



O UNIVERSO DAS HQS COMO UMA NOVA APROPRIAÇÃO DO GÊNERO DO CINEMA DE AÇÃO

The Universe of Comics as a New Appropriation of the Action Cinema Genre

El Universo de HQs como una Nueva Apropiación del Género de Acción

Yuri Garcia

Professor do Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro
(PPGCom-UERJ)
yurigpk@hotmail.com

Gustavo Mangia

Mestre pelo Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro
(PPGCom-UERJ)
mangiagustavo@gmail.com

Emanuelli Monsores

Mestranda pelo Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro
(PPGCom-UERJ)
emanuelligonsores@gmail.com

Resumo

A década de 1980 contou com o desenvolvimento de uma indústria fílmica do gênero da ação que ocupava parte das grandes produções e bilheterias cinematográficas. No cenário contemporâneo, esse holofote *blockbuster* parece ser ocupado pelos filmes de heróis de histórias em quadrinhos. Assim, os grandes orçamentos e bilheterias do cinema de ação, passam por uma transição que dá lugar ao atual fenômeno de extrema popularidade das transposições de HQs. Além disso, percebemos que vários elementos da linguagem do cinema de ação foram apropriados nesses filmes de super-heróis. Em contrapartida, o cinema de ação parece ocupar um espaço cada vez mais de nicho. Esse artigo pretende analisar essa transição através de um recorte temporal com levantamento de algumas obras para uma comparação de elementos linguísticos e a narrativas dessas duas tendências hollywoodianas.

Palavras-chave: Cinema. Histórias em Quadrinhos. Filmes de Ação. Gêneros Cinematográficos.

Abstract

The 1980s saw the development of a film industry of the action genre that occupied part of the major productions and cinematographic box office. In the contemporary scenario, this blockbuster spotlight seems to be occupied by comic book hero movies. Thus, the big budgets and box office of the action cinema, pass through a transition that gives way to the current phenomenon of extreme popularity of the transpositions of HQs. In addition, we noticed that several elements of the language of action cinema were appropriated in these superhero films. On the other hand, action cinema seems to occupy an increasingly niche space. This article



intends to analyze this transition through a temporal cut with a sample of some works for a comparison of linguistic and narrative elements of these two Hollywood trends.

Key words: Cinema. Comic Books. Action Movies. Cinematographic Genres.

Resumen

La década de 1980 vio el desarrollo de una industria cinematográfica del género de acción que ocupó parte de las grandes producciones y taquillas cinematográficas. En el escenario contemporáneo, este foco de atención de los éxitos de taquilla parece estar ocupado por películas de héroes de cómics. Así, los grandes presupuestos y taquillas del cine de acción, pasan por una transición que da paso al actual fenómeno de extrema popularidad de las transposiciones de HQ. Además, notamos que en estas películas de superhéroes se apropiaron varios elementos del lenguaje del cine de acción. Por otro lado, el cine de acción parece ocupar un espacio cada vez más nicho. Este artículo pretende analizar esta transición a través de un corte temporal con un recorrido por algunas obras para una comparación de elementos lingüísticos y narrativos de estas dos corrientes de Hollywood.

Palabras clave: Cinema. Cómics. Películas de Acción. Géneros Cinematográficos.

1 INTRODUÇÃO

Desde o início do cinema, artistas buscam em outras mídias histórias para serem filmadas. Georges Méliès, por exemplo, trazia elementos cênicos em suas produções, recorrendo a encenações teatrais e obras literárias como inspiração. Já em 1895, os irmãos Lumière exibem *L'Arroseur Arrosé*, baseado na tirinha de jornal *L'Arroseur* (1887) de Hermann Vogle – considerada como um dos primórdios das histórias em quadrinhos¹. Ainda em seu início, o estúdio Warner Bros produzia uma transposição da famosa *comic strip* “Hogan’s Alley” em 1925. Percebemos assim, que a compreensão do desenvolvimento do meio cinematográfico perpassa um interessante e rico processo de utilização de produtos oriundos de outras formas de expressão artística. Além dos exemplos de HQs citados acima, também podemos listar uma enorme quantidade de obras baseadas nas peças de William Shakespeare, ou nas diversas adaptações de Sherlock Holmes e Drácula para o cinema.

Flávia Cesarino Costa em seu livro *O Primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação* (2005) estrutura como tese central a domesticação da linguagem

¹ A demarcação para uma espécie de pioneirismo das Histórias em Quadrinhos é alvo de divergências variadas. De uma forma geral, a obra *Yellow Kid* (1896) de Richard Felton Outcault é considerada a pioneira. Contudo, como afirma Waldomiro Vergueiro (2015), essa demarcação é feita de forma a evidenciar um pioneirismo estadunidense que ignora uma amplitude de manifestações de outros países que já desenvolviam histórias em formatações similares – como podemos ver no próprio exemplo citado no texto. Em *Comic Strips and Consumer Culture: 1890-1945* (1998), Ian Gordon demonstra compreender essa variação, apesar de indicar seu recorte metodológico como uma compreensão de histórias em quadrinhos como uma arte estadunidense devido aos elementos mercadológicos e culturais do país atrelados à produção de um novo modelo de consumo. Assim, evitando procurar estabelecer um debate sobre o tema, adotamos esse exemplo baseado, sobretudo, no estudo de Liam Burke (2015, p.3) sobre adaptações de histórias em quadrinhos no cinema.

cinematográfica em busca de maior aceitação do público em seus primórdios. Costa demonstra que esse marco inicial deve ser entendido não somente pela noção de cinematografia mais convencional (projeção de imagens fotográficas em uma tela), mas também por uma compreensão de “imagens em movimento” que remeteria, inclusive, a tecnologias como o quinetoscópio e mutoscópio (COSTA, 2005, p.36). Como a autora destaca, tanto nesse período em que uma exibição de quadros de imagens era realizada através desses mecanismos, quanto através do cinematógrafo que exibia narrativas já mais lineares, progressivas e estruturadas, o meio acabava recorrendo a histórias mais conhecidas para sua consolidação (não é casual o fato da enorme presença de variadas versões da “Paixão de Cristo” tanto em imagens fixas quanto em histórias mais bem delineadas nesses primeiros anos)².

Essa busca por inspiração em outras mídias se desenvolve até se tornar uma fórmula característica da indústria cinematográfica. Dessa maneira, a exploração de temas e gêneros se potencializa em torno da possibilidade de maior rentabilidade financeira. É necessário destacar que, apesar do longo debate sobre o viés artístico do cinema, quando se trata de Hollywood, temos todo processo artístico em constante diálogo com uma indústria que movimenta altos investimentos e procura uma alta rentabilidade. Dentro da corrente conhecida como Escola de Frankfurt, Theodor W. Adorno (1978) indicava que o cinema se encontra em um interessante paradoxo enquanto produto de serialização massiva de seus estúdios e produção individual única – o filme. O foco central desse pensamento, contudo, atentava para o processo de transformação de arte em mercadoria em um nível de produção industrial que implicava em obras com pouca diferença e criadoras de conformação ao invés de consciência crítica, como aponta Francisco Rüdiger (2010) em seu estudo sobre a visão dos teóricos frankfurtianos. Essa perspectiva (que ainda fazia parte de alguns dos primeiros estudos comunicacionais em um período pós-guerra) possui uma carga crítica que carece de uma visão mais complexa, como atestado por Umberto Eco já em 1964 em seu célebre *Apocalípticos e Integrados* (2006). No entanto, sem dúvida, essa ideia de indústria cultural, que Adorno e Horkheimer apresentam pela primeira vez em 1947 na *Dialética do Esclarecimento* (1985), evidencia esse elemento da arte em um viés produtivista cujo foco é o lucro e a utilização de elementos de forma padronizada.

² Ao longo de todo o livro de Flávio Cesarino Costa (2005), é recorrente o exemplo de várias adaptações de “Paixões de Cristo” por ser uma imagem e uma história de fácil associação e compreensão para o público.

Aqui não pretendemos adotar a perspectiva frankfurtiana como método de análise. Todavia, a ideia de serialização do conteúdo fílmico se torna interessante ao abordarmos a produção hollywoodiana e os ciclos de popularidade dos gêneros cinematográficos. Nesse sentido, percebemos as produções *blockbusters* estadunidenses dentro de um mecanismo de produção cujo interesse central reside no lucro. Ou, como A. C. Gomes de Mattos (2006) trata em seu livro sobre a história do cinema estadunidense, uma indústria de conteúdo cinematográfico que possui estruturas econômicas essenciais em seu funcionamento e formação. Nas palavras de Marcel Martin em seu importante livro *A Linguagem Cinematográfica* (2011): “Mais do que seu caráter industrial, é o comercial que constitui uma grave desvantagem para o cinema, porque a importância dos investimentos financeiros que necessita o faz tributário dos poderosos, cuja única norma de ação é a da rentabilidade.” (MATIN, 2011, p.15)

Dentro desse modelo industrial, o retrato sintomático das fórmulas ou receitas de sucesso de Hollywood perpassam, sobretudo, a concepção de gênero cinematográfico e a consolidação de suas características mais típicas. Quando um gênero se estabelece comercialmente, seus elementos básicos são reaproveitados pela própria indústria até encontrarem uma espécie de esgotamento criativo. Cawelti, em seu artigo *Chinatown and Generic Transformation in Recent American Film* (1978), discorre sobre como o gênero *noir*³ chega a essa fase de esgotamento. Aponta como elementos básicos – a figura do detetive, a figura feminina da *femme fatale* e a estética *noir* – contribuem para o mito estadunidense do detetive *noir* até chegar aos sinais de cansaço criativo. (CAWELTI, 1978, p.511).

Esse cansaço criativo dos gêneros cinematográficos é também, uma fase de experimentações. Aliada a pré-disposição para transposições, pode criar possibilidades novas para reaproveitar elementos que podem estar encontrando seus limites. Esse fenômeno pode ser identificado nos anos 1980 com os filmes de ação que dominaram a época e vão perdendo seu espaço gradativamente. Segundo o pesquisador Leo Braudy:

Filmes de gênero, essencialmente, perguntam à audiência ‘Você ainda quer acreditar nisso?’ Popularidade é a audiência responder ‘Sim’. A mudança no gênero ocorre quando a audiência fala ‘Isso é uma forma muito infantil do

³ O cinema *noir* se popularizou na década de 1940. Com uma herança de algumas características estéticas do Expressionismo Alemão, costumava retratar histórias sobre algum tipo de crime com uma atmosfera claustrofóbica, se utilizando de técnicas como imagem em preto-e-branco, iluminação *low-key* destacando as sombras, narração do protagonista em primeira pessoa e uso recorrente de *flashbacks*. Para mais detalhes, conferir Mascarello (2006) e Mattos (2001).

que acreditamos. Nos mostre algo mais complicado'. (BRAUDY, 1976, p.179, tradução nossa)⁴.

O objetivo desse trabalho é apontar as transposições cinematográficas de HQs como uma nova fórmula cinematográfica que ocupa o espaço criado pelos filmes do gênero de ação no mercado das grandes bilheteiras, analisando como essa transição ocorre. Para isso, traçaremos alguns paralelos, apontando o processo em que vemos um gênero se encaminhando para um público de nicho com poucas ocasiões em que domina as grandes salas de exibição, enquanto o universo dos heróis dos quadrinhos se estabelece como o grande potencial lucrativo fílmico da atualidade.

Em nosso artigo *Transposições Fílmicas de Histórias em Quadrinhos: Uma teorização da relação entre duas linguagens* (2021), analisamos a aproximação das linguagens entre cinema e histórias em quadrinhos e evidenciamos alguns elementos que contribuíram para a popularidade das transposições de histórias em quadrinhos no cenário contemporâneo. Aqui, pretendemos analisar esse processo dentro de uma perspectiva relacional entre as produções baseadas em narrativas de HQs e uma reestruturação de elementos consagrados dentro do gênero do cinema de ação. Dessa forma, nosso recorte se concentrará em um breve levantamento de alguns filmes e suas repercussões e contribuições à época, enquanto se utiliza de paralelos traçados entre características dos filmes de ação e sua reelaboração e/ou readequação ao mercado cinematográfico da Hollywood atual.

2 O GÊNERO DA AÇÃO E OS FILMES DE HQS

A história do cinema de ação retoma diversas fontes e origens, se tornando difícil estabelecer uma data de início bem delineada. Com uma herança que retomaria desde os filmes de artes marciais chineses aos épicos, aventuras, filmes de guerra e *westerns* estadunidenses, passando por elementos do cinema *noir*, o gênero da ação se destaca pelo foco no aspecto físico. Em uma análise sobre o conteúdo diegético⁵, veríamos uma sobreposição da movimentação cênica aos demais aspectos cinematográficos. De forma mais simples, poderíamos dizer que se caracteriza pelo foco na apresentação imagética de alta intensidade com sequências mais preocupadas na performance e efeitos do que na estrutura

⁴ “Genre films essentially ask the audience, “Do you still want to believe this?” Popularity is the audience answering, “Yes.” Change in genre occurs when the audience says, “That’s too infantile a form of what we believe. Show us something more complicated.” (BRAUDY, 1976, p. 179).

⁵ O conceito de diegeses aborda tudo que ocorre dentro de uma relação espaço-temporal do universo fílmico. De uma forma geral, podemos dizer que o conteúdo diegético diz respeito ao que se encontra dentro do universo ficcional da obra. Para uma interessante compreensão de como a narrativa pode se apresentar dentro do universo diegético de um filme, conferir o breve ensaio *O Ponto de Vista em Cinema* (2007) de João Batista de Brito.

narrativa e na dramatização cênica em si. Nesse sentido, é importante ressaltar que esses elementos são associados a uma alta carga de energia, com repercussão direcionada ao impacto sensorial que as cenas podem causar.

Embora seu foco não esteja essencialmente na estrutura narrativa, não podemos apontar o gênero como simplório nesse quesito ou ignorar possibilidades de maior complexidade em torno de suas propostas iniciais. Sua simplicidade reside mais em torno de sua lógica estrutural de causa e efeito (morte-vingança, perigo-solução, apanhar-bater etc.) do que na forma como essa narrativa constrói-se a partir dessa premissa inicial. Esses elementos costumam centrar em histórias que se desenvolvem a partir de quatro possibilidades narrativas: sobrevivência, resistência, vingança ou investigação – uma herança do filme de detetive.

Steve Neale conceitua a narrativa de ação a partir de elementos similares: “Uma propensão para ação física espetacular, uma estrutura narrativa envolvendo brigas, perseguições e explosões, e para além da implantação do estado-da-arte de efeitos especiais, uma ênfase no desempenho em proezas atléticas e acrobacias.” (NEALE, 2002, p.52, tradução nossa)⁶. Se pensarmos na aceleração e dinamismo que as produções cinematográficas contemporâneas apresentam, podemos perceber esses elementos como meros componentes de uma enorme repercussão de filmes de variados gêneros que transitam entre as grandes produções atuais, apontando para um crescente hibridismo entre variadas linguagens e gêneros.

Assim, desde os anos 2000, os filmes parecem se apropriar de elementos do cinema de ação em outros gêneros, apresentando-os como um atrativo que torna sua narrativa mais comercial. Se retomarmos um recorte que apresente um início de desenvolvimento do gênero na década de 1960 com *Bonnie e Clyde – Uma Rajada de Bala* (Bonnie and Clyde, 1967) e o início da franquia de James Bond, percebemos que se trata de uma configuração ainda recente nos estudos cinematográficos, sobretudo se pensarmos que seu ápice e maior consolidação surgem apenas na década de 1980.

A partir desse momento, o gênero atinge seu ápice comercial, consolidando-se como um fenômeno de extremo sucesso de bilheterias. Dessa forma, surge seu panteão de estrelas que tem como seus maiores ícones os atores Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger. “Estas duas estrelas, foram os mais divulgados, mais visíveis imagens da figura do herói

⁶ “a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the deployment of state-of-the-art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts.” (NEALE, 2002, p.52)

muscular que vieram a dominar a ação do cinema americano dos anos 1980.” (TASKER, 1993, p.1, tradução nossa)⁷.

Essa nova abordagem fez muito sucesso com o público, principalmente o masculino, pois a conotação de “herói” másculo e capaz de todas as proezas apresentadas nas tramas teve alta aceitação no cinema *mainstream* estadunidense. Em um governo conservador de Ronald Reagan por quase toda a década de 1980 (1981-1989), após a derrota na Guerra do Vietnã e em um cenário de conflito silencioso que a Guerra Fria apresentava, a “hipermasculinização” da figura do herói de ação encontrava terreno fértil. Dessa forma, as narrativas encontravam formas de diálogo com o cenário político com histórias que demonstravam um certo “revanchismo”, a derrota no Vietnã (com a clássica premissa do resgate aos soldados prisioneiros) e um desenvolvimento da imagem do inimigo estrangeiro (sobretudo os soviéticos).

Rambo – Programado para Matar (Rambo: First Blood, 1982) apresenta um arco dramático sobre a dificuldade de readaptação de um soldado traumatizado na sociedade. No entanto, a franquia rapidamente se desenvolve para explorar a potência de seu personagem como um herói de guerra em constante batalha com as ameaças externas aos Estados Unidos. Já no primeiro filme, desde a primeira cena de luta, se estabelece a força da personagem em combate e sua invencibilidade.

Outras duas características para o herói de ação que se tornariam fórmulas para o desenvolvimento de personagens seriam: o “lobo solitário” é o protagonista que trabalha sozinho, não precisa de outras pessoas para executar a tarefa e o “exército de um homem” que quase por consequência da primeira característica, é um combatente armado ou muito bem treinado que consegue derrotar vários inimigos sozinho. Essas definições se tornaram tão bem estabelecidas nos cinemas dos anos 1980 que podem ser encontradas em plataformas de conhecimento geral na internet editadas pelo próprio público – como Urban Dictionary⁸ e Wikipedia⁹ – através de uma simples busca sobre o tema “filme de ação” ou “herói de ação”. Essas características formam um *status* que viria a ser replicado por outros atores que compartilhavam os músculos e interpretavam o herói, como Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme etc.

⁷ “These two stars provided the most publicised, most visible image of the figure of the muscular male hero who had come to dominate the American action cinema of the 1980s.” (TASKER, 1993, p.1).

⁸ <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Lonewolf>. Acessado em 05/09/2019.

⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/One_Man_Army. Acessado em 05/09/2019.

As lutas marciais, combate armado e explosões, tiveram uma expressiva influência no gênero, com as coreografias que exaltavam os corpos e as proezas, assim como o controle das personagens sobre armamento pesado. Perseguições de carros que resultavam em destruições pelo caminho tomavam forma enquanto o público tomava gosto por esses elementos visuais. No livro *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográfico* (2010), o pesquisador português Luís Nogueira conceitua o gênero como:

De um ponto de vista ético, o simplismo e o maniqueísmo tendem a prevalecer, deixando pouco espaço para uma caracterização densa, ambígua ou complexa das personagens. Daí que possamos afirmar que a personagem tende a estar ao serviço da acção.

Este género assume-se nitidamente como entretenimento, não visando colocar à discussão temas controversos ou problematizar situações ambíguas. O seu objectivo é, portanto, proporcionar ao espectador uma experiência de grande hedonismo. Os filmes tendem, desse modo, a esgotar o seu potencial hermenêutico muito rapidamente.

No que respeita à sua morfologia, ela assenta, sobretudo, numa aplicação de fórmulas bastante convencionais e facilmente reconhecíveis: um ritmo trepidante da montagem que serve sobretudo ao rápido desenvolvimento da acção e à intensificação dos picos dramáticos, uma planificação estilisticamente clássica e segura que reserva para cada plano uma função narrativa e dramática bem específica e inequívoca, uma utilização da música que sublinha emocionalmente o tom de uma situação ou o estado de uma personagem e um uso da fotografia sempre ao serviço da fácil descodificação da narrativa. (NOGUEIRA, 2010, p.18-19)

Nogueira parece cair em um julgamento crítico interessante sobre alguns elementos do gênero. Seus apontamentos e descrições sobre elementos estilísticos, assim como suas observações sobre a simplicidade narrativa parecem coerentes com uma ampla gama de exemplos que podem ser pensados. No entanto, as afirmações do autor parecem generalizar todas as complexidades em torno de uma imensa filmografia, situando-as de forma muito determinista e simplista. Aqui, poderíamos pressupor que essa ideia de simplicidade significaria uma narrativa de fácil compreensão e assimilação e que o elemento maniqueísta indicado seria uma forma de posicionar suas personagens dentro de suas funções na história de uma maneira de fácil identificação: vilão, mocinho, vítima etc.

Entretanto, essa simplicidade narrativa de alguns filmes hollywoodianos não parece tão específica ao cinema de ação. Não podemos ignorar o aspecto industrial cinematográfico e o impacto que uma simplicidade narrativa detém sobre o resultado mercadológico das produções. Além disso, David Bordwell já indica que o cinema clássico hollywoodiano possui uma simplicidade narrativa e “recombina normas familiares em padrões previsíveis”

(BORDWELL, 2005, p.294). Mais adiante, o autor identifica alguns dos elementos que fazem parte da formulação de um fazer cinematográfico clássico hollywoodiano:

Devemos lembrar que, em condições normais de exibição, o nível de compreensão do espectador é absolutamente controlado. A construção de hipóteses prováveis, exclusivas e orientadas para o suspense é uma maneira de ajustar a dramaturgia às exigências da situação de fruição. O espectador não necessita reportar-se às sequências mais antigas do filme, porque suas expectativas estão direcionadas para o futuro. A exposição preliminar rapidamente estabelece os *schemata*, e a natureza “tudo ou nada” da maioria das hipóteses possibilita uma assimilação imediata das informações. A redundância mantém a atenção sobre o problema atual, ainda que uma sutil ausência de redundâncias possa permitir a ocorrência de pequenas surpresas posteriormente. (BORDWELL, 2005, p.298)

Nesse sentido, é interessante perceber sua relação com a indústria hollywoodiana, a fim de procurar tecer relações e associações sobre sua simplicidade narrativa. O interessante livro *Action Movies: The Cinema of Striking Back* (2012) de Harvey O’Brien identifica características centrais do gênero e o contextualiza dentro de um panorama histórico e sociopolítico. O autor, desde seu início tenta apontar o aspecto físico de uma reação à determinada ocorrência (ameaça, perigo etc.) como mote central das tramas do cinema de ação. No aspecto narrativo, contudo, O’Brien aproxima seu desenvolvimento e estrutura com o próprio cinema clássico descrito por Bordwell. Segundo o autor:

Heróis de ação respondem a ameaças mortais direcionadas a suas fraquezas, superam obstáculos de dificuldade crescente e finalmente enfrentam (e derrotam) seu inimigo para transformar o mundo para melhor. Os filmes de ação também são claramente um cinema narrativo clássico nesse sentido, oferecendo catarse por meio da resolução da ruptura do *status quo*. (O’BRIEN, 2012, p.3, tradução nossa)¹⁰

Assim, percebemos que se trata de um gênero que segue padrões e modelos clássicos da própria indústria, dialogando com suas demandas financeiras e elementos da linguagem do cinema hollywoodiano. Podemos perceber que o cinema de ação se estabelece na década de 1980 em paralelo com o estabelecimento da concepção de filmes *blockbuster* surgindo no cenário audiovisual. *Tubarão* (Jaws, 1975), de Steven Spielberg, seria o precursor dessa nomenclatura que se tornaria cada vez mais uma realidade do cenário fílmico estadunidense. Dessa forma, a consolidação comercial do gênero de ação encontra-se em consonância com um período de grandes bilheterias e grandes investimentos nas produções.

¹⁰ Action heroes respond to mortal threats directed at their weaknesses, overcome obstacles of increasing difficulty, and finally face (and vanquish) their nemesis to transform the world for the better. Action movies are also clearly a classical narrative cinema in this sense, offering catharsis through resolution of the disruption to the status quo. (O’BRIEN, 2012, p.3)

Ao longo da década de 1980, o cinema de ação foi ganhando extrema popularidade, tornando-se um dos gêneros de maior repercussão financeira. Seu panteão de estrelas figurava entre os filmes de grande bilheteria da época, criando uma fórmula de sucesso ao escalar determinados atores em filmes de ação com um grande orçamento. As experimentações em torno dessa fórmula ficavam mais em torno dos hibridismos que possibilitavam uma complexidade narrativa e até mesmo uma amplitude na estética fílmica. Dentre essas experimentações, *O Exterminador do Futuro* (The Terminator, 1984) trazia Arnold Schwarzenegger já famoso como figura carismática do fisiculturismo, mas ainda explorava o início de sua carreira como ator. O sucesso do filme alavancou a carreira do ator e iniciou uma franquia de enorme sucesso de público. Em paralelo, Sylvester Stallone desenvolvia sua carreira com as franquias Rambo e Rocky, pontos de partida para o início do desenvolvimento de sua popularidade como um grande nome do gênero.

Em 1987, *Robocop – O Policial do Futuro* (RoboCop, 1987) apresentaria um protagonista robótico em um filme de extrema violência que se desenvolveria em outra franquia. Em 1988, surge *Duro de Matar* (Die Hard, 1988) que lançaria Bruce Willis como um protagonista de ação diferente. John McClane é um policial comum que tinha medo de voar e estava passando por uma crise no casamento. A história o coloca como um herói inesperado. Apesar de a trama contar com os conhecidos combates com armas de fogo e explosões, o protagonista também possui um carisma e motivação que mostrariam uma renovação para os heróis de ação – o ator era famoso pelo seu personagem na série de comédia *A Gata e o Rato* (Moonlighting, 1985-1989).

Isso não significa que os filmes clássicos do gênero houvessem desaparecido. Elementos já consagrados, como performances acrobáticas de artes marciais, continuavam sendo feitos, sobretudo com a crescente popularidade de atores como Jean-Claude Van Damme e Steven Seagal se tornando especialistas em cenas de luta. Além disso, as franquias possibilitavam um sentido de retorno às sagas de heróis que já possuíam boa repercussão com a audiência, como na sequência de Rambo em 1988. Contudo, começam os indícios de uma mudança de ares para o cinema hollywoodiano *blockbuster* de ação.

Em paralelo a esse processo, surge a estreia do primeiro filme de super-herói com grande orçamento: *Superman – O Filme* (Superman, 1978) (figura 1) e suas sequências *Superman II – A Aventura Continua* (Superman II, 1980) e *Superman III* (Superman III,

1983)¹¹. O canal de cinema no YouTube CineFix aponta que Clark Kent relembra as características dos heróis vigentes, principalmente a invencibilidade. A franquia foi gerando menores bilheterias e menores investimentos, até o fracasso do último filme *Superman IV: Em Busca da Paz* (*Superman IV: The Quest for Peace*, 1987).

Figura 1: Christopher Reeve como Superman.



Fonte: Frame do filme *Superman – O Filme* (1978).

Ao final da década, uma nova investida no universo das histórias em quadrinhos demonstraria um mercado interessante a ser explorado. *Batman* (*Batman*, 1989), de Tim Burton, superou seu orçamento no fim de semana de lançamento, tornando-se um sucesso e consolidando uma franquia que atravessaria a década de 1990. Assim como Bruce Willis, Michael Keaton vinha de comédias românticas para interpretar um rico herdeiro *bon vivant* que saía a noite para proteger sua cidade. Burton trouxe uma linguagem mais sombria para o homem morcego e a própria cidade de Gotham, com uma ação mais aventureira com direito aos famosos *gadgets* e perseguições no Batmóvel. No entanto, apesar do sucesso do filme, o mercado *mainstream* continuava sendo mais dominado pelo cinema de ação.

¹¹ É importante destacar que essa afirmação não implica em uma identificação de *Superman* (1978) como a primeira transposição hollywoodiana de Histórias em Quadrinhos, ou de Histórias em Quadrinhos de super-heróis. A relação entre ambas as mídias possui uma tradição maior como pode ser percebido em nosso artigo *Comic Books in Silver Screens: um mapeamento das transposições de HQs no Cinema hollywoodiano* (2023) que apresenta um cuidadoso levantamento de todas as obras hollywoodianas, *live-action* e longa-metragem até o ano de 2019 ou mesmo no caso da primeira transposição *L'Arroseur Arrosé* (1895) dos irmãos Lumière apontada no início do texto como exemplificadora de um conteúdo francês, *live-action* e curta-metragem. Contudo, o filme de 1978 é destacado por sua centralidade dentro de um mercado *blockbuster* hollywoodiano, com alto investimento na produção e uma rentabilidade de bilheteria que o classificariam dentro dessa ótica como pioneiro nesse segmento específico.

Porém, todo o paradigma dos filmes de ação e dos filmes de super-heróis mudaria na década seguinte. Com o avanço das tecnologias responsáveis pela produção dos efeitos especiais cria-se uma oportunidade nova para o audiovisual, possibilitando a interpretação de temas e gêneros fantásticos de uma forma muito mais realista e convincente. O cinema de ação viria a abraçar essa oportunidade, pois seu mercado já se encontrava bem consolidado, necessitando de inovações para manter o público, tornando o hibridismo de gênero algo mais comum.

Nessa época é lançado *O Vingador do Futuro* (Total Recall, 1990), *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (Terminator 2: Judgment Day, 1991) e de *RoboCop 2* (RoboCop 2, 1990), abordando temáticas futuristas, carregadas de cenas de ação. Contudo, não é apenas a ficção científica que se mistura à ação blockbuster, vemos também o mesmo tipo de experimentação em filmes como *Velocidade Máxima* (Speed, 1994); *Rotação Máxima* (The Chase, 1994) e *Taxi – Velocidade nas Ruas* (Taxi, 1998) onde a ação encontra-se integralmente ligada aos veículos que compõem a trama, levando uma peça que anteriormente seria secundária a tomar papel de destaque e propondo um interessante diálogo com as produções de ação *exploitation* de perseguição da Austrália que ganharam destaque na década de 1980 com a franquia Mad Max. A comédia ligada a ação também se tornou mais comum com o lançamento de *Air America – Loucos pelo perigo* (Air America, 1990), *Os Bad Boys* (Bad Boys, 1995) e *A Hora do Rush* (Rush Hour, 1998), além de *48 Horas – Parte 2*. (Another 48 Hrs, 1990), sequência do aclamado filme de 1982.

Enquanto isso, Tim Burton (1989) fazia *Batman: O retorno* (Batman Returns, 1992), mas abandonava o projeto para o terceiro filme devido a divergências com a proposta de reelaboração para direcionar a um público mais infantil, sem o tom mais sombrio para uma aproximação maior ao tom paródico da consagrada série televisiva *Batman* (Batman 1966-1968). Michael Keaton também saiu do papel de protagonista em *Batman Eternamente* (Batman Forever, 1995) que contava com Joel Schumacher na direção e Val Kilmer como o homem-morcego. Em 1997, Schumacher traz *Batman e Robin* (Batman & Robin, 1997) com George Clooney no papel principal, que recebeu críticas ruins e teve uma bilheteria fraca comparada ao que se esperava depois do sucesso de seus predecessores.

A Marvel acabaria por impedir o estúdio que havia produzido um longa completo do *O Quarteto Fantástico* (Fantastic Four, 1994) de lançá-lo também nesse mesmo período, temendo que a qualidade baixa da produção prejudicaria mais a imagem da marca do que a beneficiaria. Outros filmes baseados em quadrinhos de super-heróis como *O Juiz* (Judge

Dredd, 1995), *Barb Wire – a Justiceira* (Barb Wire, 1996), *Aço* (Steel, 1997) e *Spawn – O Soldado do Inferno* (Spawn, 1997) também não atenderiam as expectativas do público e auxiliariam em depreciar o gênero. Esses casos exemplificam a dificuldade que o mercado de filmes de super-herói estava em encontrar uma identidade que funcionasse bem com o público. Nos meados dos anos 1990, praticamente nenhum grande produtor ou estúdio de cinema demonstrava muito interesse em investir nas transposições fílmicas de histórias em quadrinhos.

Esse cenário muda no ano seguinte, com o lançamento de *Blade – O caçador de Vampiros* (Blade, 1998), um filme que, apesar de ser baseado nos quadrinhos de super-herói de mesmo nome, foi divulgado e apresentado apenas como um filme de ação. Contando com Wesley Snipes como ator principal e produtor, o longa possui cenas de ação (como lutas bem coreografadas, muitas trocas de tiros entre personagens e explosões de diferentes escalas) dignas das grandes produções dos *blockbusters* dos anos 1980, já que Snipes também é artista marcial com uma carreira consolidada por boas coreografias de ação¹². O enredo é simples, usando apenas dos elementos fantasiosos necessários, a lenda dos vampiros, para a composição de um mundo que esteja na medida certa entre o interessante, o inovador e o familiar para o público. Na trama, uma mulher grávida é atacada e tem seu sangue sugado, dando à luz a um menino meio humano, meio vampiro que se torna um caçador que busca ao mesmo tempo justiça para as vítimas, proteger os humanos e vingança para si mesmo. Com uma abordagem mais séria e com poucas piadas, adota um estilo distante do super-herói atrelado a comédia de *Batman e Robin*, que tentava apelar também a um público infantil. *Blade* foi lançado com a indicação para maiores de 14 anos.

O filme absorve características do gênero de ação da década anterior como a coreografia de lutas marciais, a noção do “Lobo Solitário” e “Exército de Um Homem Só”; uso intenso de explosões, armas de fogo e armas brancas, além da vestimenta de couro preta, bem comum no figurino dos filmes de ação, notavelmente se diferenciando dos tradicionais trajes coloridos habituais de super-heróis no universo cinematográfico até então (figura 2). *Blade* se torna um verdadeiro sucesso comercial e de crítica, gerando continuações e se tornando o primeiro de uma sequência de filmes baseados em quadrinhos que atingiriam o sucesso com o público e se tornariam o início de uma era do gênero de super-herói como *blockbuster* cinematográfico.

¹² Para mais detalhes sobre o filme, análises de suas cenas e de seu contexto histórico e sociológico, assim como de sua importância enquanto transposição fílmica de Histórias em Quadrinhos, conferir nosso artigo *Fanged Super-Heroes: reconfigurações contemporâneas do vampiro em Blade e Underworld* (2022).

Figura 2: Personagens Blade e Exterminador modelo 101.

Fonte: Frame do filme *Blade – O caçador de Vampiros* (1998) e *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (1991).

O próximo passo viria com *X-Men – O Filme* (*X-Men*, 2000). Contando com uma grande variedade de personagens, uma série animada na mídia televisiva e seus fiéis leitores dos quadrinhos, o filme já possuía um público que aguardava a versão cinematográfica da história. Apesar disso, a produção poderia ser considerada como uma espécie de aposta, já que existia diversos heróis com poderes e passados particulares, além de uma dinâmica complexa entre a maioria deles. A decisão tomada foi um roteiro com foco na trama central, apresentando o passado das personagens apenas quando extremamente necessário para a narrativa. Se concentrando mais na dinâmica entre o grupo, o filme usa muito bem o seu tempo limitado para exprimir o mais importante das relações entre eles, e um foco na questão

política entre humanos e mutantes com interessantes metáforas às outras formas de preconceito, comumente vistas na sociedade.

Assim como em *Blade*, são absorvidos diversos elementos do gênero cinematográfico dos filmes de ação *mainstream*. O X-Men selecionado como protagonista do filme é Logan, o Wolverine, possivelmente a personagem da série que mais assemelha-se ao arquétipo do protagonista do gênero da ação. Assim como *Blade*, Logan é um “Lobo Solitário”; sua roupa tradicionalmente amarela é substituída por uma em couro preto que não se parece em nada com uma roupa de herói de quadrinhos, mas sim com o traje de um protagonista de ação; seus poderes também são favoráveis a coreografia de lutas do gênero, funcionando como uma espécie de “arma branca”. A obra fez tanto sucesso de bilheteria e de críticas que o ator Hugh Jackman apareceria como Wolverine em um total de dez filmes da franquia X-Men¹³.

O cinema de super-heróis consegue emplacar longas-metragens de sucesso através de elementos do gênero de ação. *Homem-Aranha* (Spider-Man, 2002) aproveitaria essa nova aposta do mercado para filmes de sucessos baseados em HQs, explorando mais a linguagem dos próprios quadrinhos e absorvendo bem menos das características do cinema de ação. O Peter Parker interpretado por Tobey Maguire não possui as mesmas características clássicas que *Blade* e *Wolverine* compartilham com os protagonistas interpretados por Stallone, Schwarzenegger e Bruce Willis, sendo um adolescente *nerd* e desastrado. Além disso, apresenta uma estética mais colorida do que os tons mais escuros dos filmes anteriores, com a roupa vermelha e azul no lugar do uniforme de couro preto.

Apesar disso, *Homem-Aranha* assemelha-se muito aos heróis de ação em um elemento central: “O cinema de ação é um cinema de revidar – de restauração e garantia. Heróis de ação não procuram aventura, eles respondem a uma necessidade urgente.” (O’BRIEN, 2012, p.1, tradução nossa)¹⁴. Definição que também representa muito bem outros filmes de super-heróis. Tanto Peter Parker, como Logan e *Blade*, assim como *Rambo*, *John McClane* e *Dutch* são personagens que reagem. Os vilões põem em risco a segurança de inocentes e eles agem para impedi-los.

Enquanto isso, durante o início dos anos 2000, o mercado da ação *blockbuster* parecia se reconfigurar. Apesar das continuações de franquias existentes e bem estabelecidas como

¹³ Ao total, o ator interpreta o personagem em dez filmes. Contudo, é creditado em apenas oito, pois em dois surge em aparições especiais – não sendo creditado ao final da obra. Além disso, foi anunciado o retorno de Hugh Jackman como Wolverine no terceiro filme da franquia *Deadpool* com previsão de estreia para 2024.

¹⁴ “The cinema of action is a cinema of striking back – of restoration and reassurance. Action heroes do not seek out adventure, they respond to dire necessity.” (O’BRIEN, 2012, p.1)

Missão Impossível 2 (Mission: Impossible II, 2000) e *Missão: Impossível 3* (Mission: Impossible III, 2006), *007 – Casino Royale* (Casino Royale, 2006) e *Duro de Matar 4.0* (Live Free or Die Hard, 2007), algumas outras como *Triplo X* (xXx, 2002), *A Identidade Bourne* (The Bourne Identity, 2002) e *Busca Implacável* (Taken, 2008) surgiam. Muitos filmes com orçamentos bem menores como *Carga Explosiva* (The Transporter, 2002) e suas sequências, *Refém* (Hostage, 2005) e *Mandando Bala* (Shoot 'Em Up, 2007) também eram produzidos, mas pareciam estar se encaminhando cada vez mais para um público mais de nicho.

Boa parte das novas produções lançadas nesse período estaria atrelada a outro tipo de gênero ou temática além da ação. *As Panteras* (Charlie's Angels, 2000) e sua sequência *As Panteras Detonando* (Charlie's Angels: Full Throttle, 2003) fazem uma transposição do programa de TV de sucesso dos anos 1970 protagonizada exclusivamente por mulheres. *Velozes e Furiosos* (The Fast and the Furious, 2001), que herdava uma temática consagrada na Austrália na década de 1970, dos filmes de ação com carros como *Mad Max* (Mad Max, 1979), geraria uma enorme quantidade de sequências e *spin-offs* nas próximas duas décadas. *Kill Bill – Volume 1* (Kill Bill, 2003) e *Kill Bill: Volume 2* (Kill Bill: Volume 2, 2004) fariam um sucesso singular, trazendo referências ao cinema de ação asiático das décadas de 1960 e 1970. *Minority Report – A Nova Lei* (Minority Report, 2002) teve grande bilheteria com um filme de ação mesclado a ficção científica *neo noir*.

É importante ressaltar que nesse mesmo período eram lançadas as continuações das franquias iniciadas por *Blade – O Caçador de Vampiros* (1998), *X-Men – O Filme* (2000) e *Homem-Aranha* (2002), emplacando novos sucessos de bilheteria e crítica. Logo outros estúdios fizeram a transposição de diversas obras. Algumas de maior sucesso como *Hellboy* (Hellboy, 2004), *Constantine* (Constantine, 2005), *Quarteto Fantástico* (Fantastic Four, 2005), *Motoqueiro Fantasma* (Ghost Rider, 2007) e suas respectivas sequências. Outras como *Demolidor – O Homem sem Medo* (Daredevil, 2003), *Mulher-Gato* (Catwoman, 2004), *O Justiceiro* (The Punisher, 2004) e *Elektra* (Elektra, 2005) foram menos lucrativas.

Batman Begins (Batman Begins, 2005) seria o início de uma trilogia que mudaria os filmes de super-heróis de histórias em quadrinhos. A sua sequência, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (The Dark Knight, 2008), se encontra no ano de 2023, em quarto lugar na lista de melhores filmes do site IMDb. Porém, o que é realmente destacável na obra para esta pesquisa é a forma como foram estabelecidas e concebidas as cenas de ação do filme. Ao contar a jornada de Bruce Wayne para se tornar o vigilante morcego, é mostrado e explicado a forma como se torna tão bom lutador, dando bastante destaque ao seu treinamento, apresentando ao

espectador um motivo crível para que ele possa derrotar uma grande quantidade de inimigos sozinho. O roteiro também procura justificar como ele consegue todo o seu aparato tecnológico de combate e desenvolve o passado trágico do herói, de seus conflitos internos e sua maneira de lidar com seus traumas.

Um ponto em que a trilogia se diferencia dos outros filmes de super-heróis é a ausência de personagens com superpoderes. Toda cena de ação é totalmente humana e os confrontos são resolvidos com socos, tiros e a sagacidade do protagonista – algo que aproxima bem mais dos filmes de ação. Outros dois filmes baseados em quadrinhos nessa época que fizeram muito sucesso como filmes de ação são: *300* (300, 2006), que também aproveitava um momento de revitalização do gênero épico, e *O Procurado* (Wanted, 2008). É notável que a trama de ambos se assemelha muito com as histórias do cinema de ação.

Inspirada pelo sucesso de *X-Men – O Filme* e *Homem-Aranha*, a editora de quadrinhos Marvel resolveu investir em seus próprios filmes. O resultado disso culminaria em *Homem de Ferro* (Iron Man, 2008). O sucesso da obra faria a Marvel investir em mais títulos como *Capitão América: O Primeiro Vingador* (Captain America: The First Avenger, 2011) e *Thor* (Thor, 2011) e todos seriam grandes bilheterias, até culminar em um *cross-over* desses heróis, *Os Vingadores – The Avengers* (Avengers, 2012), que seria tão popular que mudaria não só os parâmetros do mercado de super-heróis, como de todo os *blockbusters*.

A inovação da Marvel se mostra em criar todos esses filmes em um mesmo mundo, o Universo Cinematográfico da Marvel ou UCM. Possibilitando não só as aparições frequentes desses heróis juntos, mas executando bem esta ideia de criar uma unidade de temática, de estilo, e qualidade, o que garantiria mais expectadores aos filmes. Cada herói tinha seu próprio diretor e suas particularidades em seus filmes e respectivas sequências, mas todos os títulos possuem algumas unidades que são características do próprio UCM. Os filmes do Homem de Ferro sempre teriam cenas de ação intrinsecamente ligadas a tecnologia futurista, enquanto as do Capitão América já sempre seriam caracterizadas pelo combate corporal e suas peripécias com seu escudo, da mesma forma que em Thor seu martelo (ou machado) seria essencial junto de todos os poderes místicos que compõem sua mitologia. Todos os longas da Marvel seriam indicados para maiores de 12 anos, com raríssimas exceções de indicados para outras idades; a maioria dos filmes entrariam dentro das *tags* e temáticas “Ação” e “Aventura”; a maioria apelaria também para um público mais jovem e teriam elementos de comédia inseridos na trama.

Esse diálogo entre elementos individuais e elementos unificadores que moldam o UCM compartilha atributos com o estilo de *storytelling* da narrativa transmídia¹⁵ que vêm sendo trabalhada em todo ramo do entretenimento (JENKINS, 2009). Apesar de ainda não ser uma produção em diferentes mídias na época, o UCM já exigia, desde sua primeira colaboração cinematográfica entre heróis, um nível de engajamento do espectador que é característico de produções transmidiáticas com seus detalhes e referências compartilhadas que contribuem para o enriquecimento das obras em um aspecto individual assim como do universo como um todo.

Enquanto isso, o cinema de ação parece se limitar cada vez mais ao público de nicho (com a maior parte das produções sequer sendo lançadas no cinema). Ainda são produzidas obras de sucesso como *Jack Reacher – O Último Tiro* (Jack Reacher, 2012), *John Wick – De Volta ao Jogo* (John Wick, 2014), *O Protetor* (The Equalizer, 2014) e suas respectivas sequências, assim como franquias bem estabelecidas como Missão: Impossível, Velozes e Furiosos e 007. Todavia, com o passar dos anos, o sucesso da franquia da Marvel apenas aumentaria, fato comprovado pela grande quantidade de filmes que se encontram na lista das maiores bilheterias da história.

3 CONSIDERAÇÕES

Esse artigo procurou estabelecer um paralelo entre o cinema de ação e os filmes baseados em HQs em termos mercadológicos e em breves aproximações de alguns elementos linguísticos e estilísticos. Através de um recorte que evidencia o ápice do gênero em sua consolidação na década de 1980, um breve percurso histórico demonstra um esgotamento de sua popularidade em um momento que coincide com a afirmação dos filmes baseados em HQs como seu substituto no cenário *blockbuster* hollywoodiano.

Nesse percurso histórico é notável que o cinema de ação ocupa um importante espaço entre os maiores sucessos de bilheteria na década de 1980, chegando a contar com um verdadeiro panteão de estrelas que se destacaram como os atores mais bem pagos da indústria durante esse período. Contando com filmes de enredo simples, seguindo determinados padrões e fórmulas narrativas do cinema clássico hollywoodiano (BORDWELL, 2005) e uma

¹⁵ Narrativa transmídia é um termo popularizado por Henry Jenkins desde o início da década de 2000 que compreende um estilo de *storytelling* pautado em se contar uma história através de diferentes formatos midiáticos. Podemos tomar como exemplo a saga Matrix, que começa com o filme de 1999 e é expandida para além de sua trilogia cinematográfica, com videogames, quadrinhos e animações, com diferentes narrativas que contribuem e enriquecem a trama de seu universo ficcional.

grande produção de títulos, esse gênero se estabelece como o dominante do mercado com inúmeras produções *blockbuster*.

Entretanto, essa dominância parece enfrentar uma reconfiguração que dialoga de maneira mais propositiva com as investidas cinematográficas, nesse sentido híbrido, ao final da década de 1990, e entrando nos anos 2000, com cada vez mais destaque. Enquanto isso, os filmes baseados em HQs encontram no próprio diálogo com o gênero de ação, um terreno fértil para desenvolvimento – como foi evidenciado ao longo do estudo.

Os anos 2000 acabam marcando um momento em que o início do estabelecimento dos filmes de HQs acompanha o declínio do apogeu do cinema de ação. Desde então, os filmes de HQs atingem sucessos cada vez maiores, firmando-se como a grande tendência cinematográfica atual, contando com as maiores bilheterias da atualidade. Do outro lado, salvo algumas franquias já bem firmadas e alguns poucos filmes, o cinema de ação parece caminhar em direção ao mercado mais de nicho.

O sucesso de um modelo parece apontar para o declínio de outro. O que esse artigo pretendeu apontar é que os filmes baseados em HQs parecem ocupar o espaço do cinema de ação através de um processo que perpassa a linguagem cinematográfica e a apropriação de elementos desse gênero para a criação dessa nova tendência mercadológica *blockbuster*.

Liam Burke (2015) aposta nos filmes de histórias em quadrinhos como um novo gênero cinematográfico. A afirmação do autor pode ser alvo de contestação pois implica em uma compreensão da concepção de gênero cinematográfico não a partir de determinadas características narrativas e estilísticas, mas através da delimitação sobre a mídia pela qual o material original foi utilizado (nesse caso, não há um gênero sobre filmes baseados em livros ou filmes baseados em peças teatrais). Além disso, as próprias histórias em quadrinhos possuem uma categorização de gêneros como HQs de horror, de ação, de aventura etc.

No entanto, devemos lembrar que o conceito de gênero é mutável e que Hollywood desenvolve seus modelos baseados na popularidade com a audiência e na repercussão financeira – e, ocasionalmente, de crítica. Assim, como uma nova tendência que ocupa importante espaço mercadológico e alcança crescente aceitação crítica (como podemos perceber nas recorrentes indicações de filmes baseados em histórias em quadrinhos concorrendo ao Oscar), é possível que a hipótese do autor se torne uma realidade futura em termos de nomenclatura. Enquanto isso, nossa compreensão desse fenômeno não procura se basear na visão de Burke, mas compreender essas obras não como um gênero, mas como uma

tendência fílmica contemporânea que parece estabelecer interessantes diálogos com o cinema de ação.

Em uma longa história do cinema, diferentes gêneros se configuraram através de variações de modelos e estruturas narrativas como aponta Eduardo Geada em seu livro *Os Mundos do Cinema* (1998) – onde destina sua análise na formação do período conhecido como cinema clássico. Após esse período mais estrutural da indústria e linguagem clássica hollywoodiana, a popularidade dos gêneros continua sendo um elemento importante dentro do espectro mercadológico de Hollywood. Em uma ampla variação de ciclos de fascinação por variados gêneros, o cinema de ação parece atingir seu ápice como grande soma do mercado fílmico somente na década de 1980. Se estabelecendo como um novo modelo que garantia grandes sucessos de bilheteria, acreditamos que abriu espaço para o desenvolvimento de uma nova proposta que veio dominar o atual mercado: os filmes baseados em HQs.

Com uma apropriação de diversos elementos do cinema de ação, o estabelecimento das transposições de quadrinhos parece ocupar o atual espaço das grandes bilheterias, remodelando a configuração cinematográfica atual. As estrelas do cinema de ação do passado dão lugar às personagens de HQs do presente. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone e Bruce Willis são substituídos por Batman, Thor e Capitão América em um cenário de utilização de um universo compartilhado e convergente dominado pela Marvel e pela DC Comics.

Por fim, com base nas pesquisas, é possível notar que a ação perde seu holofote enquanto gênero para tornar-se um recurso nas narrativas atuais que concede um dinamismo e ritmo maior às produções. No entanto, os filmes que ocupam o espaço mercadológico desse gênero parecem apropriar-se de uma variação de elementos da década de 1980 e suas estrelas consagradas parecem apenas migrar de artistas marciais para personagens de histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

300. Direção: Zack Snyder. Produção: Warner Bros. Pictures. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2006.

A GATA e o Rato. Criador: Glenn Gordon Caron. Produção: ABC Circle Films; Picturemaker Productions. Estados Unidos, 1985-1989.

ACTION Heroes: A History of Kicking Ass, Part 2 - Film School'd. [S. l.:s. n.], 2016. 1 vídeo (10:05 min). Publicado pelo Canal CineFix - IGN Movies and TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dM71hI-0CQk>. Acesso em: 3 jun. 2023.



ADORNO, Theodor W.. “A indústria Cultural”. In: COHN, Gabriel (org). Comunicação e **Indústria Cultural**: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações de opinião pública, propaganda e cultura de massa nessa sociedade. 4 ed., São Paulo: Editora Nacional, 1978.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

AIR America. Direção: Roger Spottiswoode. Produção: Daniel Melnick e Mario Kassar. Culver City: Tri-Star Pictures, 1990.

ANOTHER 48 Hrs. Direção: Walter Hill. Produção: Lawrence Gordon e Robert D. Wachs. Los Angeles: Paramount Pictures Corporation, 1990.

ARIAANREX. **IMDb - International Movie Database**. Rating all MCU movies. [S.l.]. IMDb, 2019. Disponível em:
https://www.imdb.com/list/ls026374365/?st_dt=&mode=detail&page=1&sort=release_date,desc. Acesso em: 5 set. 2019.

AVENGERS: Endgame. Direção: Anthony Russo, Joe Russo. Produção: Kevin Feige. Burbank: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019.

BAD Boys. Direção: Michael Bay. Produção: Don Simpson e Jerry Bruckheimer. Culver City: Sony Pictures Releasing, 1995.

BARB Wire. Direção: David Hogan. Produção: Todd Moyer, Mike Richardson e Brad Wyman. Los Angeles: Gramercy Pictures, 1996.

BATMAN. Criador: William Dozier. Produção: Howie Horwitz. Los angeles: 20th Century Fox Television, 1966-1968.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters e Peter Guber . Burbank: Warner Bros, 1989.

BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Charles Roven, Emma Thomas, Larry Franco. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2005.

BATMAN e Robin. Direção: Joel Schumacher. Produção: Peter MacGregor-Scott. Burbank: Warner Bros, 1997.

BATMAN Forever. Direção: Joel Schumacher. Produção: Tim Burton e Peter MacGregor-Scott. Burbank: Warner Bros, 1995.

BATMAN Returns. Direção: Tim Burton. Produção: Denise Di Novi e Tim Burton. Burbank: Warner Bros, 1992.

BLADE. Direção: Stephen Norrington. Produção: Peter Frankfurt, Wesley Snipes, Robert Engelman. Burbank: Warner Bros. Pictures, 1998.

BONNIE and Clyde. Direção: Arthur Penn. Produção: Warren Beatty. Burbank: Tatira-Hiller Productions, Warner Bros, 1967. Disponível em:
https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.e2bb278f-38f4-8905-b6cd-4352645c7bab?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 3 jun. 2023.



- BORDWELL, David. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. In. RAMOS, Fernão P. (org). **Teoria Contemporânea do Cinema**. volume II. São Paulo: editora Senac, 2005.
- BRAUDY, Leo. **The World in a Frame: What We See in Films**, 25th Anniversary Edition. Chicago: University of Chicago Press, 2002.
- BRITO, João Batista de. O Ponto de Vista em Cinema. **Graphos**. v.9. n.1, jan/jul, 2007.
- BURKE, Liam. **The comic book film adaptation: exploring modern Hollywood’s leading genre**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.
- CAPTAIN America: The First Avenger. Direção: Joe Johnston. Produção: Kevin Feige. Hollywood: Paramount Pictures, 2011.
- CASINO Royale. Direção: Martin Campbell. Produção: Michael G. Wilson e Barbara Broccoli. Culver City: Sony Pictures Releasing, 2006.
- CATWOMAN. Direção: Jean-Christophe "Pitof" Comar. Produção: Denise Di Novi, Edward L. McDonnell. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2004.
- CAWELTI, John G. “Chinatown and Generic Transformation in Recent American Film”. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall; BRAUDY, Leo. **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992. p. 498-511.
- CHARLIE'S Angels. Direção: Joseph McGinty Nichol. Produção: Drew Barrymore Leonard, Goldberg Nancy, Juvonen. Culver City: Columbia Pictures, 2000.
- CHARLIE'S Angels: Full Throttle. Direção: Joseph McGinty Nichol. Produção: Drew Barrymore, Leonard Goldberg, Nancy Juvonen. Culver City: Columbia Pictures, 2003.
- CONSTANTINE. Direção: Francis Lawrence. Produção: Lauren Shuler Donner, Benjamin Melniker, Et Al. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2005.
- COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação**. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2005.
- DAREDEVIL. Direção: Mark Steven Johnson. Produção: Arnon Milchan, Gary Foster, Avi Arad. Los Angeles: 20th Century Fox, 2003.
- DAVID WHITE. **Urban Dictionary**. Lonewolf. [S.l.]. Urban Dictionary, 2012. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Lonewolf>. Acesso em: 3 jun. 2023.
- DIE Hard. Direção: John McTiernan. Produção: Lawrence Gordon e Joel Silver. Los Angeles: 20th Century Studios, 1988.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- ELEKTRA. Direção: Rob Bowman. Produção: Arnon Milchan, Gary Foster, Avi Arad. Los Angeles: 20th Century Fox, 2005.
- FANTASTIC Four. Direção: Tim Story. Produção: Avi Arad, Bernd Eichinger, Ralph Winter. Los Angeles: 20th Century Fox, 2005.



FIRST Blood. Direção: Ted Kotcheff. Produção: Buzz Feitshans. Los Angeles: Orion Pictures, 1982.

GARCIA, Yuri. Comic Books in Silver Screens: um mapeamento das transposições de HQs no Cinema hollywoodiano. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 26, p. 115–139, 2023.

_____. Transposições Fílmicas de Histórias em Quadrinhos: Uma teorização da relação entre duas linguagens. **Revista Aniki**. vol.8, nº2, 2021

GARCIA, Yuri; CÁNEPA, Laura Loguercio. Fanged Super-Heroes: reconfigurações contemporâneas do vampiro em Blade e Underworld. In: ANAIS DO 31º ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 2022, Imperatriz. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2022.

GEADA, Eduardo. **Os Mundos do Cinema**: modelos dramáticos e narrativos no período clássico. Editorial Notícias, 1998.

GHOST Rider. Direção: Mark Steven Johnson. Produção: Avi Arad, Steven Paul, Et Al. Culver City: Sony Pictures Releasing, 2007.

GORDON, Ian. **Comic Strips and Consumer Culture**: 1890-1945. Washington: Smithsonian Institution Press, 1998.

HELLBOY. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Lawrence Gordon, Mike Richardson, Lloyd Levin. Culver City: Sony Pictures Releasing, 2004.

HOSTAGE. Direção: Florent-Emilio Siri. Produção: Mark Gordon, Arnold Rifkin, Et Al. Los Angeles: Miramax Films, 2005.

IMDB. **IMDb - International Movie Database**. Batman & Robin. [S.l.]. IMDb, 1997. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0118688/?ref_=nv_sr_7?ref_=nv_sr_7. Acesso em: 1 set. 2019.

IMDB. **IMDb - International Movie Database**. IMDb Top 250 Movies. [S.l.]. IMDb, 2020. Disponível em: https://www.imdb.com/chart/top?ref_=nv_mv_250. Acesso em: 23 nov. 2020.

ITO, Robert Fantastic Faux!. **Los Angeles Magazine**, Los Angeles. p. 106-111, 218-219, março, 2005. Disponível em: <http://robert-ito.com/FantasticFauxO.pdf>. Acesso em: 3 jun. 2023.

JACK Reacher. Direção: Christopher McQuarrie. Produção: Tom Cruise, Don Granger, Et Al. Hollywood: Paramount Pictures, 2012.

JAWS. Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown e Richard D. Zanuck. Los Angeles: Universal Pictures, 1975.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHN Wick. Direção: Chad Stahelski. Produção: Basil Iwanyk, David Leitch, Et Al. Santa Monica: Summit Entertainment, 2014.

JUDGE Dredd. Direção: Danny Cannon. Produção: Charles Lippincott e Beau E. L. Marks. Burbank: Buena Vista Pictures Distribution, Inc., 1995.

KILL Bill. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Los Angeles: Miramax Films, 2003.



KILL Bill: Volume 2. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Los Angeles: Miramax Films, 2004.

LIVE Free or Die Hard. Direção: Len Wiseman. Produção: Michael Fottrell. Los Angeles: 20th Century Fox, 2007.

MAD Max. Direção: George Miller. Produção: Byron Kennedy. Sydney: Roadshow Entertainment, 1979.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MASCARELLO, Fernando. "Film Noir". In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

MATTOS, A. C. Gomes de. **O outro lado da noite**: film noir. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

_____. **Do Cinetoscópio ao cinema digital**: breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MINORITY Report. Direção: Steven Spielberg. Produção: Gerald R. Molen, Bonnie Curtis, Et Al. Los Angeles: 20th Century Fox, 2002.

MISSION: Impossible II. Direção: John Woo. Produção: Tom Cruise e Paula Wagner. Los Angeles: Paramount Pictures Corporation, 2000.

MISSION: Impossible III. Direção: J. J. Abrams. Produção: Tom Cruise e Paula Wagner. Los Angeles: Paramount Pictures Corporation, 2006.

NEALE, Steve. **Genre and Hollywood**. Londres e Nova York: Routledge, 2000.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II**: Géneros Cinematográficos. LabCom, 2010.

O'BRIEN, Harvey. **Action Movies**: The Cinema of Striking Back. New York: Wallflower Press Book, 2012.

ROBOCOP. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Arne Schmidt. Los Angeles: Orion Pictures, 1987.

ROBOCOP 2. Direção: Irvin Kershner. Produção: Jon Davison. Los Angeles: Orion Pictures, 1990.

RUSH Hour. Direção: Brett Ratner. Produção: Roger Birnbaum, Jonathan Glickman e Arthur M. Sarkissian. Burbank: New Line Productions, Inc, 1998.

RÜDIGER, Francisco. A Escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SHOOT 'Em Up. Direção: Michael Davis. Produção: Susan Montford, Don Murphy, Rick Benatta. Burbank: New Line Cinema, 2007.

SPAWN. Direção: Mark A.Z. Dippé. Produção: Clint Goldman. Burbank: New Line Productions, Inc, 1997.

SPEED. Direção: Jan de Bont. Produção: Mark Gordon. Los Angeles: 20th Century Studios, 1994.



SPIDER-MAN. Direção: Sam Raimi. Produção: Laura Ziskin, Ian Bryce. Culver City: Columbia Pictures, 2002.

STEEL. Direção: Kenneth Johnson. Produção: David Salzman, Quincy Jones e Joel Simon. Burbank: Warner Bros, 1997.

SUPERMAN. Direção: Richard Donner. Produção: Pierre Spengler. Burbank: Warner Bros. Pictures, 1978.

SUPERMAN II. Direção: Richard Lester. Produção: Film Export AG, Warner Bros. Burbank: Warner Bros, 1980.

SUPERMAN III. Direção: Richard Lester. Produção: Pierre Spengler. Burbank: Warner Bros, 1983.

SUPERMAN IV: The Quest for Peace. Direção: Sidney J. Furie. Produção: Menahem Golan e Yoram Globus. Burbank: Warner Bros, 1983. son. Color.

TAKEN. Direção: Pierre Morel. Produção: Luc Besson. Saint-Denis: EuropaCorp, 2008.

TASKER, Yvonne. **Spectacular Bodies**: Gender, Genre and the Action Cinema. Londres e Nova York: Routledge, 1993.

TAXI. Direção: Gérard Pirès. Produção: Luc Besson, Michele Petin e Laurent Petin.. Paris: TF1 Group, 1998.

TERMINATOR 2: Judgment Day. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron. Culver City: TriStar Pictures, Inc., 1991.

THE AVENGERS. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Burbank: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

THE BOURNE Identity. Direção: Doug Liman. Produção: Doug Liman, Patrick Crowley, Richard N. Gladstein. California: Universal Pictures, 2002.

THE CHASE. Direção: Adam Rifkin. Produção: 20th Century Studios. Los Angeles: 20th Century Studios, 1994.

THE DARK Knight. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Charles Roven, Christopher Nolan. Burbank: Warner Bros. Pictures, 2008.

THE EQUALIZER. Direção: Antoine Fuqua. Produção: Todd Black, Jason Blumenthal, Et Al. Culver City: Columbia Pictures, 2014.

THE FAST and the Furious. Direção: Rob Cohen. Produção: Neal H. Moritz. California: Universal Pictures, 2001.

THE PUNISHER. Direção: Jonathan Hensleigh. Produção: Avi Arad, Gale Anne Hurd. Santa Monica: Lionsgate Films, 2004.

THE TERMINATOR. Direção: James Cameron. Produção: Gale Anne Hurd. Los Angeles: Orion Pictures, 1984.

THE TRANSPORTER. Direção: Cory Yuen. Produção: Luc Besson, Stephen Chasman. Saint-Denis: EuropaCorp, 2002.





THOR. Direção: Kenneth Branagh. Produção: Kevin Feige. Hollywood: Paramount Pictures, 2011.

TOTAL Recall. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Buzz Feitshans e Ronald Shusett. Culver City: TriStar Pictures, Inc, 1990.

VERGUEIRO, Waldomiro. “A contribuição de Antonio Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil”. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio. **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015.

WANTED. Direção: Timur Bekmambetov. Produção: Marc Platt, Jim Lemley, Et Al. California: Universal Pictures, 2008.

WIKEPEDIA. **Wikipedia**. One Man Army. [S.l.]. Wikepedia, 2021. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/One_Man_Army. Acesso em: 3 jun. 2023.

X-MEN. Direção: Bryan Singer. Produção: Lauren Shuler Donner, Ralph Winter. Los Angeles: 20th Century Studios, 2000.

XXX. Direção: Rob Cohen. Produção: Neal H. Moritz. Los Angeles: Revolution Studios, 2002.

Original recebido em: 12 de dezembro de 2020

Aceito para publicação em: 01 de julho de 2023

Yuri Garcia

Professor credenciado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Estagiário de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCom-UAM) no projeto “Mapeamento de conteúdos audiovisuais fraudulentos em plataformas digitais e o papel da alfabetização midiática no enfrentamento à desinformação” com bolsa Capes (PDPG). Coordenador do grupo de pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros² e Tendências em Produções Midiáticas”. Membro do grupo de pesquisa “LABIM: Laboratório de Estudos da Imagem e do Imaginário”.

Gustavo Mangia

Mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Participante dos Grupos de Pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros e Tendências em Produções Midiáticas” e “CiberCog: Comunicação, Entretenimento e Cognição”. Atualmente investiga Transmídia e videogames.

Emanuelli Monsores

Mestranda em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Participante dos Grupos de Pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros e Tendências em Produções Midiáticas” e “CiberCog: Comunicação, Entretenimento e Cognição”. Atualmente investiga Cultura POP e Recepção.





PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA



Esta obra está licenciada com uma Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional

