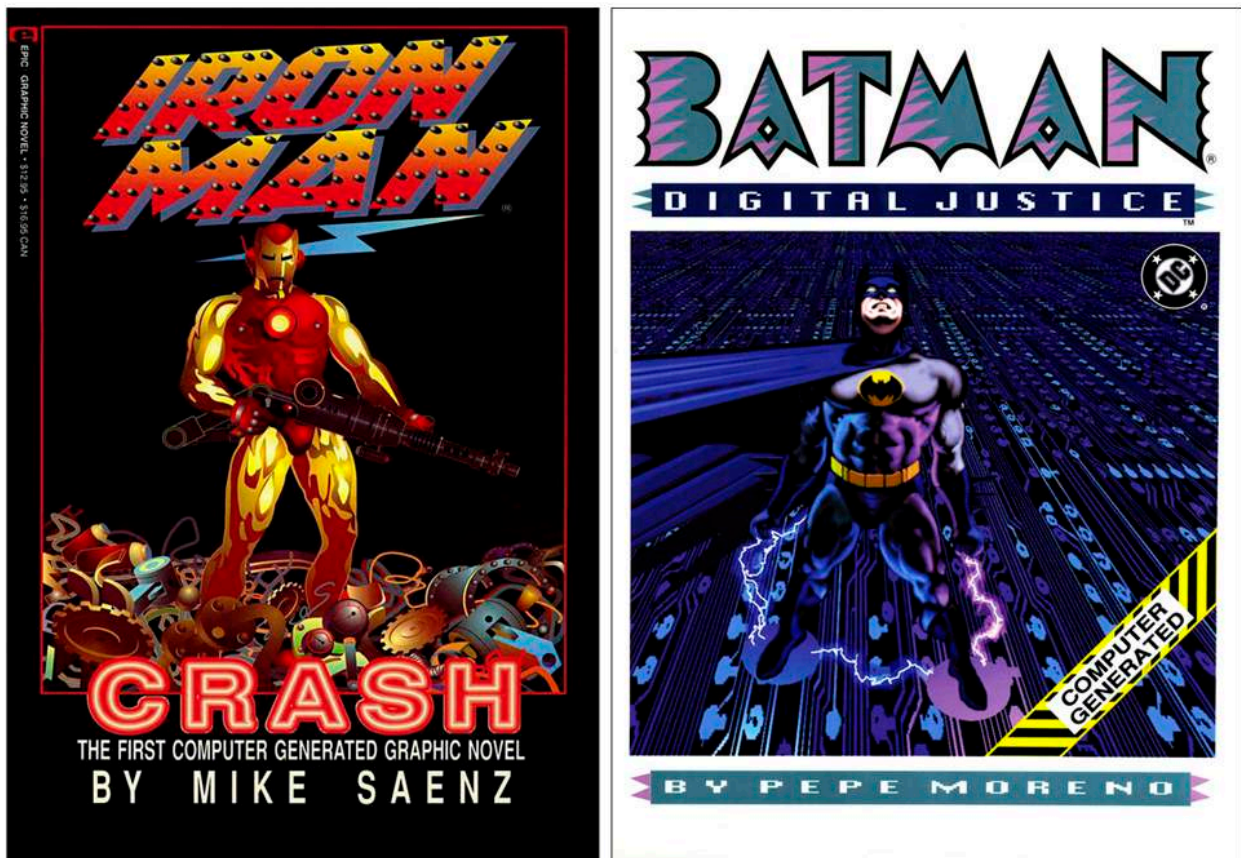
Figura 56



E foram esses dois aplicativos, *Illustrator* e *Photoshop*, que basicamente se tornaram os responsáveis pela entrada das histórias em quadrinhos no mundo digital, durante um bom tempo apenas no aspecto de sua produção.

Em 1988, a *Marvel* lança com estardalhaço *Crash* de Mark Saenz [1959], uma aventura do *Homem de Ferro* em cuja capa se lê com destaque *The First Computer Generated Graphic Novel*. Era simplesmente uma história desenhada no *Adobe Illustrator* a partir de esboços feitos com papel e lápis de forma convencional e escaneados, mas havia claramente um intuito, por parte dos editores, de dar a entender que *Computer Generated* era algo mágico e que de alguma forma não houvesse sido criado pela mão humana.

Figura 57



Essa mesma intenção foi replicada pela principal concorrente da *Marvel*, a *DC Comics*, cerca de dois anos depois, com *Digital Justice*, uma história de *Batman* também

desenhada em papel e escaneada que foi simplesmente arte-finalizada no *Adobe Photoshop* pelo artista espanhol Pepe Moreno [1956]. Mesmo assim, ganhou um selo de *Computer Generated* com destaque na capa, novamente dando a entender, sem afirmar, que era algo que não havia sido feito pela mão humana. Vale reforçar que ambas as revistas foram editadas e comercializadas da forma mais tradicional possível, a mídia impressa, afinal como nos dizem Adorno [1903 - 1969] e Horkheimer [1895 - 1973]:

Os interessados adoram explicar a Indústria Cultural em termos tecnológicos. A participação de milhões em tal indústria imporia métodos de reprodução que, por seu turno, fazem com que inevitavelmente, em numerosos locais, necessidades iguais sejam satisfeitas com produtos estandardizados. O contraste técnico entre poucos centros de produção e uma recepção difusa exigiria, por força das coisas, organização e planificação da parte dos detentores. Os clichês seriam causados pelas necessidades dos consumidores: por isso seriam aceitos sem oposição. (Adorno e Horkheimer, 2009, p. 6)

Assim, será que podemos afirmar que os primeiros quadrinhos que ganharam a chancela de “digitais” não o eram de fato? Não. Apenas os quadrinhos que se apropriaram da palavra “digital” para fins comerciais no mainstream, onde imperam até hoje *Marvel* e *DC Comics*, não o eram de fato. A verdade é que os verdadeiros quadrinhos digitais já tinham começado pouco tempo antes, de forma experimental, bem longe desse ambiente. E quais eram esses quadrinhos?

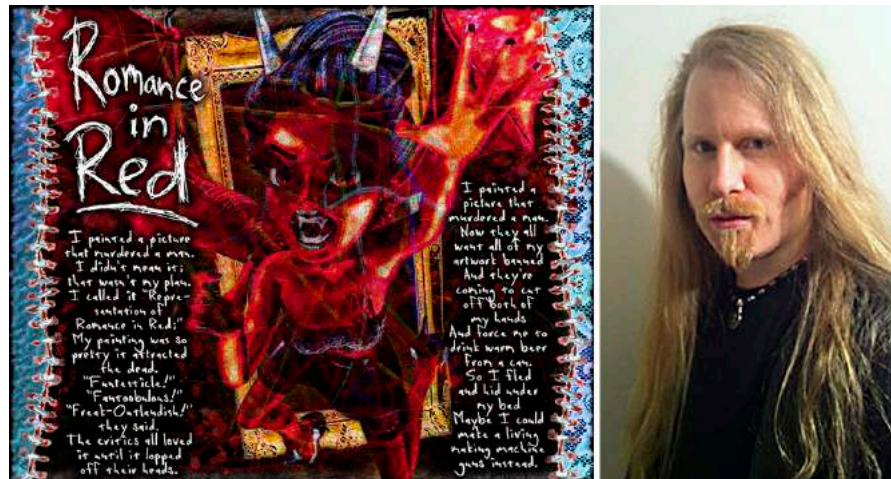
Antes do protocolo “www” ser o padrão adotado para se navegar pela Internet, boa parte desse tráfico se dava através do sistema “CIS” (*CompuServe Internet Service*) que começou em 1969, criado pela empresa *CompuServe* e que durou até esta ser comprada e incorporada pela *AOL (America On Line)* na segunda metade da década de 1980.

Foi no ambiente navegacional de um *site CIS* que se publicaram os primeiros quadrinhos de fato digitais de que se tem notícia, uma série chamada *Witches and Stitches*, criada e publicada online pelo artista multimídia norte-americano Erick Millikin [1960] em 1985.

Tratava-se de uma paródia satanista (Millikin era satanista) de *O Mágico de Oz*, o que não agradou aos herdeiros de Lyman Frank Baun [1856 - 1919], que ameaçaram um processo e acabaram conseguindo que o autor retirasse os arquivos de circulação de tal forma que não sobrou uma única imagem da obra em lugar algum, apesar do

sucesso que obteve entre a base de usuários de então, ainda muito pequena, principalmente se comparada à de hoje em dia. Na figura 58, abaixo, mostro um fragmento de uma outra série de Millikin semelhante a *Witches and Stitches*.

Figura 58



Millikin continuou trabalhando e publicou algumas outras séries ao longo dos anos, mas apesar de ser considerado o primeiro ele não foi o mais prolífico nem o mais longo. Isso cabe a Joe Ekaitis [1955] que publicou sua série *T.H.E. Fox*, mostrada abaixo, entre os anos de 1986 e 1998. O trabalho é bem menos experimental em sua forma gráfica do que os de Millikin. Trata-se de uma tira diária, formato consagrado pelos jornais desde o início do século XX, e provavelmente foi exatamente isso que garantiu sua longevidade e seu sucesso em relação ao público: a familiaridade do formato.

Figura 59



Enquanto isso acontecia nos quadrinhos, no cinema, os *CGI* passavam a ser a cada dia mais utilizados nos efeitos especiais de diversas produções. Na maior parte das vezes, em apenas algumas cenas especificamente pensadas para eles, como é o caso em *Young Sherlock Holmes (O Enigma da Pirâmide no Brasil)*, um filme do diretor Barry Levinson [1942], em que, durante uma perseguição, o cavaleiro medieval retratado em um vitral ganha vida para confrontar o jovem herói da história. Graças a essa única cena, o filme foi indicado ao Oscar de melhores efeitos especiais em 1986.

Mas se deve a um filme anterior, *The Last Starfighter*, de 1984, lançado sem muita expectativa (e sem grande sucesso naquele momento), o papel de pavimentar o caminho, de forma definitiva, para o uso de *CGI* durante a maior parte das cenas de ação que dominam quase toda a metragem dessa space-opera que se tornou um filme *cult* ao longo dos anos. Até então, mesmo nesse gênero, a prevalência de efeitos óticos e animatrônicos era total, especialmente em grandes produções como *The Return of the Jedi*, onde todos os efeitos são óticos com uma profusão de miniaturas e matte paintings<sup>119</sup>, tudo de primeiríssima linha, porém utilizando essencialmente as mesmas técnicas descobertas por George Méliés ainda no século XIX.

Figura 60



<sup>119</sup> Técnica na qual parte de um cenário é, na verdade, uma pintura feita em um vidro que se mescla por angulação de câmera à parte da cena onde estão os atores.

De toda forma, os processos de *CGI* vão se tornando cada vez mais presentes nos filmes, num processo contínuo que chega aos dias de hoje. Em 1995, a já mencionada *Pixar* lança *Toy Story*, um filme totalmente em *CGI* que acaba, graças ao seu grande sucesso, por se tornar o padrão para filmes de animação que perdura até hoje, de certa forma, relegando as técnicas tradicionais de animação a produções menores com o passar do tempo, embora mesmo nelas a digitalização tenha se tornado presente, nem sempre de forma perceptível.

Os processos digitais também chegam aos aspectos de edição e pós-produção do cinema durante os anos 1990, quando o que antes era obtido por trucagens fotográficas passa a ser extraído de aplicativos de manipulação de imagens digitais, incluindo o já citado *Photoshop*, passando por aplicativos de edição, como o pioneiro *Avid* até chegar em alguns que se tornaram populares também entre amadores, como o *Adobe Première*.

A partir da década de 1990, começa também uma outra mudança digital que vai causar grande impacto nas duas indústrias. Essa novidade atinge primeiro os quadrinhos, por conta de sua natureza, mas vai chegar ao cinema em poucos anos. Trata-se de uma mudança na forma de distribuição das produções de ambas indústrias para os seus públicos e que acaba por impactar o lado comercial de ambas, ainda mais do que todos os aspectos ligados essencialmente à produção que já abordamos foram capazes até então.

#### 4.5. A ERA DA PIRATARIA

Histórias em quadrinhos, em seus diversos formatos, são colecionadas desde seus primórdios em vários países por seus aficionados. Durante muito tempo, tais coleções podiam ser apreciadas apenas por muito poucos, e histórias mais antigas, quando muito, eram republicadas em compilações de vez em quando.

Sempre em busca do novo, a indústria dos quadrinhos nunca cedeu mais do que um espaço bastante limitado a publicações nostálgicas, geralmente dedicado apenas a grandes clássicos do gênero, quase sempre em edições de pequena tiragem.

Isso mudou com o crescimento da *web* já que, pouco a pouco, uma grande base de fãs começou a disponibilizar seus acervos escaneados em sites como o *Old Comics Reading Room* a partir dos anos 1990. As imagens escaneadas eram publicadas em formato *pict*, hoje obsoleto, e com a qualidade da banda de então, não era possível que muita coisa estivesse online ao mesmo tempo ou que as imagens fossem grandes o bastante para ter qualidade além do que fosse suficiente para leitura, mas era um começo.

Com o advento do formato JPEG (que tira seu nome do comitê que o criou, o *Joint of Photographic Experts Group*) a partir de 1992, e o surgimento do aplicativo de compactação *Adobe Acrobat* em 1993, isso muda totalmente de figura. Logo, imagens escaneadas com alta resolução passam a poder ser publicadas sem ocupar muito espaço de banda, de forma compactada, e ocorre uma explosão de *sites* de compartilhamento de arquivos, não apenas de, mas em grande parte, quadrinhos.

Mesmo não tendo fins lucrativos e publicando apenas quadrinhos que não eram apresentados ao público há muitos anos, a *DC Comics* processou e fechou o *Old Comics Reading Room* (que ainda usava imagens em *pict*) quando este começou a publicar histórias antigas de *Superboy* e *Superman*. As grandes editoras acordaram para a ameaça potencial que esse tipo de ação podia causar a seus negócios e desde logo tomaram medidas enérgicas para coibir essas iniciativas, coisa que fazem até hoje. E tinham razão. Aproveitando brechas na Lei de Direitos Autorais norte-americana, diversos *sites* passaram a publicar e manter grandes acervos de histórias cujo *copyright* havia expirado ou cujos detentores deste, em geral editores, não existiam mais. O maior desses sites é o *DCM - Digital Comics Museum*, que tem um arquivo permanente de mais de um milhão de páginas escaneadas de quadrinhos, a maioria publicada antes de 1960.

Se pelo aspecto da preservação do gênero isso é ótimo, os *scans* compactados e distribuídos em rede passaram a ser utilizados também para distribuir revistas que ainda estavam nas bancas por fãs do mundo inteiro, sem que as editoras recebessem um tostão por isso. Exatamente o mesmo que aconteceu com a música *pop* e que, em síntese, acabou com as gravadoras em poucos anos. Começava aí uma "era da pirataria", que teve seu auge na virada do século e que apenas recentemente passou a



ser menos danosa aos grandes editores. O *Chief Creative Officer*, Joe Quesada (1962) disse, em 2006, ao site Omelete que:

Não sei avaliar o quanto a pirataria é perigosa para a indústria, mas é algo que me incomoda pessoalmente. Como artista, sei que meu trabalho anda por aí, e que tentamos viver dele, tentamos cuidar das nossas famílias, sendo pagos por este trabalho. Acho que se tem algo de que você gosta, você devia pagar por isto.<sup>120</sup>

No cinema, durante o mesmo período, a pirataria era de outra ordem: física.

Durante a primeira metade dos anos 1990, embora possível, ainda não era cômoda a transmissão de arquivos muito grandes (como filmes) pela banda de Internet, então vigente, em muitos lugares acessada por linha telefônica, nem o armazenamento e a hospedagem para exibição. A pirataria de cinema durante esse período se dava por meio de cópias piratas de filmes em videocassete (o que não deixa de ser um processo digital, já que as fitas o são, mas não no sentido que nos interessa aqui), muitas copiadas de edições oficiais em vídeo, mas muitas também oriundas de uma prática comum até hoje: a filmagem com câmera da exibição em uma tela de cinema, com todos os defeitos que transparecem nesse processo. A pirataria no cinema só se digitalizou a partir da popularização dos DVDs de 1999 em diante, e mesmo assim continuou eminentemente física, com cópias vendidas em barracas de camelôs e afins, algo que era particularmente grave em alguns países. Segundo uma matéria da revista Superinteressante, publicada em 2006:

Em alguns países ela é tão forte que mal existe mercado para dvds originais. É o caso da China e do México, em que 90% dos discos que existem no mercado são piratas (no Brasil são 59%).<sup>121</sup>

O *Adobe Shockwave* (que logo se tornou o *Flash*) surgiu comercialmente em 1995 e foi a partir daí que publicações online puderam contar com arquivos animados de qualidade e pouco peso. Isso representou uma nova revolução na web e foi fator decisivo para que diversos experimentos em termos de produção de entretenimento pudessem

---

<sup>120</sup> Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/marvel-e-dc-divergem-quanto-a-pirataria-de-quadrinhos>>. Acesso em 14 mai. 2019.

<sup>121</sup> Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/pirataria-e-cinema-ha-algo-de-podre-em-hollywood/>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

ser levados a cabo, incluindo a pirataria de filmes, embora, por razões, digamos assim, "de mercado" (mesmo entre piratas), isso só tenha passado a acontecer na *web* com frequência e volume já nos anos 2000, com o abandono total da Internet discada, o advento da banda larga e a chegada do *Youtube* em 2005.

Vale notar também que, tal como aconteceu nos quadrinhos, muitos dos arquivos de filmes compartilhados na *web* num primeiro momento eram mera troca de arquivos entre aficionados e colecionadores, quase sempre envolvendo filmes antigos totalmente fora dos catálogos dos meios de venda oficiais por serem considerados pouco comerciáveis.

Mesmo assim, em pouco tempo, filmes que ainda estavam sendo exibidos em salas de cinema, ou que mal tinham sido lançados para o mercado de DVDs domésticos, passaram a ser disponibilizados de diversas formas pela *web*, forçando a indústria a intervir, numa luta inglória que dura até hoje e que parece não estar vencendo. Para que se tenha uma ideia de valores, de acordo com uma matéria do *The Wall Street Journal* de 2013, apenas com a pirataria de filmes de Hollywood perdiam anualmente cerca de US\$ 6.000.000.000,00<sup>122</sup>

#### 4.6. WEBCOMICS VERSUS E-COMICS

Embora o compartilhamento de arquivos piratas tenha custado milhões às grandes companhias no mundo todo, ele também foi o que causou a procura por um tipo de produto que "não pudesse ser compartilhado" (ou seja, pirateado) e que, vejam só, já começava a acontecer, mais uma vez, no campo experimental, e que, mais uma vez também, tinha passado a ser viável graças a um novo aplicativo da *Adobe*, o já citado *Shockwave Flash*.

Com a popularização do *Flash*, a questão para quem já estava produzindo quadrinhos e os publicando online passou a ser o que poderiam adicionar em termos de movimento ao que estavam publicando. Afinal, não estavam presos ao processo de

---

<sup>122</sup> Disponível em: <https://blogs.wsj.com/numbers/putting-a-price-tag-on-film-piracy-1228/> - Acessado em 20/03/2019

impressão e os quadrinhos não precisavam mais ser limitados a reproduzir o mesmo esquema, em maior ou menor grau, do formato impresso. Tudo poderia, em princípio, ter movimento. Um personagem podia aparecer num quadrinho, seu balão de fala não precisava ser estático, recursos de câmera como *close-ups* e panorâmicas poderiam ser usados, as onomatopéias poderiam vir acompanhados de efeitos sonoros que as enfatizassem ainda mais, enfim, embora a complexidade não fosse a de um desenho animado tradicional, os quadrinhos podiam ganhar movimento e som. E obras assim começaram a ser feitas por artistas que não estavam nos quadrinhos tradicionais, embora muitos deles fossem fãs de quadrinhos que, de forma colaborativa, produziam inclusive histórias de personagens estabelecidos, como *Batman* e *Demolidor*, imediatamente caçadas pelas grandes editoras. Esse foi o nascimento do que se convencionou chamar de *webcomic*. Esse nome foi criado pelos produtores desse tipo de quadrinho que com isso tentavam diferenciá-lo do quadrinho tradicional que era apenas publicado na *web* (a discussão sobre o uso de meios digitais para a produção já havia sido superada nessa época), que passou a ser chamado de *e-comic*.

Foi finalmente aí que as grandes editoras norte-americanas acordaram para a possibilidade de abrirem um mercado promissor para sua produção editando material que não podia ser pirateado. A primeira a agir, mais uma vez, foi a *Marvel*. No mesmo ano em que quase faliu, 1996, ela se juntou a *America Online* e colocou no ar o site *Marvel Cybercomics*.

Figura 61



As histórias publicadas nesse site estavam dentro da mesma cronologia e eram criadas pelas mesmas equipes dos quadrinhos *off-line*. Era possível acompanhar apenas na *web* ou apenas na versão impressa, porém ambas se complementavam. Eram histórias de cerca de oito páginas de dois dos personagens mais vendidos da editora, O *Homem Aranha* e *Wolverine*. A iniciativa foi bem-sucedida sob vários aspectos, principalmente no aspecto *public relations*, e a Marvel conseguiu bastante mídia espontânea, sendo vista como a primeira grande editora de quadrinhos a lançar algo assim. Boa parte do sucesso de público advinha do fato de a página poder ser acessada de forma gratuita e, no ano seguinte, a Marvel seguiu em frente sem a America Online, mantendo os acessos gratuitos. A *DC Comics*, sua principal concorrente, pertencente à *Warner Brothers*, observava o *Marvel Cybercomics* de longe e resolveu não tentar algo parecido, apesar do sucesso de crítica e público, pois percebeu que a iniciativa tinha um potencial maior de gerar prejuízo do que lucro a longo prazo.

O grande problema é que a produção e manutenção de um site assim custa muito caro para editoras *mainstream*. A razão disso reside no fato de uma grande editora não pode colocar no ar o mesmo tipo de produção que um artista experimental, na prática, quase sempre um amador. Estes não têm a obrigação formal de colocar no ar algo com a mesma qualidade que se espera de uma grande editora. Não se espera isso deles. Mas a *Marvel*, por exemplo, não podia permitir que o *Homem Aranha* lido na *web* tivesse qualidade inferior à sua versão impressa. E não se tratava apenas de utilizar os mesmos desenhistas e argumentistas. Era necessário ter uma equipe grande de *motion artists*, *sound artists* (note-se como nos aspectos de produção os quadrinhos aqui se aproximavam do cinema de animação como nunca antes) e programadores dedicados ao *site*, que, apesar de muito acessado, não faturava o bastante com publicidade para que não desse prejuízo. Em 2000, o *site* saiu do ar.

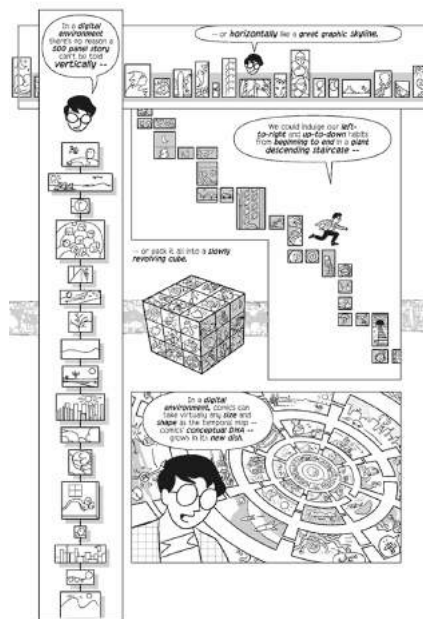
Mas isso não representou o fim dos *webcomics*, apenas daqueles *webcomics* produzidos por editoras *mainstream*. Os *webcomics* passaram a ser produzidos mais e mais por equipes de artistas independentes, quase todos não remunerados, amadores certamente, mas ao mesmo tempo na vanguarda da experimentação do meio. O que aconteceu, paradoxalmente, é que a tecnologia ajudou os artistas, que não teriam acesso a grandes editoras, a publicarem seu trabalho na *web* e os incentivou a se

diferenciarem dos quadrinhos tradicionais, na mesma medida em que atrapalhava a vida das grandes editoras que não conseguiam montar operações lucrativas para manter seus personagens no ar como *webcomics*.

Entre 1999 e 2000, o conhecido pesquisador Scott McCloud [1960] formaliza o conceito *Infinite Canvas*<sup>123</sup>, mostrada abaixo, demonstrando que na *web*, com recursos inerentes a ela própria, o sentido de leitura de uma história em quadrinhos não precisa ser linear e que o leitor pode inclusive interagir com seu objeto de leitura. Muito interessante, mas segundo o próprio autor disse ao site X-conomy alguns anos depois:

Eu comecei esse negócio de Infinite Canvas supondo que não seria uma revolução de um homem só, achando que se eu lançasse a ideia, eu ia poder relaxar e apreciar. Isso foi parcialmente verdade. Houve alguns artistas brilhantes que tentaram usar. Mas teve muita gente que ficou sentado esperando pra ver o que McCloud iria fazer. Talvez seja melhor que McCloud vá fazer qualquer outra coisa por enquanto.<sup>124</sup>

Figura 62



<sup>123</sup> Disponível em: <<http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

<sup>124</sup> No original: I started this whole infinite canvas thing on the assumption that it wouldn't have to be a one-man revolution, that if I just put the idea out there, I could just sit back and relax. That's been true to a degree. There have been some brilliant artists that have tried this out. But there have been a lot of people sitting around waiting to see what McCloud did. Maybe it's best if McCloud does something else for a while. Disponível em: <<https://xconomy.com/national/2008/09/10/the-infinite-canvas-an-interview-with-scott-mccloud-the-google-chrome-comic-guy/3/>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

Em 2001, surge a série *Broken Saints*, criada por Brooke Burgess [1978], Ian Kirby [1981] e Andrew West [1980] que se autodefine como *motion comic* e que está no ar até hoje (essa controvérsia em torno dos termos *motion comics* e *webcomics* também persiste até hoje), sendo a *webcomic* mais longeva das muitas que apareceram<sup>125</sup>. Os *webcomics* floresceram e ganharam um espaço importante, com um público próprio, nem sempre o mesmo dos quadrinhos tradicionais. O cenário dos quadrinhos na *web* passou a ser dividido entre *webcomics* independentes, *e-comics* produzidos de forma independente colocados no ar por seus próprios autores e *scans* piratas de quadrinhos *mainstream* que continuaram bombando. Os grandes editores, pelo menos por algum tempo, estavam fora do jogo.

Mas, em que pese a preferência dos leitores mais jovens pelas *webcomics*, os demais, aqueles que se acostumaram a ler quadrinhos no papel em primeiro lugar nunca deram muita bola para as possibilidades tecnológicas da Internet e muitos até se declaravam contra elas de maneira quase que ideológica. Preferiam os *e-comics*.

O principal argumento era que caso quisessem ver, por exemplo, uma história do *Batman* com algum tipo de animação, preferiam que fosse logo um desenho animado no qual os diálogos não tivessem que ser lidos, nem fosse necessário acionar o *scroll*. E não eram poucos a pensar assim, na verdade, era a maioria do público.

Em 2003, surgem os primeiros aplicativos dedicados a melhorar a experiência de leitura de quadrinhos em *pdf*, sendo o mais popular o *Comic Book Lover*, cujos recursos não passavam de um simulador de virada de página e uma lupa. E foi um grande sucesso, impulsionado especialmente pelo imenso volume de *scans* piratas que circulava livremente na ocasião.

Muitos produtores experimentais, muitos fãs e muitas editoras menores abraçaram o formato principalmente por razões econômicas. A produção de quadrinhos assim era exatamente a mesma que de quadrinhos impressos, sem que se tivesse que arcar com custos de impressão, logística, distribuição e comissão das livrarias (que acabaram entrando no circuito, mas bem mais tarde).

---

<sup>125</sup> Disponível em: <[www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com)>. Acesso em 20 ago. 2018.

Em 2007, finalmente a *DC Comics* resolveu entrar no mercado digital. Mas não o fez com seus personagens principais, como muitos esperavam e, além disso, resolveu testar um inusitado formato híbrido lançando a plataforma *Zuda Comics*, como um “espaço para novas séries de novos autores”.

Funcionava assim: criadores eram convidados a submeter seus quadrinhos escritos e desenhados de forma convencional, em histórias fechadas de 8 páginas. A redação escolhia 10 para serem publicadas *online* por um mês sem remuneração. Os leitores votavam, e a série vencedora ganhava um contrato remunerado para mais 8 episódios. Que podia ser renovado por mais 8 episódios em caso de extremo sucesso entre os leitores. Em síntese, uma maneira de manter um site sem ter que pagar a maior parte do trabalho publicado, aparentemente, o crime perfeito. A mais-valia 2.0 em ação. Mas não funcionou como se imaginava.

Os melhores criativos não toparam e não participaram, e o *Zuda* foi fechado em 2010, revelando apenas uma história de sucesso posteriormente publicada de forma impressa: *Bayou*.

Figura 63



Mesmo não sendo tão bem-sucedida comercialmente, no entanto, a *Zuda* mostrou à *DC comics* e aos grandes *players* do mercado que o formato a seguir não era mesmo o *webcomic*, mas o *e-comic*. As facilidades de produção e distribuição e a falta de boa vontade de grande parte dos leitores relegou o *webcomic* à categoria de nicho.

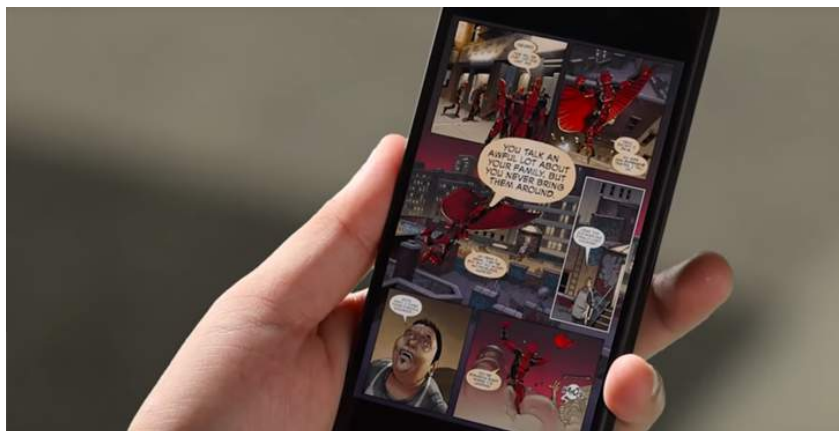
Essa distância se aprofundou ainda mais quando começaram os serviços de *streaming* como o *Comixology* no final de 2007. A *DC* e a *Marvel* e as editoras menores, pelo menos aquelas com claras intenções comerciais, decidiram relegar as possibilidades do meio Internet apenas a autores dispostos a bancar seus próprios projetos, na prática, amadores, embora alguns sejam muito talentosos e existam inclusive casos de grande sucesso comercial de *webcomics* que acabaram por transcender seu meio, como aconteceu com o *mangá One Punch Man*.

Criado como um *webcomic*, embora sem movimentos, de forma bastante amadora, acabou se tornando um sucesso viral e chamou a atenção da maior editora japonesa a *Shueisha*, que contatou seu autor, comprou a série e encomendou a um desenhista renomado o total redesenho da série, que fez ainda mais sucesso e acabou ganhando versões impressas e uma série de *anime*.

Também em 2007 surgiu um novo item tecnológico que ia mudar não apenas as relações de leitura na *web* como a própria relação do usuário com a *web*: o *iPhone*, inaugurando a era dos *smartphones*.

Com o tempo, estes e também os *tablets*, surgidos logo depois, passaram a ser os meios preferidos de leitura de muitos fãs, o que determinou uma grande mudança nos esquemas de produção de *e-comics* e *webcomics*. Muito do material já publicado de *webcomics* era baseada em *Flash*, um aplicativo que Steve Jobs detestava (a ponto de forçar sua retirada do *MacOS*), e a tecnologia *HTML5*, que a substituiu demorou um certo volume de tempo para ser compreendida, o que prejudicou ainda mais os *webcomics*.

Figura 64





Quanto aos *e-comics*, estes se adaptaram muito mais facilmente aos *reader apps* para *smartphones* e *tablets* justamente por prescindirem de animação e som.

A *Marvel* e a *DC* lançaram plataformas na *web* onde você pode ler seus quadrinhos preferidos *online* ou baixar uma versão para o *reader app* de sua preferência, ainda em 2007, algum tempo depois, incluindo o *Kindle* para os leitores da *Amazon* que passaram a ter a opção de comprar as revistas impressas ou no formato do *Kindle*. Aliás, a *Amazon* comprou o *Comixology* em 2014 e hoje ele é o principal disseminador de *e-comics* abrigando quadrinhos de diversas editoras, incluindo independentes. As *majors* continuam sua batalha contra *scans* piratas, atualmente com bem mais sucesso do que no passado.

Mas é importante salientar que ao contrário do que muita gente imaginava no início deste século, os quadrinhos digitais não suplantaram em volume de vendas as edições impressas, como podemos observar no gráfico que apareceu no capítulo 2, que reproduzo parcialmente aqui:

Figura 65



Mesmo crescendo bastante, não houve o declínio esperado nos quadrinhos impressos, que na verdade tiveram aumentos constantes em suas vendas com um pequeno declínio no ano de 2017<sup>126</sup>. Muita gente se pergunta porque, uma vez que o mesmo não acontece com as revistas e jornais do mundo todo. Por que apenas os quadrinhos continuam a vender mais em papel do que num formato digital?

<sup>126</sup> Disponível em: <<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2017-industrywide.html>>. Acesso em: 20 mar. 2019.

A resposta talvez resida justamente no fato do quadrinho digital que domina o mercado ser idêntico ao quadrinho impresso, não se utilizando de recursos que seriam inerentes ao meio digital a não ser a possibilidade de se ampliar um quadrinho ou um balão de fala. O *e-comic*, graças aos interesses de grandes corporações domina o mercado. O *webcomic* poderia ter potencial de suplantá-lo, mas para isso necessita de investimentos que os grandes grupos não parecem dispostos a fazer. Por enquanto, trata-se de um beco aparentemente sem saída. Mais uma vez, podemos encontrar em Adorno e Horkheimer quase um resumo da situação dos quadrinhos digitais:

A mesmice também regula a relação com o passado. A novidade do estágio da cultura de massa em face do liberalismo tardio está na exclusão do novo. A máquina gira em torno do seu próprio eixo. Chegando ao ponto de determinar o consumo, afasta como risco inútil aquilo que ainda não foi experimentado. Os cineastas consideram com suspeita todo manuscrito atrás do qual não encontrem um tranquilizante best-seller. Mesmo por isso sempre se fala de ideia, novidade e surpresa, de alguma coisa que ao mesmo tempo seja plenamente familiar sem nunca ter existido. Para isso servem o ritmo e o dinamismo. Nada deve permanecer como era, tudo deve continuamente fluir, estar em movimento. Pois só o triunfo universal do ritmo de produção e de reprodução mecânica garante que nada mude, que nada surja que não possa ser enquadrado. (Adorno e Horkheimer, 2009, p. 16)

#### 4.7. FAN-FLICKS E WEBSERIES

Um *fan-flick* ou *fan-film* é um filme ou vídeo inspirado por um outro filme, ou por uma série de TV, uma história em quadrinhos, um programa radiofônico ou um livro, produzido por fãs e não pelos detentores dos direitos autorais originais de uma obra oriunda de uma dessas modalidades midiáticas.

Tradicionalmente são de nível amador e variam enormemente em qualidade, bem como em duração. Seu conteúdo também varia, algumas vezes assumindo o formato de *trailers* de filmes inexistentes, mas que os fãs gostariam de ver, até histórias completas de curta ou longa duração ou mesmo de séries. Boa parte deles é produzida em programas de edição como o *Adobe Premiere*, a partir de material já filmado, mas como a tecnologia no que diz respeito a câmeras digitais tem avançado ao ponto de tornar muito simples a obtenção de uma boa imagem a partir de câmeras pequenas e baratas, ou mesmo das câmeras de um *smartphone*, muitos fãs não tem hesitado em investir em produções mais complexas que envolvem locações, construções de cenários ou mesmo

a participação de atores profissionais, quase sempre de forma colaborativa, o que é muito interessante e tem desafiado as grandes corporações de mídia, nisso inclusos os quadrinhos tanto quanto, ou talvez ainda mais, o cinema.

Tudo isso foi possibilitado pela acessibilidade da tecnologia para produção cinematográfica que se tornou comum nos últimos anos. O editor de um filme em Hollywood usa exatamente os mesmos aplicativos que uma pessoa qualquer pode ter em seu computador pessoal, variando apenas a qualidade do seu *hardware*, mas mesmo esta começa a ser franqueada a todos, a partir inclusive do sistema de aluguel por tempo limitado que tem substituído em muitos casos a compra de aplicativos caros.

Em outros termos, você pode alugar as últimas versões dos mesmos aplicativos de edição e manipulação efeitos especiais de pós-produção (*Adobe Premiere* e *Adobe After Effects*) usados pelas equipes que trabalham num filme dos *Vingadores*. Existem empresas especializadas em fornecer imagens prontas de filmagens de explosões, desmoronamentos, além de cenários pintados que você pode comprar por preços relativamente baratos. O amador tem à sua disposição hoje, o que um montador ou técnico de efeitos especiais de um grande estúdio de Hollywood nos anos 1990 não sonhava ter. Trata-se exatamente do mesmo que representou o *Illustrator* e o *Photoshop* e os *scanners* para artistas gráficos, o que acabou rendendo os *webcomics*, como vimos.

Mas não todos os *fan-flicks* são produções de fato amadoras. Alguns deles foram produzidos por ou com supervisão de cineastas profissionais, pois são projetos de estudantes de cinema ou parte dos *demo-wheels* (equivalente a um portfólio para artistas gráficos) de cineastas recém-formados. O primeiro destes a fazer furor foi *Batman: Dead End*, do qual mostro um fotograma na figura 66. É um curta-metragem produzido e dirigido por Sandy Collora [1968], que vinha do cinema publicitário, em 2003, com direito a uma estreia na *San Diego Comic Con* daquele ano e a partir daí se disseminando na *web* via *e-mail* a princípio, logo sendo hospedado em alguns *sites* de compartilhamento de arquivos de então, como o *Limewire*, de onde era baixado massivamente, pois o *Youtube* ainda estava a três anos de existir.

Figura 66



O filme custou US\$ 30.000,00 e fez furor em sua estreia. Presentes à *Comic Con*, o cineasta Kevin Smith [1970] disse na ocasião que este era "...possivelmente o mais fiel e melhor filme de *Batman* já produzido" e o desenhista de quadrinhos Alex Ross [1970] se referiu a ele como "...*Batman* da forma que eu sempre quis ver!"<sup>127</sup>.

O filme pegou a *DC* de surpresa, e seu sucesso entre os fãs contribuiu na decisão de não acionar seus advogados para tirá-lo de circulação. O filme mostrava uma batalha entre *Batman*, o *Coringa*, dos quadrinhos, além do monstro da série *Alien* e do *Predador*, ambas franquias cinematográficas de sucesso, pertencentes à *Fox*, que, assim como a *DC*, julgou que o prejuízo em termos de relações públicas, caso tirassem o filme de circulação, seria muito maior do que o de deixar o filme ser exibido até ser esquecido. Collora tentou usar o mesmo truque no ano seguinte, com *Worlds' Finest*, um curta com uma aventura conjunta de *Batman* e *Superman* contra *Lex Luthor* e o *Duas Caras*, mas dessa vez a *DC* interveio e o filme foi tirado de circulação, pelo menos de forma oficial,

---

<sup>127</sup> Disponível: <<https://web.archive.org/web/20090113153932/http://www.filmthreat.com/index.php?section=reviews&id=4789>>. Acesso em 20 mar. 2019

pois depois do advento do *Youtube*, trechos variados dele podem ser vistos, tal qual é o caso de outros *fan-flicks* feitos da mesma forma. O *Youtube* se tornou o principal canal de exibição de todo tipo de *fan-flick*, dos mais humildes, feitos realmente por amadores, aos espetáculos com um nível de profissionalismo que nada deve a produções, digamos assim, menores, de grandes estúdios. Um cineasta que entendeu que esse tipo de material podia fazer mais bem a sua propriedade que mal foi George Lucas. Diversas séries, ou melhor, *webseries*, feitas por fãs, amadores de verdade ou não, usando os personagens do universo *Star Wars*, tinham sua anuência desde que ele gostasse do resultado, mesmo as satíricas, como *Chad Vader*, em que *Darth Vader* se torna gerente de um supermercado, que teve quatro temporadas num total de 36 episódios<sup>128</sup>.

No caso de personagens oriundos dos quadrinhos, vários foram alvos de *fan-flicks*, geralmente tentando mostrar uma versão mais próxima do que os fãs dos personagens nos quadrinhos achavam que o personagem tinha que ser quando transposto para o cinema. Muitas vezes não se leva em consideração os fãs dos quadrinhos e sua paixão pelos personagens na hora de escrever um roteiro, motivo de queixa permanente, desde os tempos dos seriados dos anos 1930, por sinal. Essa foi a principal razão do sucesso de *Batman: Dead End*. E há outros filmes feitos por fãs, amadores ou nem tanto, que seguem a mesma linha. É bom lembrar que *Dead End* estreou numa convenção de quadrinhos (quando os quadrinhos ainda as dominavam) e foi feito com o espírito de mostrar como *Batman* deveria aparecer nas telas num contraponto ao filme *Batman & Robin*, que foi um gigantesco fracasso. Isso se justificou pelo fato de se retratar o herói com o mesmo espírito jocosos da série televisiva dos anos 1960, para um público que já estava acostumado com o personagem taciturno e violento que ele se tornara nos quadrinhos a partir dos anos 1980.

Essa apropriação de personagens pelos fãs mereceu uma análise bastante pertinente por parte de Henry Jenkins [1958], em seu artigo *Quentin Tarantino Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence and Participatory Culture*. Segundo Jenkins:

De várias maneiras, a *web* se tornou a vitrine digital para o movimento *Faça-Você-Mesmo*. Antes da *web*, amadores podiam escrever histórias, compor músicas ou fazer filmes, mas não tinham um lugar para exibir seu trabalho fora

---

<sup>128</sup> Disponível: <<https://www.youtube.com/watch?v=2SXuVP6mtlk>>. Acesso em 30 mar. 2019.

do seu círculo familiar ou de amizades. Por exemplo, entre os "filmes digitais" indexados em vários websites de fãs de *Star Wars*, muitos eram produções em super-8 que datavam da época do primeiro filme (...) que só agora alcançam um grande público por serem veiculados online. A *web* tornou possível para produções alternativas de mídia de todos os tipos conseguir grande visibilidade por permitir que cheguem a um público muito mais amplo do que seu nicho específico. Fãs foram pioneiros na adoção dessas tecnologias de mídia e como consequência, sua estética e sua política cultural se tornaram altamente influentes em moldar a opinião do público sobre a relação entre cultura dominante e cultura folclórica. Ambas as vertentes procuram não derrubar o aparato corporativo das mídias de massa, mas, ao invés disso, somá-las ao seu encantamento com alguns de seus produtos em particular, se afiliando a filmes ou séries de TV específicos, usando-os como inspiração para sua própria produção cultural, sua interação social e seu convívio intelectual. (...) Historicamente nossa cultura evoluiu através de um processo coletivo de colaboração e elaboração. Causos, lendas, mitos e baladas foram construídos ao longo do tempo conforme o povo somava a eles elementos que os tornavam mais próximos de seu próprio contexto. A Revolução Industrial resultou na privatização da cultura e na emergência de um conceito de propriedade intelectual que pressupõe que valor cultural se origina da contribuição autores individuais. (...) A habilidade das corporações para controlar sua "propriedade intelectual" tem tido um impacto devastador sobre a produção e circulação de bens culturais, fazendo com que a população em geral se veja apenas como consumidora de - ao invés de participantes de - sua cultura. A produção em massa de cultura deslocou fortemente a velha cultura popular, fazendo-nos perder a possibilidade de mitos culturais adquirirem novos significados ou associações ao longo do tempo, resultando em versões autorizadas (ou no mínimo, versões controladas corporativamente, reescritas para "atualizar" os mitos de nossos heróis populares). (...) Os fãs, respondem a essa situação onde há uma cultura cada vez mais privatizada, aplicando práticas tradicionais da cultura folclórica à cultura de massa, tratando filmes e séries de TV como se oferecessem a eles material básico para que contassem suas próprias histórias e recursos para formarem suas próprias comunidades. (...) *Robin Hood, Pecos Bill, John Henry ou Br'er Rabitt* pertencem ao folclore. *Kirk e Spock, Scully e Mulder, Han e Chewbacca ou Xena e Gabrielle* pertencem a corporações. A *fan fiction* repara parcialmente os danos causados pela privatização da cultura, permitindo que arquétipos culturais potencialmente ricos falem com e por um maior universo de visões políticas e sociais. (...). Na teoria, esses esforços podem aumentar o valor cultural de produtos midiáticos ao apresentá-los a novos públicos, embora os produtores raramente vejam as coisas nesses termos. (Jenkins, 2003, p. 5, tradução nossa)<sup>129</sup>

---

<sup>129</sup> No original: In many ways, the Web has become the digital window for the Do-It-Yourself movement. Prior to the Web, amateurs might write stories, compose music, or make movies, but they had no venue where they could exhibit their works beyond their immediate circles of family and friends. For example, among those "digital movies" indexed by the various Star Wars fan websites were Super-8 productions dating back to the original release (...), but only now reaching a broader audience because of their online circulation. The Web made it possible for alternative media productions of all kinds to gain greater visibility and to move beyond localized publics into much broader circulation. Fans were early adopters of all of these media technologies, and as a consequence, their aesthetics and cultural politics have been highly influential in shaping public understanding of the relationship between dominant and grassroots media. Such groups seek not to shut down the corporate apparatus of the mass media but rather to build on their enjoyment of particular media products to claim affiliation with specific films or television programs, and to use them as inspiration for their own cultural production, social interaction, and intellectual exchange. (...) Historically, our culture evolved through a collective process of collaboration and elaboration. Folktales, legends, myths, and ballads were built up over time as people added elements that made them more

Realmente não veem, mas pouco podem fazer na prática além de derrubar *links* no *Youtube* e sites congêneres por força de lei, em países signatários das convenções internacionais sobre direitos autorais, o que não é tão simples, principalmente pela lei norte-americana ser híper-protetora com relação à manutenção de tais direitos em relação a outros países, fruto de um *lobby* constante por parte de grandes corporações. Exemplo disso é que *Popeye*, por exemplo, já é considerado como personagem de domínio público na Europa, mas não nos Estados Unidos, e a justiça da União Européia não derrubará nem mesmo uma produção comercial profissional que utilize o personagem dentro de seu território, menos ainda algo feito por fãs<sup>130</sup>. Mas mesmo em território norte-americano é muito difícil se vencer algo tão grande como a produção de fan-flicks se tornou, talvez a melhor saída para as corporações seja entendê-la como material de divulgação e não algo concorrente a seus produtos midiáticos e quem sabe fazer o mesmo que aconteceu, como já comentei, com o webcomic japonês *One Punch Man*, ou seja, se aproveitar de boas ideias que possam delas advir.

#### 4.8. CANAIS DE STREAMING

Além de distribuir fan-flicks e webseries, a web vem se tornando uma concorrente

---

meaningful to their own contexts. The Industrial Revolution resulted in the privatization of culture and the emergence of a concept of intellectual property that assumes that cultural value originates from the original contributions of individual authors. (...) The ability of corporations to control their “intellectual property” has had a devastating impact upon the production and circulation of cultural materials, meaning that the general population has come to see themselves primarily as consumers of – rather than participants within – their culture. The mass production of culture has largely displaced the old folk culture, but we have lost the possibility for cultural myths to accrue new meanings and associations over time, resulting in single authorized versions (or at best, corporately controlled efforts to rewrite and “update” the myths of our popular heroes).(...)Fans respond to this situation of an increasingly privatized culture by applying the traditional practices of a folk culture to mass culture, treating film or television as if it offered them raw materials for telling their own stories and resources for forging their own communities. (...). Robin Hood, Pecos Bill, John Henry, Coyote, and Br'er Rabbit belonged to the folk. Kirk and Spock, Scully and Mulder, Han and Chewbacca, or Xena and Gabrielle belong to corporations. Fan fiction repairs some of the damage caused by the privatization of culture, allowing these potentially rich cultural archetypes to speak to and for a much broader range of social and political visions. (...). In theory, such efforts could increase the commercial value of media products by opening them to new audiences, though producers rarely understand them in those terms. (Jenkins, 2003, p. 5)

<sup>130</sup> Como se pode ver em: <<https://www.ipwatchdog.com/2009/01/05/popeye-falls-into-public-domain-in-europe/id=1345/>> - Acesso em: 20 mar. 2019

direta do modo mais tradicional de exibição cinematográfica: a sala de cinema, o que, em relativamente pouco tempo, como tudo o que é relacionado ao mundo digital, pode pôr em risco os grandes números de faturamento que expus no Capítulo 2.

A pioneira no negócio de exibição de filmes por banda larga de Internet, batizado de *streaming*, por se caracterizar como um fluxo contínuo de informação, permanentemente disponível online, que você pode acessar quando quiser, a partir do momento cronológico que escolher, ao contrário de um arquivo que se poderia baixar para o próprio equipamento (computador, *smart TV*, *smartphone*, *tablet*), foi a *Netflix*, que começou em 1997 num negócio bem diferente – o aluguel e venda de filmes em DVD –, tecnologia que se firmou a partir daquele ano, com o diferencial de mercado de um serviço de escolha online com entregas e devoluções domiciliares, seguindo mais ou menos o modelo da *Amazon*, de quem seus fundadores, Marc Randolph [1958] e Reed Hastings [1960] eram fãs.

Segundo uma biografia sua publicada na revista *Time*<sup>131</sup> em 2005, Hastings teve a ideia desse sistema de entregas e devoluções quando se viu diante de uma multa de US\$ 40,00 por conta do atraso na devolução de um filme que alugou na *Blockbuster*. Também resolveu criar um sistema de assinaturas, onde não haveria multas desde que o que fosse alugado fosse devolvido dentro de um mês.

Em 1999, a *Netflix* investiu na adoção de um algoritmo que, alimentado por opiniões de quem assistiu aos filmes, consolidava um *ranking* de recomendações personalizadas a todos os assinantes de acordo com os dados por estes fornecidos, o que causava a impressão de que todas as recomendações do site acertavam na mosca o que o cliente gostaria de assistir. Em 2005, a empresa já tinha um catálogo *online* com 35.000 títulos, entregando um milhão de DVDs todos os dias, segundo a revista *The Economist*<sup>132</sup>.

Em 2007, quando resolveu entrar no mercado de exibição de filmes *online*, algo que começara a ser possível a partir da tecnologia que viabilizou o lançamento do

---

<sup>131</sup> Disponível em: <[http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1972656\\_1972707\\_1973540,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1972656_1972707_1973540,00.html)>. Acesso em: 20 mar. 2019.

<sup>132</sup> Disponível em: <<https://www.economist.com/business/2005/07/07/movies-to-go>>. Acesso em: 20 mar. 2019.



*Youtube* no ano anterior, ela já era líder absoluta no mercado de aluguel, tendo desbancado totalmente a *Blockbuster*, que não percebeu essa virada no mercado e continuou a apostar no mercado de aluguel de DVDs até ser tarde demais e acabar fechando alguns anos depois em 2014. Um ano depois que a *Netflix* já vinha exibindo online por seu sistema de assinaturas diversas séries que já tinham deixado de ser exibidas nos canais de TV fechada ou aberta, bem como filmes de diversas procedências, começou a investir em produções exclusivas, a primeira delas sendo a série *House of Cards*. Esse tipo de produção se avolumou e de lá para cá tem se tornado a base da oferta de produtos da *Netflix*, que no ano passado produziu o filme *Roma*, dirigido por Afonso Cuarón [1961] e que foi candidato ao mesmo tempo ao Oscar de Melhor Filme e de Melhor Filme estrangeiro, vencendo nessa última categoria e iniciando uma celeuma na mídia. Sua inclusão no Oscar e em outros prêmios da indústria do cinema foi alvo de protestos pelo fato de o filme ter sido exibido em salas de cinema apenas para poder concorrer, já que a *Netflix* o exibiu gratuitamente num acordo com a *Cinemark* – bastava se inscrever em um site para ganhar os ingressos. Na verdade, a *Netflix* produziu *Roma* justamente para provar que podia e demonstrou claramente seu poder, mas ao exibi-lo como o fez suscitou a ira de boa parte da indústria. O mais famoso entre seus críticos é Steven Spielberg [1946]<sup>133</sup> que acredita que os filmes produzidos pela *Netflix* deveriam no máximo concorrer ao *Emmy*, que premia produções para a TV, mas isso não parece ter comovido os pares de Spielberg uma vez que Martin Scorsese [1942] prepara para este ano o lançamento de *The Irish*, produzido pela casa.

Ironicamente, Spielberg acaba de se juntar, pois participou do anúncio de lançamento, ao time de uma empresa que se junta por sua vez ao rol de concorrentes da *Netflix*<sup>134</sup> no mercado de *streaming*, lideradas até o momento pela *Amazon Prime*, a *Hulu Plus* (que pertence à *Fox / Disney / Universal* conjuntamente sob o nome de *ComCast*) e a *HBO Now* (que pertence à *Time Warner*). Trata-se da *Apple TV Plus*, recém-anunciada, que dá a entender que a *Apple* percebeu que, em termos de *hardware*, seu negócio até agora, talvez ela não tenha mais o que oferecer.

---

<sup>133</sup> Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/apos-premios-de-roma-steven-spielberg-quer-barrar-netflix-no-oscar.shtml>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

<sup>134</sup> Disponível em: <<https://variety.com/2019/film/news/steven-spielberg-apple-amazing-stories-netflix-1203171584/>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

Para se ter uma ideia de quanto e quão rapidamente esse mercado tem crescido, o site Investopedia.com produziu um gráfico que demonstra a posição de faturamento bruto e lucro líquido da *Netflix* nos últimos três anos e os números são espantosos.<sup>135</sup>

Figura 67

<b>Netflix</b>	<b>FY 2017</b>	<b>FY 2016</b>	<b>FY 2015</b>
Revenue	\$11.7 billion	\$8.8 billion	\$6.8 billion
Net Income	\$558 million	\$186 million	\$123 million

Em termos de adaptações de materiais vindos dos quadrinhos, a *Netflix* vinha tendo bastante sucesso em uma associação com a *Marvel*. A primeira série baseada em um personagem da empresa na *Netflix* foi *O Demolidor*, um herói que existe desde 1964, mas cujo período de glória foram os anos em que foi escrito e desenhado por Frank Miller, sendo na verdade a série que o lançou ao estrelato e que só foi dada a ele pelos editores porque planejavam cancelá-la. A fase de Miller e os conceitos que ele lançou em *O Demolidor* foram muito bem recebidos pelos leitores desde sua estreia em 1979. Com o crescimento de sua fama, ele foi contratado pela *DC* para trabalhar em *Batman*, lançando em 1984 a minissérie *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, um mega sucesso que, além de mudar o personagem, teve trechos plagiados pelo cineasta Paul Verhoeven (1938) em seu filme *Robocop* de 1987, de forma tão descarada que rendeu a Miller o convite para roteirizar sua sequência, *Robocop 2*, em 1990, com um alto salário. Isso ocorreu talvez como uma maneira de compensá-lo, uma vez que a *DC* não se moveu para processar a produtora do filme, a *Orion Pictures*, porque a dona dela, a *Metro Goldwin Meyer* se apressou em fechar um acordo com a *Time Warner*, dona da *DC*. De toda forma, de lá para cá, Miller se tornou um dos autores de quadrinhos mais adaptados para o cinema, como veremos adiante.

<sup>135</sup> Disponível em: <<https://www.investopedia.com/articles/markets/051215/who-are-netflixs-main-competitors-nflx.asp>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

Voltando à *Netflix*, ela também produziu *Punhos de Ferro*, *Luke Cage*, *Defensores*, *o Justiceiro* e *Alias*, todas baseadas em personagens da *Marvel*, do mesmo núcleo editorial do *Demolidor*, que aparece vez por outra, ou é citado em todas essas séries.

O acordo com a *Marvel* foi rompido no final do ano passado e todas essas séries estão sendo descontinuadas. O motivo não é baixa aceitação, no entanto, mas parte da guerra que a concorrência começa a travar com a *Netflix*, uma vez que a *Marvel* pertence à *Disney*, uma das donas da *Hulu*, que promete lançar seu próprio serviço de streaming este ano.

A *Netflix*, no entanto, já se moveu e anunciou ter fechado um acordo com Mark Millar [1969], comprando sua companhia, a *Millarworld*, para a produção de novos materiais especialmente criados para ela. Mas quem seria exatamente Mark Millar?

#### 4.9. CRIANDO QUADRINHOS PARA AS TELAS

O escocês Mark Millar vive e trabalha em seu país nativo para o mercado norte-americano. Cresceu como fã de quadrinhos e aos 18 anos acabou se encontrando com outro autor escocês, Grant Morrison [1960], e veio a trabalhar com ele para a revista em quadrinhos inglesa *2000 AD*, onde seu trabalho acabou sendo descoberto pelos editores da *DC comics*, fazendo com que fosse convidado para substituir Morrison, que a essa altura estava deixando os argumentos do *comic book* americano *The Swamp Thing*.

Millar e Morrison fazem parte de uma turma grande de argumentistas britânicos que foram contratados pela *DC comics* a partir dos anos 1980, no mais das vezes continuando a morar na Grã-Bretanha e trabalhando via correio. Entre estes, os dois mais famosos são Alan Moore [1953] e Neil Gaiman [1960] que já tiveram várias de suas obras transpostas para outras mídias, caso de *Watchmen*, *From Hell*, *V de Vingança*, e *A Liga Extraordinária* de Moore e *Neverwhere*, *Coraline* e *Stardust* de Gaiman.

Moore e Gaiman foram na verdade os dois primeiros a trabalhar para o mercado americano, mas foram rapidamente seguidos por Morrison, Peter Milligan [1957], Warren Ellis [1968] e Garth Ennis [1970], todos bastante bem-sucedidos nos quadrinhos. Alguns

com parte do que escreveram para personagens que não lhes pertenciam (todos os da DC ou da *Marvel*, por exemplo) vertido para o cinema. Caso de Warren Ellis, cujo material criado na fase em que trabalhou em *Iron Man* foi totalmente usado nas adaptações do personagem para o cinema, a partir de 2008. Assim como o trabalho de Milligan na série *Hellblazer* já tinha sido a base do filme que a adaptou, *Constantine*, de 2005.

Mas de todos esses, Millar se destaca por ter criado um selo independente que chamou de *Millarworld* em 2004, dedicado a escrever *graphic novels* que tem a clara intenção de serem adaptadas para o cinema. Millar já tinha, como os demais, uma carreira respeitável no meio, com muito material criado para a *Marvel* e para a DC por ele sendo adaptado para o cinema, caso do arco *Old Man Logan*, publicado na revista *Wolverine* da *Marvel*, que se tornou um filme de sucesso em 2017.

Sem abandonar as duas maiores editoras para quem continuou a trabalhar eventualmente, Millar passou a focar a maior parte de seu tempo na *Millarworld*, rachando meio a meio com os desenhistas o que arrecadava com a publicação das *graphic novels* e com a venda de opções destas para o cinema. O termo "opções" significa, nesse caso, uma reserva antecipada do argumento de uma obra qualquer por parte de um estúdio que estuda adaptar dita obra para o cinema, também existem opções de livros e games, não apenas de quadrinhos. Isso não quer dizer que o filme será produzido, mas cria um vínculo que impede o autor de negociar com um estúdio concorrente durante um prazo determinado em contrato.

No caso de Millar, ele tem dado sorte e vários de seus materiais se tornaram mais que opções, filmes de sucesso<sup>136</sup>, com ele e o desenhista ganhando participação nos lucros. Esse foi o caso dos filmes *Wanted*, de 2008, que custou US\$ 75.000.000,00 e faturou US\$ 341.433.252,00. De *Kick-Ass* de 2010, que custou US\$ 30.000.000,00 e faturou US\$ 96.188,903, bem como de sua continuação *Kick-Ass 2*, de 2013, que custou US\$ 28.000.000,00 e rendeu US\$ 60.795.985,00. De *Kingsmen: The Secret Service*, de 2014, produzido por US\$ 81.000.000,00, arrecadando US\$ 413.998.123,00, e de

---

<sup>136</sup> Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/mark-millar>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

*Kingsmen: The Golden Circle*, que custou US\$ 104.000.000,00 em 2017, arrecadando até agora US\$ 410.800.000,00.<sup>137</sup>

Fora estes, Millar tem neste momento opções vendidas para as *graphic novels* *Nemesis*, *Starlight* e *Superior* para a *Fox*, *Huck* pela *Studio 8* francesa e *Chrononautas* pela *Universal*. E agora acaba de vender sua empresa para a *Netflix* por uma soma não revelada<sup>138</sup>.

A diferença de Millar para autores de quadrinhos que tiveram seus trabalhos autorais comprados e vendidos para o cinema ou outras mídias é que para estes o cinema até podia ser uma possibilidade que passava por suas cabeças, mas não era a principal finalidade do que faziam. Essa possibilidade de adaptações cinematográficas inclusive é responsável por uma mudança sutil na maneira de se roteirizar *comic books* hoje em dia. Trata-se do fim do uso de recordatórios e balões de pensamento, que foram sumindo das páginas ao longo dos últimos 25 anos.

Recordatório é o lugar onde um narrador que não faz parte da história ajuda o leitor a entender o que se passa. Uma "voz de Deus", digamos assim, que costumava dizer coisas do tipo "Enquanto *Batman* se dirige a *Gotham City*, o *Coringa* vigia o *Comissário Gordon*..." ou então "O *Capitão América* desfere um potente soco no *Caveira*, que acaba por largar o *Cubo Cósmico*...". Isso desapareceu completamente dos *comic books*, que hoje são desenhados para que isso, esse tipo de ação, seja mostrada e percebida pelas imagens, como é no cinema. Caso isso não seja possível e um recordatório seja absolutamente necessário para o entendimento da história, normalmente ele assume a voz de um dos personagens da trama contando isso em *flashback*. Por exemplo, com *Robin* dizendo (aparecendo desenhado no quadro ou apenas por escrito, como um *voice-over* na cena): "Enquanto *Batman* se dirigia a *Gotham City*, o *Coringa* vigiava o *Comissário Gordon*...".

Os balões de pensamento são um desenvolvimento tardio na história dos quadrinhos. É difícil determinar de forma precisa quando apareceram e demoraram

---

<sup>137</sup> Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/market/2018/top-grossing-movies>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

<sup>138</sup> Disponível em: <<https://www.reuters.com/article/us-millarworld-m-a-netflix/netflix-buys-comics-publisher-millarworld-to-feed-films-and-tv-idUSKBN1AN1NP>>. Acesso em: 27 fev. 2019.

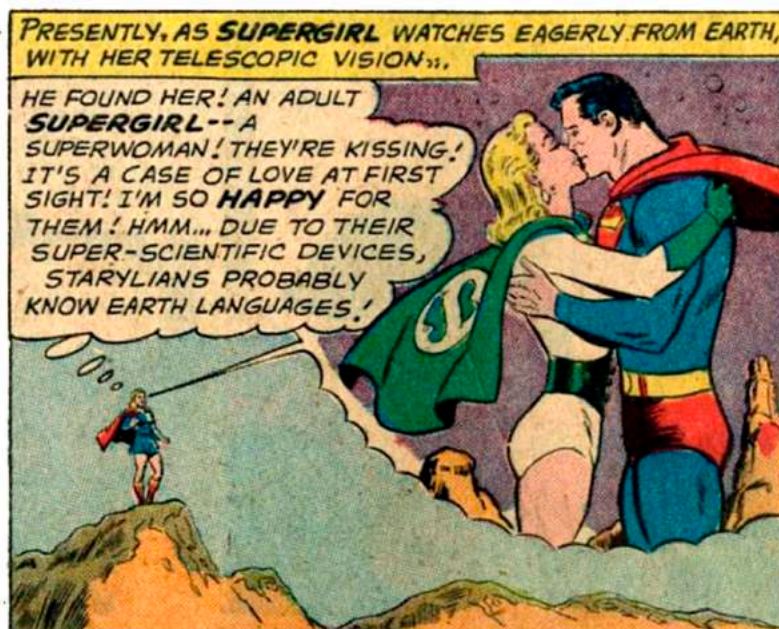
algum tempo para tomar uma forma universal, o formato de nuvem com pequenas bolhas que o ligam à cabeça do personagem que está pensando (já foram, entre outras formas, balões de fala comuns, nos quais o texto trazia claramente no seu começo a palavra "pensamento"), começaram a aparecer com frequência a partir do advento das séries de aventura, nos anos 1930, sendo adotados também pelas humorísticas, que aliás sobrevivem ainda hoje.

O recurso do balão de pensamento foi criado para que o personagem não aparecesse "falando sozinho" em histórias onde fosse necessário que se soubesse o que estava pensando em fazer. Alguns personagens chegaram a ser criados para dar aos heróis alguém com quem falar, sem que precisassem recorrer a balões de pensamento.

Esse foi o caso do cão/lobo *Capeto*, sempre um bom ouvinte para seu dono, o *Fantasma*, que aparece e desaparece das histórias sem maiores explicações, conforme a conveniência dos autores.

O mesmo pode ser dito de *Robin*, que foi criado, como nos diz Ron Goulart (1991, p. 89) ao contrário do que se divulga (para ter alguém com quem os jovens leitores se identificassem), com a finalidade de dialogar com *Batman*.

Figura 68



Em pleno uso nos anos 1990, foram desaparecendo dos *comic books* aos poucos e hoje só aparecem em *gags* diárias nos materiais de jornal. Nas histórias atuais, entram como a mesma voz de um dos personagens contando uma história que substituiu os recordatórios, geralmente em flashbacks, como descrevi anteriormente e tal e qual acontece num filme.

Voltando a Mark Millar, ele é um dos autores mais bem-sucedidos que mira o cinema como fim e a *graphic novel* como meio para atingi-lo, mas está longe de ser o único. Diversos autores o fazem. A maior parte, sem grande sucesso, permanecendo a história apenas como uma *graphic novel*. Ainda existem os que lançam minisséries e mesmo revistas de periodicidade regular e, supostamente ilimitadas, mas por seu formato peculiar, as *graphic novels* têm se revelado o principal campo de atuação para esses autores.

Para entendermos melhor como se processam adaptações desses materiais dos quadrinhos para o cinema, vamos examinar um pouco mais de perto o caso de dois filmes, um baseado numa *graphic novel* e outro, que adapta material apresentado em uma série de minisséries.

#### 4.10. ATOMIC BLONDE

Baseado na *graphic novel* *The Coldest City*, publicada em 2012, escrita pelo inglês Anthony Johnston [1972] e desenhada pelo anglo-brasileiro Sam Hart [1970], foi descoberto pela atriz Charlize Theron [1975] quando ainda não havia sido publicada e uma opção foi negociada por ela, segundo uma entrevista que concedeu no final de 2017 na *San Diego Comic Con*, onde o filme foi lançado<sup>139</sup>. O filme entrou em produção no final de 2015 produzido pela companhia de Theron, a *Denver and Delilah Productions*, com distribuição da *Universal*. O filme custou US\$ 30.000.000,00, incluindo os custos de divulgação e arrecadou US\$ 98.345.423,00 em bilheteria e mais US\$ 12.036.320,00 no mercado de vendas de DVDs, o que o tornou bastante lucrativo<sup>140</sup>.

---

<sup>139</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rPAppuSbSP8>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

<sup>140</sup> Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/movie/Atomic-Blonde#tab=summary>>. Acesso em: 26 mar. 2019.

Figura 69



O cenário é Berlim, pouco antes da queda do muro, a ressaca paranoica da Guerra Fria está dando lugar a uma nova era de otimismo e oportunismo. Um agente britânico foi assassinado: uma lista de agentes duplos sumiu. E o *MI5*, serviço secreto britânico, envia a agente *Lorraine Broughton* para investigar. Lá ela bate de frente com seu colega *David Percival*, interpretado por James McAvoy [1979], além de ter um caso com a novata espã francesa *Delphine*, interpretada por Sofia Boutella [1982].

O diretor é o estreante David Leitch, que não revela a idade, mas tem 40 anos de carreira como coordenador de dublês de cenas de ação, o forte do filme. O momento mais notável é uma cena que parece um único plano com sequência de dez minutos, mas que na verdade é a edição perfeita de quase quarenta tomadas separadas, onde vemos *Lorraine* entrar e sair de um prédio em Berlim Oriental, usando armas, pés, punhos, uma placa, um saca-rolhas e um carro para despachar os agentes soviéticos que a perseguiram. A trilha sonora é um mix de *pop-rock* dos anos 80 das bandas *New Order*, *Depeche Mode* e *Siouxsie and the Banshees*. A semelhança com a *graphic novel*



original acaba na frase "o cenário é Berlim pouco antes da queda do Muro" e no nome dos personagens.

Como já vimos, isso, há muito tempo, é muito comum em adaptações de quadrinhos para o cinema. Durante os anos 1930 até o advento de *Superman, o filme*, em 1978, era na verdade o que se esperava, e os fãs comemoravam quando a adaptação não era totalmente diferente do que liam nos jornais ou *comic books*. A bem da verdade, isso não acontecia apenas com quadrinhos, mas diversas obras literárias sofreram o mesmo tratamento por parte de Hollywood, onde uma vez, tendo pago pelas histórias, produtores e diretores se permitiam mudar o que tivessem vontade de mudar, sendo corrente uma piada contada pelo diretor John Huston [1906 - 1987] que dizia estar esperando o momento em que algum produtor o mandaria filmar uma paixão de Cristo em que este não morresse no final para a plateia poder ter um filme com final feliz.

O roteiro foi escrito por Kurt Johnstad, o responsável pela adaptação cinematográfica de outro filme baseado num *comic book*, *300*, de Frank Miller, e provavelmente ele foi o único, além da atriz/produtora, a ler a *graphic novel* original. O filme é totalmente diferente da *graphic novel*, a trama é muito mais intrincada na *graphic novel* e os desenhos de Hart são num preto e branco sem passagens tonais para propositalmente causar uma sensação de aridez visual. Com certeza e com a possibilidade de que fosse adaptada para um filme presente desde o início, os autores certamente o imaginavam como um clássico *film noir*, ou uma história de espionagem suja como *O Espião Que Veio do Frio*.

O próprio Johnston confirma isso, ao afirmar numa entrevista para o site *the huffington post* que:

O livro foi publicado pela *Oni Press*, e eles mantêm um ramo de entretenimento junto com a editora, e então seus sócios ofereceram a história para o cinema. Ele foi negociado apenas pela força do argumento, antes mesmo de ser publicado ou desenhado. Eles se interessaram a princípio, mas não foi o estúdio que o comprou, foi a produtora de Charlize Theron que o negociou e depois a Focus Features e a Sierra entraram como financiadores para produzi-lo. Foi a empresa dela, a *Denver e Delilah* que na verdade o escolheu. O filme é diferente da *graphic novel* tanto no visual quanto no espírito. A *graphic novel* é *noir*, é como uma história no estilo de John Le Carré, bem guerra fria, com pessoas encapotadas, becos escuros, esse tipo de coisa, e o filme não é. Quando o David Leitch entrou na produção, ele disse 'Por que não fazemos um *film noir*, mas ao invés de fazê-lo sombrio e monocromático, o saturamos de cor?'. E isso foi o que o filme se tornou, como você viu. Então é diferente, mas eu mesmo trabalho com

adaptações. Parte do meu trabalho é adaptar roteiros de cinema para *graphic novels* e eu também adapto uma série de livros juvenis, os livros de *Alex Rider*, para *graphic novels*. Eu entendo como funciona, então não me sinto ofendido quando mudam alguma coisa. (Johnston, 2017, Huffington Post, tradução nossa)<sup>141</sup>

Tanto Johnston como o desenhista Sam Hart foram bastante diplomáticos ao falar sobre o resultado final, inclusive porque há uma continuação sendo planejada e isso pode significar muito para ambos em termos de *royalties*. Hart, que mora em São Paulo, deu uma entrevista para a jornalista Gabriela Franco do site *minas.nerds.com*, onde revela um pouco de seu processo ao mesmo tempo mostrando como a visão do diretor do filme foi muito diferente da que ele e Johnston tinham em mente ao produzir a *graphic novel*:

O Anthony pediu para que fosse em preto e branco, sem cor ou até texturas em cinza, para colaborar com a visão inicial dos personagens, de que o mundo é dividido claramente entre nós e eles, bons e maus. Minha contribuição na narrativa visual, além do traço, foi na diagramação, mantendo o formato dos quadros quase constante ao longo da HQ, como um storyboard de cinema. Adoro a arte de dois desenhistas já falecidos de HQ que trabalhavam com chiaroscuro, a divisão de luzes e sombra, de maneira fantástica: Alex Toth e Bernie Krigstein. Também fui assistir alguns seriados antigos de espionagem e vi novamente *Cidadão Kane*. Eu estava ouvindo música de cantoras como Asa, Nneka e Sharon Jones, não pensando especificamente em uma trilha sonora para o quadrinho – mas acho que isso foi uma sacada genial do filme usar músicas dos anos 80, gostaria de ter pensado nisso. (Hart, 2017, Minas Nerds)<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup> No original: The book was published by Oni Press, and they have an entertainment arm alongside their publication business, so they and their partners took the book out to pitch to people as a movie. It was actually optioned just on the strength, of the script before the book was published and drawn. They took it out initially, but it wasn't the studio that optioned it, it was Charlize Theron's production company who optioned it, and then later Focus Features and Sierra came on board to finance and make it. It was her company, Denver and Delilah who actually optioned the rights. The movie is different in its feel to the graphic novel. The graphic novel is very noir-ish and it's like a John Le Carré style story, very much Cold War, trench coats and dark alleyways, that sort of thing — and the movie is not. When David Leitch came on board, he liked the noir of the graphic novel but he said, 'What if we do a noir and instead of making it feel stark and monochrome, what if we saturated it with color?' And that was the end result of the movie as you have seen. So it was different, but I do adaptations myself. Part of my work is that I do things like adapting screenplays to graphic novels and I adapt a series of Young Adults books, the Alex Rider novels, into graphic novels. I understand how it works, so I'm not offended when changes are made. (Johnston, 2017, Huffington Post) - Disponível em: <[https://www.huffpost.com/entry/antony-johnston-on-adapting-the-coldest-city-into-the\\_b\\_5979feede4b06b305561ce82](https://www.huffpost.com/entry/antony-johnston-on-adapting-the-coldest-city-into-the_b_5979feede4b06b305561ce82)>. Acesso em: 26 mar. 2019.

<sup>142</sup> Disponível em: <<https://minasnerds.com.br/2017/09/25/atomica-uma-comparacao-entre-hq-e-o-filme-e-entrevista-com-sam-hart/>>. Acesso em: 27 mar. 2019.

Não pode haver nada mais distante de Cidadão Kane ou dos quadrinhos de Alex Toth [1928 - 2006] e Bernie Krigstein [1919 - 1990] do que *Atomic Blonde*, que está muito mais para um filme de *James Bond* da fase mais exagerada, estrelada pelo ator Roger Moore [1927 - 2017], quando *Bond* era capaz de feitos como cruzar um lago andando nas costas de uma fila de crocodilos. E talvez isso seja a explicação de seu sucesso enquanto filme. Mas o fato é que tanto Johnston quanto Hart se dizem muito felizes com o sucesso do filme, enquanto revelam de forma inconsciente um incômodo com as diferenças entre o que conceberam e o que foi mudado. Como diz Jenkins:

Quadrinistas se dividem entre o desejo de criar conteúdo que possa atrair grande interesse visual (para vendê-lo a outras companhias produtoras de mídia ou para aumentar o seu número de leitores) ou em agradar e fidelizar seus leitores fiéis. (Jenkins, 2006, tradução nossa)<sup>143</sup>

#### 4.11. SIN CITY

Frank Miller, como já dissemos, é provavelmente um dos autores de quadrinhos que mais tiveram obras transpostas para o cinema. Desde material que ele escreveu para grandes editoras como a *Marvel*, em personagens como o *Demolidor*, a *DC*, muito do que fez para *Batman* foi parar nas telas. Até obras mais autorais, como *300*, e especialmente *Sin City*, cujo roteiro desenvolveu, dividindo a direção do filme com Robert Rodriguez [1968] e Quentin Tarantino [1963], que o financiou.

Inclusive por isso, o filme de 2005 é a mais fiel transposição dos quadrinhos para o cinema em todos os tempos, não apenas por seguir a história, um amálgama de várias minisséries do mesmo nome, como já dissemos, mas sobretudo pela preocupação de simular a estética bastante pessoal que Miller imprimira nos desenhos. *Sin City* em quadrinhos é a obra mais pessoal de Frank Miller, na qual ele faz tudo, escreve, desenha, arte-finaliza a nanquin, letreira e edita, o que não é normal no mundo dos *comic books* onde o mais comum é se desempenhar apenas uma dessas funções. Não há o uso de cores a não ser para evidenciar aspectos da história, como no caso de um personagem

---

<sup>143</sup> No original: Comics creators are torn between the desire to create content which will attract mainstream interest visual, (to sell it off to other media companies and to broaden their own readership) and producing content which appeals to and retains their hardcore readers." (Jenkins, 2006)

do arco *That Yellow Bastard* que é literalmente amarelo, ou o tênis *Converse* vermelho do assassino de *A Lady to Kill For*, e assim por diante. Todos esses arcos foram vertidos para o cinema no filme, que, em vez de apresentar uma única história, opta por mostrar uma compilação de todas as que já tinham sido produzidas até a data.

O filme foi inteiramente rodado em *green-screen*, uma técnica que permitiu que os cenários tenham sido colocados digitalmente durante a fase de pós-produção, quando o efeito de branco e preto absoluto dos quadrinhos também foi obtido.

Não foi fácil, a produção demorou a ser concluída, levando quase um ano inteiro apenas em edição e pós-produção.

O filme custou US\$ 40.000.000,00 e teve uma bilheteria mundial de US\$ 158.527.918,00 globalmente e mais US\$ 23.395.636,00 no mercado de vendas de DVD<sup>144</sup>.

Foi estrelado por um grande e caro elenco, que incluía Mickey Rourke [1952], Bruce Willis [1955], Josh Hartnett [1978], Rutger Hauer [1944], Benicio del Toro [1967] e Michael Madsen [1957] nos papéis masculinos e Rosario Dawson [1979], Carla Gugino [1971], Jessica Alba [1981] e Brittany Murphy [1977] nos femininos.

Como se pode ver numa matéria da revista *Wired* da época<sup>145</sup>, 2005, quando o diretor Robert Rodriguez foi chamado para adaptar *Sin City* dos *comic books* para o cinema, ele pretendia ser o mais direto possível ao traduzir as imagens dos quadrinhos para a tela grande.

Por conta disso, ele resolveu creditar Frank Miller como codiretor do filme, mas teve problemas com seu sindicato (*The Directors Guild of America*). Para contornar isso, Rodriguez optou por se retirar do sindicato, o que lhe acarretou problemas em outras produções, para que Miller pudesse manter o crédito como codiretor.

Na figura 70, mostrada a seguir, percebe-se bastante bem a transposição gráfica obtida com o processo, que tornou *Sin City* provavelmente a adaptação mais fiel de qualquer obra dos quadrinhos para a tela grande em todos os tempos.

---

<sup>144</sup> Disponível em: <<https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Sin-City#tab=summary>>. Acesso em: 22 abr. 2019.

<sup>145</sup> Disponível em: <<https://www.wired.com/2005/04/sincity/>>. Acesso em: 22 abr. 2019.

Figura 70



Claro, a atriz Jessica Alba não fica de *topless* o tempo todo no filme como Nancy, a personagem que interpreta, faz nos quadrinhos. Algumas cenas são encurtadas em relação aos quadrinhos, e o material foi editado para funcionar melhor como um filme (embora a "versão do diretor" contida no DVD do filme mude a ordem de eventos de volta para a maneira como eles estavam nos quadrinhos, para a alegria dos puristas e em detrimento dos espectadores), mas, no final, *Sin City* é uma tradução extremamente precisa do material original em forma de filme, com quase todas as suas imagens se baseando diretamente nos quadrinhos originais. A maquiagem de Marv, personagem interpretado por Mickey Rourke, é um exemplo disso, com curativos brancos que oferecem um contraste impressionante com o resto do rosto sujo e próteses que tornam a face do ator tão brutal quanto a do personagem dos quadrinhos.

*Sin City* foi candidato à *Palma de Ouro do Festival de Cinema de Cannes* em 2005, mas acabou ganhando apenas o *Grand Prix* técnico e foi solenemente ignorado pelo Oscar, não sendo sequer candidato a um prêmio técnico.

Do ponto de vista financeiro, foi um filme lucrativo, inclusive por se tratar de um filme com classificação etária para maiores de 18 anos, porém não fez o sucesso que seus autores esperavam nem mesmo entre os fãs da série nos quadrinhos, que na ocasião reclamaram justamente da estilização visual.

Aparentemente, o que queriam era a fidelidade apenas à história, mas o conforto de um visual mais próximo do que esperavam de um filme de Hollywood, sem a transposição dos estilemas que Miller usava nos quadrinhos, com os quais se acostumaram, mas preferindo um filme em que todo mundo exibe um saudável colorido.

Como se vê por esses dois processos, *Atomic Blonde* e *Sin City*, os que produzem filmes baseados em quadrinhos sempre se defrontam com um dilema: ignoram a obra da qual o filme se origina, mantendo apenas aspectos superficiais e básicos, arriscando-se a incorrer na ira dos fãs dessa obra por conta disso ou se preocupam em se manter o máximo de fidelidade possível ao original, dada à transposição dos meios e suas características inerentes, arriscando-se, ironicamente a também incorrer na ira dos fãs por terem sido fiéis, mas da "maneira errada"?

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: CONVERGÊNCIA OU INTERDEPENDÊNCIA?

Quadrinhos e cinema existem e se inter-relacionam há cerca de 120 anos. Como vimos até aqui, exercendo influências de natureza e intensidade diversas um no outro e vice-versa durante todo esse tempo, sem que os que os produzem muitas vezes se deem conta disso.

Enquanto linguagem, maneira de contar histórias, ainda que documentais, em imagens é inegável que a troca de influências é perene, aconteceu e continua acontecendo, embora quem influencia ou quem é influenciado seja sempre uma posição que se alterna entre ambas as indústrias.

São duas indústrias que empregam milhares de pessoas no mundo todo direta ou indiretamente e vêm, ao longo do tempo, se adaptando a cenários de mercado que os desafiam de forma constante em ciclos. Ambas se tornaram possíveis comercialmente graças ao desenvolvimento de tecnologias específicas e o avanço tecnológico as modificou em diversos aspectos daquilo que eram para o que são hoje.

Existe uma relação financeira clara entre ambas desde há muito, mas nunca tão importante quanto neste momento. Grandes acordos financeiros deram origem a grandes conglomerados a quem pertencem empresas que produzem cinema e quadrinhos. E provocaram mudanças de toda ordem em ambas, que vão desde a mudança na localização de escritórios a uma mudança na maneira de comercializar o acesso a seus produtos por parte do público.

A questão que se coloca é se há razões para que essa relação continue existindo essencialmente da mesma forma que ocorre há 120 anos ou se poderia haver um processo em que uma fosse absorvida pela outra.

O cinema é um negócio, como vimos, muito maior do que os quadrinhos, que já foram maiores e ainda são relativamente lucrativos, embora nem em sonho possam competir com as cifras do cinema. Deve, por exemplo, a *Marvel*, que pertence à *Disney*, continuar produzindo e publicando quadrinhos, ou seria mais interessante que se concentrasse em administrar os *assets* financeiros que seus personagens se tornaram, deixando que outros os produzam e publiquem de forma licenciada, como aliás, a *Disney* sempre fez? Por que continuar a investir num mercado tão pequeno e que parece menor

a cada ano? Estarão os quadrinhos em vias de desaparecerem ou se tornarem algo deixado apenas para os nichos de consumo diverso que surgiram com as tecnologias digitais, onde sites de autofinanciamento arrecadam dinheiro para que trabalhos autorais sejam publicados por profissionais (ou nem tanto) que não se encaixam nos grandes esquemas que hoje pertencem ao *big business*?

Henry Jenkins tem uma visão bastante abrangente e esclarecida dos quadrinhos e seu papel numa relação com o cinema:

Como meus leitores habituais já notaram, eu acho os quadrinhos um meio particularmente interessante e relativamente pouco explorado. Experimentações em novas abordagens na forma de se contarem histórias acontecem o tempo todo nos quadrinhos, onde os riscos são relativamente baixos por causa do baixo custo de produção e pela natureza não convencional de sua base de leitores. Ao mesmo tempo, o conteúdo dos quadrinhos está sendo encampado pelo mundo dos grandes negócios. Cada vez mais filmes tem se baseado nos quadrinhos, não apenas nos previsíveis super-heróis como os *X-Men*, *Batman* ou *Homem Aranha*, mas também em filmes menos convencionais como *American Splendor*, *Ghost World*, *Road to Perdition*, *A History of Violence* e *V de Vingança*, entre outros. Uma vez que se incorporam ao sistema, os quadrinhos são cada vez mais uma forma extrema (ou mesmo vanguardista) de entretenimento, que interessa particularmente a universitários ou profissionais com nível superior. Enquanto poucos leem quadrinhos, seu conteúdo perpassa diversas plataformas midiáticas, alcançando um público no cinema, nos games, e na TV. Algo como vinte vezes mais pessoas foram assistir ao filme do *Homem Aranha* no dia de estreia do que aqueles que leram uma das revistas dele no ano anterior a isso. Como Avi Arad, o presidente da *Marvel Film Division* explicou: 'Não se pode fazer US\$ 155.000.000,00 apenas com fãs dos quadrinhos *Marvel*. (Jenkins, 2006, tradução nossa)<sup>146</sup>

No texto, Jenkins nos fornece a principal razão para que os quadrinhos *Marvel* (ou quaisquer outros) continuem a ser produzidos ao dizer que os riscos são baixos em

---

<sup>146</sup> No original: As regular readers will note, I find comics a particularly interesting and relatively underexplored medium. Experiments in new approaches to popular storytelling often take place in comics -- the risks are relatively low both because of lowered cost of production and because of the fringe nature of their readership. At the same time, comics content is being drawn into the commercial mainstream. More and more recent films have been based on comics -- not simply predictable superhero fare such as *X-Men*, *Batman*, or *Spider-Man*, but also off-beat independent films, such as *American Splendor*, *Ghost World*, *Road to Perdition*, *A History of Violence*, and *V for Vendetta*, among others. Once mainstream, comics are increasingly a fringe (even an avant garde) form of entertainment, one that appeals predominantly to college students or college-educated professionals. While few read comics, their content flows fluidly across media platforms, finding wide audiences in film, television, and computer games. Something like twenty times the number of people went to see the *Spider-Man* movie its opening day than had read a *Spider-Man* comic the previous year. As Avi Arad, the head of *Marvel's* film division, explains, "You can't do \$155 million with just *Marvel* geeks. (Jenkins, 2006)



função do baixo custo de produção que os quadrinhos têm em relação ao cinema, e isso é um fato incontestável.

Ainda não se sabe, por exemplo, o que a *Netflix* fará com novos personagens que venham a ser criados por *Mark Millar*. Será que patrocinará sua edição em *comic books* para que sejam testados perante uma parte do público que se interessaria por histórias do tipo ou vai se arriscar a produzi-las diretamente como filmes-piloto para possíveis novas séries ou ainda como algo para as salas de cinema?

Mesmo com expectativas modestas de produção, não se filma nada em Hollywood que custe menos do que o que se gastaria produzindo e editando um *comic book*. A discrepância é muito grande. Enquanto isso, para se produzir e imprimir 100.000 exemplares de um *comic book*, não se gasta mais do que algumas dezenas de milhares de dólares, é muito difícil que se imagine algo filmado que não chegue a pelo menos algumas centenas de milhares de dólares.

No texto, Jenkins também menciona os fãs. E se Avi Arad [1948], citado por Jenkins, tem razão em dizer que a maioria do público que vê filmes baseados em obras que vêm dos quadrinhos não lê suas revistas, não se pode desconsiderar o poder dos *nerds* e *geeks*. Vivemos num tempo em que as redes sociais amplificam e formam a opinião acerca de algo de forma muito rápida e no mais das vezes incontrolável.

Recentemente, vimos a principal concorrente da *Marvel*, nos quadrinhos e no cinema, a *DC comics*, demitir o diretor Zack Snyder [1966] por conta da visão sombria e escura que ele vinha imprimindo aos filmes baseados nos personagens do grupo. Quem sabe o mínimo sobre grandes corporações sabe que por mais que Snyder seja o diretor de filmes bem-sucedidos, baseados em quadrinhos como *300* e *Watchmen*, ele não teve jamais controle absoluto sobre a produção de nenhum deles, inclusive sobre os que provocaram a ira dos fãs, a saber *Man of Steel*, *Batman vs. Superman* e *Justice League*, este último 'salvo' pela contratação de um outro diretor, Joss Whedon [1964], que vem dos filmes *Marvel*, como *Os Vingadores* e que o refilmou parcialmente e o reeditou para que privilegiasse mais ação e fosse menos sombrio, segundo a avaliação dos fãs. A *Marvel* não é imune a críticas dos fãs também, neste momento em que chega ao cinema o filme da *Capitã Marvel*, cuja atriz principal, Brie Larson [1989], se envolveu numa polêmica com os fãs na Internet que ameaça o faturamento do filme ao provocar uma

avalanche de avaliações negativas nos sites que resenham filmes, como o *Rotten Tomatoes*.

Se no cinema é assim, nos quadrinhos os fãs são uma verdadeira força da natureza, equivalentes em potência a furacões quando decidem gostar ou não gostar de alguma obra ou de algum autor. Mais do que a *DC*, a *Marvel* comics tem sentido isso, por conta de, em grande medida, forçar pautas identitárias em seus quadrinhos, por vezes de forma desastrada, encontrando forte resistência dos fãs tradicionais ao fazê-lo. Ao contratar editores mais jovens e com uma visão mais progressista, por vezes esbarram na cultura de fãs que acompanham esses quadrinhos há décadas. E tem ganhado e perdido algumas batalhas assim.

Recentemente nos quadrinhos, *Thor*, baseado no deus do trovão da mitologia nórdica, passou a ser representado por uma versão feminina. A história é longa e complicada demais para ser contada aqui, mas o fato é que a mudança provocou reações extremadas de amor e ódio. Foi conduzida com habilidade e em vez de haver a substituição do herói pela heroína se chegou a um meio termo em que ambas as versões coexistem. A mesma situação se deu com o *Homem Aranha*, que deixou de ser *Peter Parker*, o adolescente branco que foi picado por uma aranha radiotiva e ganhou superpoderes, e passou a ser *Miles Morales*, um garoto latino negro. A celeuma só acabou quando passaram a coexistir ambas as versões. Mas no caso do *Homem de Ferro*, cuja armadura deixa de ser ocupada pelo cientista-industrial-milionário *Tony Stark* que a passa para a jovem adolescente negra *Riri Williams*, a coisa degingolou e a revista com ela foi cancelada, fazendo com que a versão feminina fosse quase esquecida.

Vale lembrar que todas essas revistas com essas reviravoltas tiveram seu primeiro número entre as mais vendidas do mercado. A razão disso é que apoiadores das causas as compraram maciçamente. Mas esses não são os que compram e leem quadrinhos de forma regular, e logo as editoras passam a ter que contar novamente com os fãs, que em geral detestam que mudem seus personagens favoritos.

Ainda assim, se colocarmos de lado revisões de heróis clássicos com uma grande base de fãs, em poucas mídias se tem o espaço e a boa vontade com experimentações que se vê nos quadrinhos. Especialmente, no que diz respeito a *graphic novels*, trata-se

em geral de uma única edição. Nestas, é extremamente fácil, em relação ao cinema por exemplo, testarem novos conceitos e novas maneiras de se contar certas histórias.

Mais uma vez, Henry Jenkins destaca esse papel, que acabou se tornando uma das principais razões, talvez, para que as grandes corporações mantenham abertas suas divisões de quadrinhos:

Os quadrinhos chegaram a um período de experimentação, testando novas temáticas e expandindo o vocabulário do gênero. Porque os custos de produção, e portanto de experimentação, são muito menores nos quadrinhos do que em qualquer outro meio, o cinema e a TV monitoram os quadrinhos, procurando material que possam comprar e trazer de fora para dentro do *mainstream*. O tempo de entrega entre concepção e distribuição é muito menor nos quadrinhos, o que resulta em que estejam entre as primeiras mídias a responder a novos desenvolvimentos culturais. Os quadrinhos funcionam atualmente, como o velho editor de quadrinhos da *DC*, Dennis O'Neil comentou, como a 'Divisão de Pesquisa e Desenvolvimento' para o resto da indústria de entretenimento. (Jenkins, 2006, tradução nossa)<sup>147</sup>

Não existe na verdade, no sentido meramente comercial, nenhum problema em que a *Marvel* ou a *DC*, enquanto editoras, fechem suas portas e seus personagens passem a ser produzidos por outros. Provavelmente os novos donos dos negócios recorreriam em grande medida aos mesmos profissionais que já trabalham nos personagens.

Embora na cabeça dos fãs isso ainda seja presente em termos quase mitológicos, não é mais verdade que os quadrinhos *Marvel* sejam produzidos num pequeno escritório de um prédio modesto em Nova York em que Stan Lee recebe artistas lendários como Jack Kirby ou Steve Ditko, que de lá saem para seus estúdios caseiros onde desenharão uma saga legendária com o *Quarteto Fantástico* ou o *Homem Aranha*.

Os artistas que trabalham para a *Marvel* hoje se reúnem via *Skype* ou e-mail com editores em geral anônimos, cujos escritórios ficam em algum centro empresarial de Los Angeles, onde todo mundo usa crachá para poder saber quem ocupa o escritório que

---

<sup>147</sup> No original: Comics have entered a period of experimentation, testing new themes, adopting diverse styles, and expanding their genre vocabulary. Because the cost of production and thus the price of experimentation is much lower in comics than in any other medium, film and television monitor comics, searching for material which can be brought from the fringes into the mainstream. The turnaround between conception and distribution is much shorter in comics with the result that they will be among the first media to respond to new cultural developments. Comics now function, as longtime DC Comics editor Dennis O'Neil has commented, as "The Research & Development Division" for the rest of the entertainment industry. (Jenkins, 2006)

fica ao lado. O que faz diferença não é mais o lugar, a editora em si, e sim o trabalho de uma equipe criativa que em geral trabalha remotamente. Na prática, não há mais uma *Marvel*, em seu sentido físico, a ser fechada, porque ela já fechou faz tempo. Resta ainda a *Marvel* num sentido mítico e essa é que deve prosseguir. O mesmo vale para a *DC* e quase todas as demais editoras. E isso faz mais sentido ao se lembrar que, fora dos Estados Unidos, nem mesmo a rivalidade entre *Marvel* e *DC* é mais do que uma fantasia, uma vez que em vários países, como o Brasil, a empresa italiana *Paninni*, é a licenciadora de ambas, ou seja, os títulos concorrentes chegam à *Amazon* ou às bancas pelas mãos da mesma empresa.

Como Jenkins pontua, o que faz os grandes conglomerados manterem a indústria dos quadrinhos funcionando, mesmo com os relativamente modestos resultados financeiros comparativamente ao cinema, é que este não estaria faturando tanto quanto está se não pudesse contar com um grande gerador de ideias e personagens de grande apelo popular. E este é o quadro vigente no momento. Se isso vai persistir ou se cinema e quadrinhos vão passar por novas mudanças, o que parece certo, é algo que podemos apenas esperar para ver.

Quem sabe tenhamos uma resposta dentro dos próximos 120 anos.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

BARBOUR, Alan G. **Cliffhanger: A Pictorial History of The Motion Picture Serials**. New York: Citadel Press, 1984.

BOGDANOVICH, Peter. **Afinal, Quem Faz os Filmes?** São Paulo: Cia das Letras, 2000.

CANEMAKER, John. **Paper Dreams: the Art and Artists of Disney Storyboards**. New York: Hyperion Editions, 2006.

COSTA, Carlos (organizador). **O Mosquito**. Lisboa: Edições Época de Ouro, 1996.

CRAIG, James. **Produção Gráfica**. São Paulo: Edusp, 1980.

DIDIER, Carlos. **Nássara Passado a Limpo**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_ **A Misteriosa Chama da Rainha Loana**. Rio de Janeiro: Record, 2005.

EISNER, William. **Shop Talk**. Milwaukee: Dark Horse, 2001.

GIBBONS, David. **Bastidores de Watchmen**. São Paulo: Aleph, 2009.

GORDON, Ian. **Comic Strips and Consumer Culture**. Washington: Smithsonian Institute Press, 1998.

GOULART, Ron. **Over 50 Years of American Comic Books**. New York: Malard, 1991.

HOWE, Sean. **Marvel: A História Secreta**. São Paulo: Globo, 2014.

INFANTINO, Carmine. **The Amazing World of Carmine Infantino**. Vanguard, 2000.

JONES, Gerard. **Men of Tomorrow: Geeks, Gansters and the Birth of Comic Books**. New York: Basic Books, 2004.

KANE, Brian Michael. **Hal Foster - Prince of Illustrators**. Vanguard Publishing, 2001.

LEVITZ, Paul. **The Golden Age of DC Comics**. Los Angeles: Taschen, 2013.

LLOYD, Ann (org). **70 years at the movies**. New York: Crescent Books, 1982.

LUPOFF, Richard. **Master of Adventure**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2005

MALTIN, Leonard. **Of Mice and Magic**. Plume Books, 1987.

MARANHÃO, Carlos. **O Dono da Banca**. São Paulo: Cia. das Letras, 2016.

MARSCHALL, Richard. **America's Great Comic Strip Artists**. Nova York: Abbeville Press, 1989.

MEYER, Cláudio e GAGE, Leighton. **O Filme Publicitário**. São Paulo: Atlas, 1991.

MOYA, Álvaro. **Shazam: A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. **O Mundo de Disney**. São Paulo: Geração Editorial, 1996.

\_\_\_\_\_. **VAPT VUPT**. São Paulo: C&G Editora, 2003.

\_\_\_\_\_. **A Reinvenção dos Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2012.

MUYBRIDGE, Eadward. **Animals in Motion**. New York: Dover, 1957.

ROBBINS, Trina. **From Girls to Grrrrlz, a History of Feminist Comics From Teens to Zines**. New York: Chronicle Books, 1999.

ROBINSON, Frank e DAVIDSON, Laurence. **Pulp Culture: The Art of Fiction Magazines**. Portland: Collectors Press, 1998.

RUBIN, Mark (org). **1001 Filmes Que Você Precisa Ver Antes de Morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

SCHODT, Frederick. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Tokio: Kodansha International, 1984.

SCHOELL, William. **Comic Book Heroes of The Screen**. New York: Citadel Press, 1991.

SCHUMACHER, Michael. **Will Eisner: Um Sonhador dos Quadrinhos**. São Paulo: Globo, 2013.

THOMSON, David. **The Biographical Dictionary of Film**. New York: Hachete, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

WALKER, Brian. **King of The Comics - 100 years of King Features**. IDW Publishing, 2016.

WAUGH, Coulton. **The Comics**. New York: McMillan, 1947.

#### ARTIGOS EM SITES

JENKINS, Henry. Comics and Convergence - part one. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/blog/2006/08/comics\\_and\\_convergence.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/08/comics_and_convergence.html)>. Acesso em:

JENKINS, Henry. Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture. Disponível em: <<http://www.ctcs505.com/wp-content/uploads/2016/01/Jenkins-Tarantino.pdf>>. Acesso em:

LACASSIN, Francis. The Comic Strip and Film Language. Disponível em: <[https://archive.org/stream/The\\_Comic\\_Strip\\_and\\_Film\\_Language/The\\_Comic\\_Strip\\_and\\_Film\\_Language\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/The_Comic_Strip_and_Film_Language/The_Comic_Strip_and_Film_Language_djvu.txt)>. Acesso em:

#### DOCUMENTÁRIOS

BROWNLOW, Kevin. Cinema Europe - Em 5 episódios acessíveis em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Si\\_NaFiLH5s&list=PLG3WUVkJBAxT1hzRLONUK1Olo8NfNcuwm](https://www.youtube.com/watch?v=Si_NaFiLH5s&list=PLG3WUVkJBAxT1hzRLONUK1Olo8NfNcuwm)>. Acesso em: 26 dez. 2018.

BROWNLOW, Kevin. Hollywood: A celebration of the american silent film - Em 12 episódios acessíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yS37kyfnGy4&list=PLPV3nUyTvwwrMC59RKPvaM-KYE9TnnOUk>>. Acesso em: 26 dez. 2018

BROWNLOW, Kevin. The Unknown Chaplin - Em 3 episódios, acessíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=L9u5FYYvsEw&list=PLGcQMrY24m4on8FUEUiZxiyt3vV0VcmDr>>. Acesso em: 26 dez. 2018

#### WEBSITES (Na ordem em que são citados no texto)

<<http://www.fumettologica.it/2013/10/federico-fellini-fumettista/>>. Acesso em: 17 abr. 2018

<<https://www.the-numbers.com/market/2018/top-grossing-movies>>. Acesso em: 25 fev. 2019

<<https://www.hollywoodreporter.com/news/marvels-avengers-age-ultron-captain-733763>>. Acesso em: 25 fev. 2019

<<https://variety.com/2018/film/news/black-panther-toy-sales-1202706544/>>. Acesso em: 25 fev. 2019

<<https://venturebeat.com/2019/01/22/npd-2018-the-20-best-selling-games-of-the-year/>>. Acesso em: 26 fev. 2019

<<https://deadline.com/2018/04/avengers-infinity-war-marvel-historic-promotional-campaign-1202358646/>>. Acesso em: 27 fev. 2019

<<https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2018.html>>. Acesso em: 18 fev. 2019

<<https://www.comichron.com/yearlycomicssales.html>>. Acesso em: 24 fev. 2019

<<https://www.bleedingcool.com/2018/04/06/marvel-wins-march-marketshare-but-metal-and-doomsday-clock-top-diamonds-most-ordered-chart/>>. Acesso em: 24 fev. 2019

<<https://www.bleedingcool.com/2019/03/01/joe-quesada-c-b-cebulski-survival-comics-xsww/>>. Acesso em: 01 mar. 2019

<<https://cosmicbook.news/rip-dc-comics-cutting-line>>. Acesso em: 24 fev. 2019

<<https://www.britannica.com/topic/newspaper>>. Acesso em: 25 fev. 2019

<<https://www.prepressure.com/printing/history/1850-1899>>. Acesso em: 22 fev. 2019

<<https://www.britannica.com/technology/photoengraving#ref417208>>. Acesso em: 23 fev. 2019

<<https://www.pulitzer.org/page/biography-joseph-pulitzer>>. Acesso em: 17 jun. 2018

<[https://www.washingtonpost.com/archive/1998/02/11/a-history-of-newspaper-gutenbergs-press-started-a-revolution/2e95875c-313e-4b5c-9807-8bcb031257ad/?utm\\_term=.c36d76b0fe83](https://www.washingtonpost.com/archive/1998/02/11/a-history-of-newspaper-gutenbergs-press-started-a-revolution/2e95875c-313e-4b5c-9807-8bcb031257ad/?utm_term=.c36d76b0fe83)>. Acesso em: 18 jun. 2018

<<https://www.britannica.com/biography/William-Randolph-Hearst>>. Acesso em: 02 mar. 2019

<<https://www.notablebiographies.com/supp/Supplement-FI-Ka/Hearst-Phoebe-Apperson.html>>. Acesso em: 02 mar. 2019

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/>>. Acesso em: 21 jun. 2018



<<https://www.nps.gov/edis/learn/historyculture/edison-biography.htm>>. Acesso em: 22 jun. 2018

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/origins-of-motion-pictures/>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<http://precinemahistory.net/1885.htm/>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/>>. Acesso em: 22 jun. 2018

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/early-motion-picture-productions/>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/early-motion-picture-productions/>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-motion-pictures/shift-to-projectors-and-the-vitroscope/>>. Acesso em: 22 jun. 2018

<<http://www.victorian-cinema.net/pathe>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<http://www.victorian-cinema.net/gaumont.php>>. Acesso em: 21 jun. 2018

<<https://faculty.washington.edu/baldasty/JAN13.htm>> Acesso em: 21 jun. 2018

<<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/The-silent-years-1910-27>>. Acesso em: 13 mar. 2019

<<http://www.topfferiana.fr/2018/06/films-lumiere-les-cases-avant-lecran/>>. Acesso em: 12 jul. 2018

<<https://www.youtube.com/watch?v=looPPi1YzkM>>. Acesso em: 27 out. 2018

<<http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/rogersabin.htm>>. Acesso em: 12 jul. 2018

<<https://www.youtube.com/watch?v=bJuD4AILINU>>. Acesso em: 17 jun. 2018

<[https://www.moma.org/explore/inside\\_out/2009/09/22/an-auteurist-history-of-film-a-portrait-of-edwin-s-porte/](https://www.moma.org/explore/inside_out/2009/09/22/an-auteurist-history-of-film-a-portrait-of-edwin-s-porte/)>. Acesso em: 12 nov. 2018

<<https://www.youtube.com/watch?v=g98eVbp0zic>>. Acesso em: 30 set. 2018

<https://www.eonline.com/news/33907/marvel-files-for-bankruptcy>>. Acesso em: 01 out. 2018

<<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/06/heitor-dhalia-busca-fidelidade-total-em-tungstenio-filme-baseado-em-hq.shtml>>. Acesso em: 01 out. 2018

<<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/postaldata/1960.html>>. Acesso em: 09 out. 2018

<<https://www.luccacomicsandgames.com/it/lcg/home/>>. Acesso em: 03 mar. 2019

<<https://www.waltdisney.org/blog/walt-disney-and-gift-art>>. Acesso em: 12 abr. 2019

<<https://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html>>. Acesso em: 21 abr. 2019

<<https://acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,estadao-publica-quadrinhos-desde-1939,9655,0.htm>>. Acesso em: 11 nov. 2018

<<https://www.ranker.com/list/weird-hays-code-rules/rebecca-shortall>>. Acesso em: 14 mai. 2019

<<https://www.ccxp.com.br>>. Acesso em: 16 mar. 2019

<<https://exame.abril.com.br/negocios/os-numeros-impressionantes-da-comic-con-de-sp-a-maior-do-mundo/>>. Acesso em: 16 mar. 2019

<<https://timesofsandiego.com/business/2018/05/10/comic-con-pioneer-vendor-bud-plant-calls-it-quits-after-48-years/>>. Acesso em: 16 mar. 2019

<<https://www.nytimes.com/2014/10/03/nyregion/how-comic-conventions-were-born-in-new-york.html>>. Acesso em: 07 jan. 2019

<<https://www.standard.co.uk/shopping/esbest/books-dvds/best-graphic-novels-written-by-women-a3804186.html>>. Acesso em: 14 mai. 2019

<[https://www.youtube.com/watch?v=oNUI\\_9ZYA6w](https://www.youtube.com/watch?v=oNUI_9ZYA6w)>. Acesso em: 27 fev. 2019

<<https://www.computerhistory.org/revolution/computer-graphics-music-and-art/15/206>>. Acesso em: 28 fev. 2019

<<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/marvel-e-dc-divergem-quanto-a-pirataria-de-quadrinhos>>. Acesso em: 14 mai. 2019

<<https://super.abril.com.br/comportamento/pirataria-e-cinema-ha-algo-de-podre-em-hollywood/>>. Acesso em: 14 mai. 2019

<<https://blogs.wsj.com/numbers/putting-a-price-tag-on-film-piracy-1228/>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/>>. Acesso em: 20 ago. 2018

<<https://xconomy.com/national/2008/09/10/the-infinite-canvas-an-interview-with-scott-mccloud-the-google-chrome-comic-guy/3/>>. Acesso em: 14 mai. 2019

<[www.brokensaints.com](http://www.brokensaints.com)>. Acesso em: 20 ago. 2018

<<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2017-industrywide.html>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<https://web.archive.org/web/20090113153932/http://www.filmthreat.com/index.php?section=reviews&id=4789>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<https://www.youtube.com/watch?v=2SXuVP6mtlk>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<https://www.ipwatchdog.com/2009/01/05/popeye-falls-into-public-domain-in-europe/id=1345/>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<[http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1972656\\_1972707\\_1973540,00.html](http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1972656_1972707_1973540,00.html)>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<https://www.economist.com/business/2005/07/07/movies-to-go>>. Acesso em: 20 mar. 2019

<<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/apos-premios-de-roma-steven-spielberg-quer-barrar-netflix-no-oscar.shtml>>. Acesso em: 21 mar. 2019

<<https://variety.com/2019/film/news/steven-spielberg-apple-amazing-stories-netflix-1203171584/>>. Acesso em: 21 mar. 2019

<<https://www.investopedia.com/articles/markets/051215/who-are-netflixs-main-competitors-nflx.asp>>. Acesso em: 21 mar. 2019

<<https://www.omelete.com.br/mark-millar>>. Acesso em: 27 fev. 2019

<https://www.the-numbers.com/market/2018/top-grossing-movies?>>. Acesso em: 27 fev. 2019

<<https://www.reuters.com/article/us-millarworld-m-a-netflix/netflix-buys-comics-publisher-millarworld-to-feed-films-and-tv-idUSKBN1AN1NP>>. Acesso em: 27 fev. 2019

<<https://www.youtube.com/watch?v=rPAppuSbSP8>>. Acesso em: 26 mar. 2019

<<https://www.the-numbers.com/movie/Atomic-Blonde#tab=summary>>. Acesso em: 26 mar. 2019

<[https://www.huffpost.com/entry/antony-johnston-on-adapting-the-coldest-city-into-the\\_b\\_5979feede4b06b305561ce82](https://www.huffpost.com/entry/antony-johnston-on-adapting-the-coldest-city-into-the_b_5979feede4b06b305561ce82)>. Acesso em: 26 mar. 2019

<<https://minasnerds.com.br/2017/09/25/atomica-uma-comparacao-entre-hq-e-o-filme-e-entrevista-com-sam-hart/>>. Acesso em: 27 mar. 2019

<<https://www.the-numbers.com/movies/franchise/Sin-City#tab=summary>>. Acesso em: 22 abr. 2019

<<https://www.wired.com/2005/04/sincity/>>. Acesso em: 22 abr. 2019