



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

**ENTRE O FRACASSO E O SUCESSO:
AS ADAPTAÇÕES DAS HQ's PARA AS TELAS DO CINEMA.**

Marcelo Ribas Vesanterä

Orientadora: Prof.^a Carla Schneider

Pelotas

2014

Resumo

Este artigo tem como objetivo identificar quais elementos configuram o fracasso ou sucesso de um filme que tem sua narrativa original nas histórias em quadrinhos. Para tanto, busca-se observar os aspectos da linguagem cinematográfica hollywoodiana e as narrativas multiformes e transmidiáticas, bem como compreender como a interação do espectador proporciona um entretenimento maior. Para se estabelecer o fracasso e sucesso, se desenvolveu uma metodologia tendo como base três vertentes: comparação entre os dados de orçamento do filme com a expectativa de arrecadação e arrecadação final, pontuação com base nas críticas de profissionais (críticos de cinema) e por fim, a pontuação através de críticas e comentários de espectadores. Tomando por base estes estudos, se observou um planejamento estratégico da atual configuração da indústria cinematográfica hollywoodiana, cujo objetivo é ter uma interação com o espectador através de diversos meios, como quadrinhos, séries para televisão, games, entre outros.

Palavras-chave: quadrinhos; narrativa; multiforme; transmídia; sucesso; fracasso

Abstract

This article aims to identify which elements constitute the failure or success of a film that has its original narrative in comics . To this end, we seek to observe aspects of the Hollywood film language and the multiform and transmedia narratives as well as understand how the interaction of the viewer provides a richer entertainment will . To establish the failure and success , has developed a methodology based on three components : a comparison of data from the film budget with the expectation of collection and final collection , score based on reviews from professionals (film critics) and finally the score through criticism and comments from viewers . Based on these studies, we observed a strategic plan for the current configuration of the Hollywood film industry , whose purpose is to have interaction with the viewer through various media , such as comics , television series , games , among others .

Keywords : comics ; narrative ; multiforme ; transmedia , success , failure

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1) OS UNIVERSOS:

1.1) O Universo *Dragon Ball*

1.2) O Universo *Os Vingadores*

2) ANÁLISE NARRATIVA DOS OBJETOS

3) SUCESSO E FRACASSO

4) ANÁLISE DOS DADOS

4.1) *Dragonball: Evolution*

4.2) *Os Vingadores*

CONCLUSÃO

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Entre o fracasso e o sucesso: as adaptações das HQ's para as telas do cinema¹

INTRODUÇÃO

Contar histórias sempre fez parte da humanidade, desde a forma de registros nas cavernas do homem pré-histórico, a forma oral e até as mídias digitais que se aprimoram a cada dia. Sendo assim, observa-se diversas adaptações de uma história de diferentes formas, como por exemplo, da forma oral à escrita, dos games ao desenho animado e das histórias em quadrinhos ao cinema, sendo este último, por sua vez, o foco de estudo proposto por este artigo.

Contando com clássicos como *Yellow Kid*, *Gato Félix* e *Tintin*, os quadrinhos sempre foram conhecidos do público. Apesar de os balões com diálogos, idéias e pensamentos terem aparecido por volta de 1900, eles já eram comuns em outras manifestações de arte, como *Le bois portrait*, datado em 1370 (CIRNE, 1972). A forma como conhecemos os quadrinhos hoje em dia surgiu a partir dos jornais no final do século XX (CIRNE, 1972), e é até hoje uma arte reconhecida.

Já o cinema teve a sua primeira exibição pública, com o filme intitulado *La Sortie des usines Lumière (A Saída dos Operários da Fábrica Lumière)*, em 28 de Dezembro de 1895, em Paris. O invento dos irmãos Lumière, conhecido como Cinematógrafo, faria sucesso com um mágico da época, Georges Méliés. De lá pra cá muitas coisas mudaram e diversas histórias puderam ser contadas através desta arte.

Diversos quadrinhos já foram adaptados para séries e filmes em *live-action*, seja para a televisão ou para as telas do cinema. Em se tratando de televisão, há diversas séries como *O Fantasma* (B. Reeves Eason, 1943) dos quadrinhos de Lee Falk, *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) do desenhista Bob Kane e do escritor Bill Finger, *Capitão América* (1944) criado por Joe Simon e Jack Kirby, entre tantos outros (MORELLI, 2009). Mais tarde, segundo Morelli, em 1966, *Batman* seria finalmente adaptado para o

¹ Trabalho acadêmico apresentado ao Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial do título de Bacharel em Cinema de Animação. Banca avaliadora: Carla Schneider (orientadora), Ivonete Pinto e Cintia Langie.

cinema como *Batman: The Movie* (Leslie H. Martinson) – sendo registrado como o primeiro filme adaptado a partir dos quadrinhos.

Neste meio tempo diversas outras HQ's tiveram suas histórias contadas nas telas do cinema, como *Hulk* (Ang Lee, 2003), *Super Homem* (Richard Donner, 1978), *Homem Aranha* (Sam Raimi, 2002), *Mulher Gato* (Pitof, 2004), entre tantos outros (MORELLI, 2009). Mas fazer uma adaptação de quadrinhos para o cinema envolve não somente a adequação imposta pelas suas linguagens específicas, conforme verifica-se em filmes exemplares, neste sentido, como *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) e *Watchmen* (Zack Snyder, 2009). Há que se considerar, também, que a plateia destes filmes costuma ser composta por inúmeros fãs – dentro da acepção conceitual que remete à fandom².

Neste artigo é abordado os conceitos de sucesso e fracasso dentro do cinema hollywoodiano, tendo como base três vertentes: comparação entre os dados de orçamento do filme com a expectativa de arrecadação e arrecadação final, pontuação com base nas críticas de profissionais (críticos de cinema) e por fim, a pontuação através de críticas e comentários de espectadores. Estes dois últimos têm como base os sites International Movie Database (IMDB³) e Metacritic⁴.

Para estudar estas condições extremas (fracasso ou sucesso) selecionou-se dois filmes identificados como exemplos típicos dentro do recorte que os relaciona com narrativas e personagens originalmente presentes, e admirados pelos seus fãs, nas histórias em quadrinhos. Tratam-se dos filmes *Dragonball: Evolution* (James Wong, 2009), e *Os Vingadores* (Josh Whedon, 2012), sendo um exemplo de fracasso e outro de sucesso, respectivamente. Ambos se mostram relevantes aos estudos acadêmicos de cinema devido às escolhas narrativas de cada um, combinando com a tendência mercadológica de criar novas narrativas transmidiáticas e multiformes de personagens já conhecidos do público.

A partir dos itens citados acima, este artigo tem como objetivo investigar alguns dos elementos que configuram o fracasso ou sucesso de um filme que tem sua narrativa

² Fandom é um termo descrito pelo dicionário inglês Merriam-Webster, e é utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral – Disponível em <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/fandom>>, acesso em 04/02/2014.

³ IMDB – Disponível em <<http://www.imdb.com>>, acesso em 26/01/2014.

⁴ Metacritic – Disponível em <<http://www.metacritic.com>>, acesso em 26/01/2014.

original nas histórias em quadrinhos. A análise desses elementos identificados e apontados neste artigo tem como fundamento inicial a linguagem do cinema clássico hollywoodiano descrito por David Bordwell (2005), a teoria narrativa multiforme de Janet Murray (2003), e a pesquisa da cultura de convergência de Henry Jenkins (2009).

1) OS UNIVERSOS

Neste item é abordado sobre os dois universos escolhidos como objetos de estudo desta pesquisa, de forma que haja uma ambientação sobre as franquias, além de apontar as diferenças entre suas histórias originais e suas adaptações.

1.1) O universo “Dragon Ball”

Dragon Ball é um mangá criado por Akira Toriyama e publicado em 42 volumes em 1984. A franquia conta a história de Son Goku, um menino com uma cauda de macaco que mora na Montanha Paozu, desde suas aventuras enquanto criança até se tornar avô.

A história se baseia em uma lenda chinesa chamada “Jornada ao Oeste”, onde um dos personagens principais é Sun Wukong, o Rei Macaco. Sun Wukong é um personagem de uma força e velocidade extraordinárias, além de poder se transformar em 72 coisas diferentes. Contudo, quando se transforma em humano ele não consegue esconder a cauda. Este personagem é claramente a maior referência e inspiração de Akira Toriyama na criação de Goku.

Um dos componentes importantes da história são as chamadas Esferas do Dragão. São sete esferas alaranjadas que estão espalhadas pelo planeta, e que possuem de uma a sete estrelas no seu interior. Quando todas são reunidas, se o portador souber as palavras mágicas, são usadas para invocar o dragão Shen Long, que realiza um desejo. Depois de realizado, as esferas se transformam em pedra e espalham-se pelo planeta novamente, ficando impossíveis de serem usadas e detectadas no período de um ano. Contudo, no início da história uma garota chamada Bulma, que é filha do dono da Corporação Cápsula, fábrica existente no mangá, cria um radar capaz de detectar as Esferas do Dragão, o chamado Radar do Dragão.

Em 2009, a 20th Century Fox lança uma adaptação dos primeiros 16 volumes do mangá, filme que é intitulado *Dragonball: Evolution*. A história gira em torno das aventuras do personagem principal, Goku, em seu aniversário de 18 anos. Seu

avô Gohan, mestre de artes marciais que o adotou, é atacado por Piccolo, que estava a procura de uma das Esferas do Dragão. Goku, que estava em uma festa de Chi Chi, volta a encontrar seu avô adotivo e ele acaba morrendo em seus braços, mas não antes de dizer para ele procurar seu próprio mestre, Roshi, e um aviso secreto relacionado ao eclipse, as Esferas do Dragão, Piccolo e seu servo perdido, Oozaru.

Akira Toriyama, criador do mangá, afirmou em uma entrevista à Oricon.TV, que o roteiro da versão americana de *Dragon Ball* não capturava as características do universo criado por ele e os produtores não ouviam as sugestões que Toriyama dava para deixar o filme um pouco mais próximo da história que conhecemos. “Esse filme tem nada a ver com a minha obra, está tudo diferente, assistam com seus cérebros desligados”⁵. Em relação ao título do filme, “Evolution” foi adicionado ao título pois os produtores afirmavam que o filme era uma evolução do mangá.

No mangá, a história se inicia quando Goku conhece a jovem Bulma que está atrás das esferas. Goku mora nas montanhas sozinho, desde que o seu avô Son Gohan morreu. O objeto que ele guarda como uma lembrança do seu avô é uma das Esferas do Dragão. Eles se conhecem nas montanhas, após sem querer ela lhe atropelar. Outras diferenças são facilmente notadas, como a idade de Goku, que no mangá é uma criança e não um estudante colegial como no filme, Chi Chi que é filha do Rei Cutelo, e o nome do Mestre Kame que no filme é Mestre Roshi, dentre tantas outras.

1.2) O universo “Vingadores”

Os Vingadores foi criado por Stan Lee, Jack Kirby e Dick Ayers, como uma resposta à Liga da Justiça, cuja revista reunia em uma história os principais heróis da DC Comics. Seus quadrinhos contam a história de um grupo de super-heróis da Marvel Comics, e sua primeira revista foi publicada em 1963.

No universo fictício de histórias em quadrinhos da Marvel, a equipe é sempre chamada pelo governo norte-americano para combater inimigos de outros planetas. Durante sua história, *Os Vingadores* já tiveram diversas formações, incluindo os “Poderosos Vingadores”, os “Novos Vingadores”/”Vingadores Secretos” e os “Vingadores Sombrios” de Norman Osborn.

⁵ Entrevista de Akira Toriyama. Disponível em <http://tv.oricon.co.jp/interview/090206_02.html>, acesso em 25/11/2013.

Em 2012 a Marvel Studios lançou o filme *Os Vingadores*, distribuído pela Walt Disney. Escrito e dirigido por Joss Whedon, é baseado na equipe de super-heróis da Marvel Comics, como Homem de Ferro (Robert Downey Jr.), Capitão América (Chris Evans), Hulk (Mark Ruffalo), Thor (Chris Hemsworth), Viúva Negra (Scarlett Johansson), Gavião Arqueiro (Jeremy Renner), e Nick Fury (Samuel L. Jackson).

Baseado na primeira aventura dos Vingadores nos quadrinhos, a história conta a invasão de Loki, o deus Asgardiano da trapaça, ao planeta Terra. Contando com a ajuda dos Chitauri, uma raça alienígena que busca conquistar a Via Láctea, Loki rouba o Tesseract, que nos quadrinhos é chamado de Cubo Cósmico, uma fonte de energia de potencial desconhecido. Nick Fury é chamado para intervir, e assim ele aciona a Iniciativa Vingadores, reunindo todos os super-heróis para ajudarem a recuperar o Tesseract e a derrotar Loki.

O longa-metragem faz parte de um plano da Marvel de criar um Universo Marvel Cinematográfico, um universo ficcional compartilhado por filmes independentes, que cruza diversos filmes de super-heróis da editora, são eles *Homem de Ferro* (2008), *O Incrível Hulk* (2008), *Homem de Ferro 2* (2010), *Thor* (2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), através de elementos do enredo, configurações e elenco. Além disso, percebe-se a inclusão de elementos como *crossover*⁶ e *easter eggs*⁷.

2) ANÁLISE NARRATIVA DOS OBJETOS

Para compreender e identificar alguns dos elementos que ajudam a configurar o sucesso e fracasso de uma produção, este item analisará as narrativas presentes nos filmes *Os Vingadores* e *Dragonball: Evolution* com base nos estudos de David Bordwell (narrativa clássica hollywoodiana), Janet Murray (narrativa multiforme) e Henry Jenkins (cultura de convergência). Portanto, também é preciso analisar os cinco filmes anteriores a *Os Vingadores* para melhor compreensão de como se dá a transmidiática no Universo Cinematográfico Marvel.

Se observa que os dois objetos desta pesquisa são filmes considerados *blockbuster*, ou seja, filmes de grandes orçamentos que possuem uma estratégia de atingir um grande público. Observa-se também que ambos tem uma narrativa simples e

⁶ *Crossover* é um termo utilizado a um evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos são compartilhados por séries/filmes diferentes.

⁷ *Easter egg* é um termo utilizado pra qualquer coisa oculta, podendo ser encontrada em mais de uma série/filme.

bem fechada, de forma que os espectadores não se percam ao longo da história. Este formato é descrito por David Bordwell (2005) como a narrativa clássica hollywoodiana.

Bordwell se baseia na Poética de Aristóteles (1981) ao afirmar algumas características narrativas onde os personagens apresentados são bem definidos, com objetivos claros e determinados, empenhados em solucionar algum problema que se mostra de forma evidente. O desfecho final da história se dá com a resolução do problema inicial. Estes filmes possuem uma curva dramática que se apresenta com um começo, um meio e um fim. Portanto, as suas tramas são formadas por três atos, sendo eles: a) o estado inicial, que se encontra em equilíbrio, sofre uma perturbação por algum fator externo, seja ele outro personagem ou um evento; b) a luta do personagem para superar os obstáculos e/ou adversários; c) a resolução do objetivo principal, com extinção do elemento perturbador inicial

Em *Dragonball: Evolution* se tem então: a) o equilíbrio sofre uma perturbação quando Piccolo mata o avô de Goku, e este é movido pelo objetivo de juntar as Esferas do Dragão e vingar seu avô; b) Goku parte em busca das esferas; e c) Goku vence a batalha contra Piccolo, impedindo que a Terra fosse dominada. Já em *Os Vingadores*, observa-se: a) o estado inicial é perturbado quando Loki invade uma base militar americana e rouba o Tesseract; b) os heróis são reunidos e formam a Iniciativa Vingadores; e c) os heróis derrotam a invasão alienígena e capturam Loki, salvando a Terra de dominação.

Ainda na visão deste autor, o principal agente causal da trama é o personagem, que possui características distintas de comportamentos e qualidades. Nas suas palavras:

O personagem mais ‘específico’ é, em geral, o do protagonista, que se torna o principal agente causal, alvo de qualquer restrição narrativa e principal objeto de identificação com o público. (BORDWELL, 2005, p.279).

Sendo assim, Goku e os heróis que formam a Iniciativa Vingadores são os principais objetos de identificação com o público espectador. Porém, há uma diferença quanto às escolhas narrativas de cada filme, uma vez que *Os Vingadores* tem uma estratégia de se criar um Universo Cinematográfico Marvel através do uso de uma narrativa multiforme e transmidiática, e *Dragonball: Evolution* apenas se propõe a ser um filme com uma história isolada que não se conecta de forma devida ao seu universo.

Janet Murray (2003, p.43), se apropria do termo “narrativa multiforme” para “descrever uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou

enredo em múltiplas versões”. Sendo assim, ela afirma que as histórias nos filmes estão deixando de lado os formatos lineares, não por diversão, mas sim num esforço de exprimir uma percepção que caracteriza os novos tempos, a vida como infinitos pontos de vistas.

Esta autora alerta também para que os escritores aprendam a estruturar uma história coerente que resulte na participação direta do público, que assume o papel não mais somente de espectadores, mas sim de interatores⁸. Nas suas palavras:

Os escritores precisarão de um método concreto para estruturar uma história coerente, não como uma sequência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator. (MURRAY, 2003, p.179)

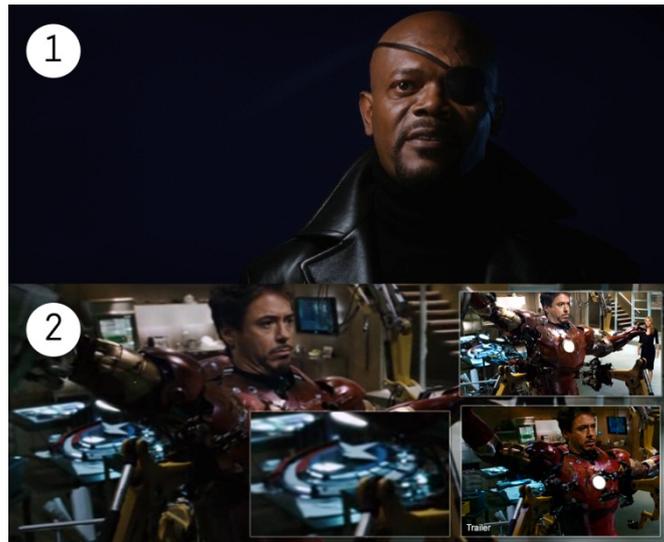
No Universo Marvel podemos ver que os roteiristas dos cinco primeiros filmes (supracitados no item 1.2) estruturaram suas narrativas de forma que todos eles se conectam, logo, *Os Vingadores* é o resultado de uma preparação do público para receber a sua convergência. Sendo assim, nos cinco filmes que o antecedem, se observa o uso de *crossovers* e *easter eggs*. São esses elementos inseridos nos filmes que fomentam o envolvimento do espectador com narrativa. No estudo sobre a cultura de convergência, Henry Jenkins (2009) propõe que se repense as estruturas das produções midiáticas buscando levar em conta a participação ativa do público.

A narrativa transmídia é a arte de criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as dos outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2008, p.49)

⁸ A autora Janet Murray se apropria do termo interator em “Hamlet no Holodeck” (2003) para descrever um perfil de espectador que se torna diretamente participativo na narrativa de uma obra.

Sendo assim, abaixo podemos listar os elementos como *crossover* e *easter eggs*, onde os espectadores assumem o papel de “coletores” nos cinco filmes anteriores a “Os Vingadores”:

a) *Homem de Ferro*: na cena após os créditos finais Samuel L. Jackson aparece pela primeira vez como Nick Fury e menciona a Iniciativa Vingadores (fig. 1, item 1). Em outra cena se vê o escudo do Capitão América ao fundo (fig. 1, item 2).



(figura 1)

b) *O Incrível Hulk*: novamente na cena após os créditos finais há a aparição de Robert Downey Jr., como Tony Stark, fazendo referência ao filme “Homem de Ferro” (fig. 2, item 1). Na cena inicial incluída no DVD, o Hulk passa sobre o corpo congelado do Capitão América no Ártico (fig. 2, item 2).



(figura 2)

c) *Homem de Ferro 2*: na cena final onde Stark visita a S.H.I.E.L.D., Nick

Fury aparece mais uma vez, em um cenário onde há painéis transparentes com a localização dos outros super-heróis (fig. 3, item 1), em referência ao universo Marvel. Na cena após os créditos finais também é possível ver Mjolnir, o martelo de Thor, encontrado em uma cratera (fig. 3, item 2).



(figura 3)

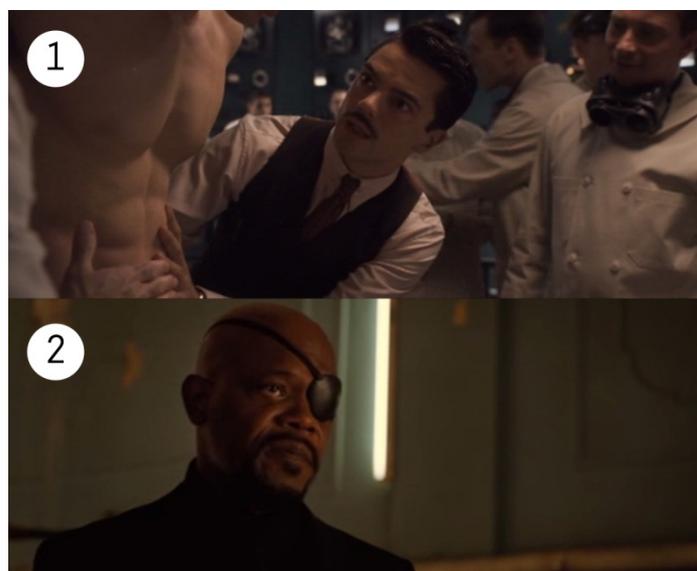
d) *Thor*: neste filme Jeremy Renner aparece pela primeira vez como o Gavião Arqueiro (fig. 4, item 1). Mais uma vez após os créditos finais há uma cena com o cientista Erik Selvig encontrando Nick Fury, que mostra a ele o Cubo Cósmico (fig. 4, item 2). Este Cubo é o chamado Tesseract, que é roubado por Loki em “Os Vingadores”.



(figura 4)

e) *Capitão América*: desta vez Dominic Cooper aparece como pai de Tony

Stark, Howard Stark, o que mostra a ligação com os filmes “Homem de Ferro” (fig. 5, item 1), e Nick Fury mais uma vez aparece na cena final, onde ele recruta o Capitão América como o primeiro integrante da Iniciativa Vingadores (fig. 5, item 2).



(figura 5)

Henry Jenkins ainda afirma que uma história transmídia se desenvolve através de múltiplas plataformas de mídia, cada uma explorando o que tem de melhor a oferecer, mas sempre se mantendo autônoma.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor, a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (JENKINS, 2008, p.138)

Desta forma, entende-se que qualquer filme do Universo Cinematográfico Marvel pode ser apreciado sem ser necessário que o espectador conheça os quadrinhos, os jogos ou as animações. O filme *Os Vingadores* pode ser visto isoladamente sem a necessidade de ver os outros cinco filmes anteriores, mas que ao coletar as cenas que cruzam todos eles enriquece o entretenimento do espectador.

Sendo assim, uma franquia tem um leque de público alvo muito maior, cada um com as suas características associadas à sua mídia. Jenkins completa esta ideia afirmando que

Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas - e se cada obra oferecer experiências novas -, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia. (JENKINS, 2008, p.139)

Um exemplo de que no universo Vingadores parece ter cada vez mais material a ser explorado, é a criação de uma série para televisão intitulada *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, que teve sua estréia no final de 2013. Nesta série há a participação do personagem Phil Coulson, que aparece em quase todos os filmes do Universo Cinematográfico Marvel, e é sempre interpretado pelo mesmo ator.

3) SUCESSO E FRACASSO

Este artigo se propôs a estabelecer os conceitos de sucesso e fracasso dentro do cinema hollywoodiano, e para tanto, se buscou encontrar autores que tivessem realizado pesquisas sobre este tema. Porém, o levantamento bibliográfico indicou a inexistência de tal abordagem.

Portanto, foi necessário desenvolver uma metodologia que tem em vista os aspectos mercadológicos e de aceitação entre críticos e espectadores. Assim, foi possível analisar os objetos de estudo com base em três aspectos:

a) Comparação do custo de produção do filme com a expectativa dos produtores e a arrecadação final nas salas de cinema. Para isso recorreu-se à fontes de sites como IMDB e Box Office Mojo⁹, analisando suas arrecadações nas semanas de estréia, no mercado doméstico americano e internacional.

b) Pontuação de 0 a 100, resultante de críticas feitas por profissionais (leia-se críticos de cinema) de revistas e jornais variados, encontradas no site Metacritic.

c) Pontuação de 1 a 10, baseada do público espectador nos sites IMDB e Metacritic.

Nestes sites, somente usuários cadastrados podem participar das qualificações dos filmes, sendo assim, limita-se a um voto por pessoa.

⁹ Box Office Mojo – Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com>>, acesso em 29/01/2014.

4) ANÁLISE DOS DADOS

4.1) *Dragonball: Evolution*

Apesar de lançado em 2009, o filme começou a ser desenvolvido em 2002, ou seja, foram 7 anos de produção. A 20th Century Fox apostou na grande legião de fãs pelo mundo todo e com um modelo *blockbuster* para lançar um filme que pudesse fazer grande sucesso.

Não se encontrou nenhuma entrevista onde os produtores falassem publicamente quais eram as suas expectativas quanto à arrecadação do filme. Na sua semana de estreia nos Estados Unidos o filme arrecadou 4 milhões, 756 mil e 488 dólares. No mercado doméstico (mercado americano) foram um pouco mais de 9 milhões de dólares¹⁰.

O que mais impulsionou a arrecadação de *Dragonball: Evolution* foi o mercado asiático, que na China foram quase 8 milhões de dólares, e no Japão aproximadamente 8 milhões. Nos outros países a arrecadação não passou de 3 milhões¹¹.

Após 56 dias/8 semanas de exibição nos cinemas o filme arrecadou um total de 57 milhões, 497 mil e 699 dólares¹². A 20th Century Fox não divulgou qual foi o orçamento da produção, o que talvez possa indicar que as expectativas não foram atingidas.

O site IMDB qualificou o filme com uma pontuação 2,9 de 10, baseada em mais de 43 mil qualificações de usuários. De forma mais detalhada, a percentagem de usuários que deram uma pontuação de 1 a 5 foi de 83%, sendo 40% das qualificações pontuação de 1/10¹³, conforme demonstra o gráfico na figura 6.

¹⁰ Dragonball: Evolution - Box Office Mojo - Disponível em <<http://boxofficemojo.com/movies/?id=dragonball.htm>>, acesso em 29/01/2014.

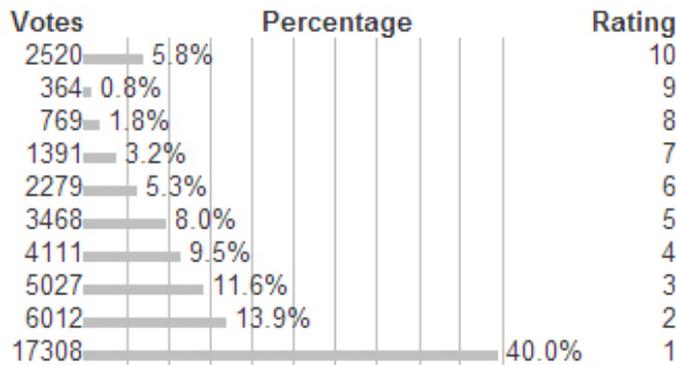
¹¹ Dragonball: Evolution - Box Office Mojo - Disponível em <<http://boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=dragonball.htm>>, acesso em 29/01/2014.

¹² Dragonball: Evolution - Box Office Mojo - Disponível em <<http://boxofficemojo.com/movies/?id=dragonball.htm>>, acesso em 29/01/2014.

¹³ Dragonball: Evolution - IMBD - Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt1098327/ratings?ref_=tt_ov_rt>, acesso em 29/01/2014.

43249 IMDb users have given a weighted average vote of 2.9 / 10

Demographic breakdowns are shown below.



(figura 6)

Já o site metacritic qualificou o filme com uma pontuação 45 de 100¹⁴, baseado em 10 críticas de profissionais (críticos de cinema) de diversos jornais/revistas, entre eles o The New York Times, The Hollywood Reporter e Entertainment Weekly¹⁵. Ainda no site metacritic.com, os usuários qualificaram *Dragonball: Evolution* com 3.4 de 10, baseado em 178 qualificações.¹⁶

4.2) Os Vingadores

Anunciado em 2005 como parte do Universo Cinematográfico Marvel, “Os Vingadores” foi uma aposta do próprio estúdio Marvel em um investimento de 220 milhões de dólares¹⁷.

Embora não se tenha dados sobre a revelação de suas expectativas, o filme provavelmente superou quaisquer metas ao atingir a terceira maior bilheteria de todos os tempos, numa arrecadação de pouco mais de 1 bilhão e meio de dólares, perdendo somente para *Avatar* e *Titanic*¹⁸. Na sua semana de estréia o filme arrecadou 207 milhões, 438 mil e 708 dólares. Só o mercado doméstico americano foram mais de 600

¹⁴ Dragonball: Evolution - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/dragonball-evolution>>, acesso em 29/01/2014.

¹⁵ Dragonball: Evolution - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/dragonball-evolution/critic-reviews>>, acesso em 29/01/2014.

¹⁶ Dragonball: Evolution - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/dragonball-evolution/user-reviews>>, acesso em 29/01/2014.

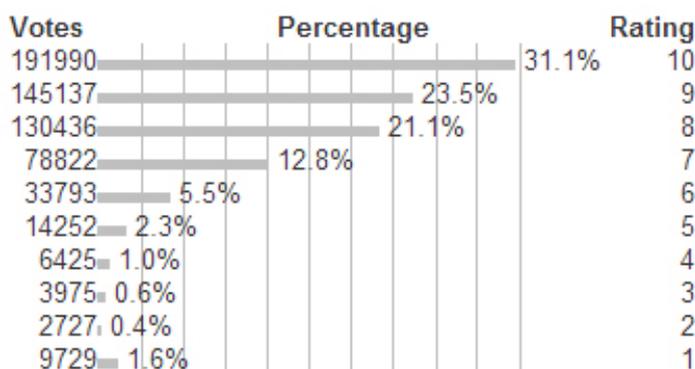
¹⁷ Os Vingadores - Box Office Mojo - Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=avengers11.htm>>, acesso em 29/01/2014.

¹⁸ Box Office Mojo - Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world>>, acesso em 29/01/2014.

milhões de dólares¹⁹. Portanto, o filme teve um retorno quase sete vezes mais do que o investido inicialmente.

No site IMBD mais de 600 mil usuários qualificaram o filme, que ficou com uma pontuação média de 8,2 de 10 possíveis. Do total de qualificações 75,7% deram nota de 8 a 10, sendo 31,1% para a nota 10²⁰, conforme indica na figura 7.

617286 IMDb users have given a weighted average vote of 8.2 / 10
Demographic breakdowns are shown below.



(figura 7)

Já o site metacritic qualificou o filme com uma pontuação 69 de 100²¹, baseado em 43 críticas diversos jornais/revistas, entre eles novamente o The New York Times, The Hollywood Reporter e Entertainment Weekly, além do The New Yorker e Rolling Stone²². Ainda no site metacritic, os usuários qualificaram *Os Vingadores* com 7.9 de 10, baseado em 2265 qualificações²³.

CONCLUSÃO

A partir de todos os dados observados acima, observa-se que não demorou muito para os produtores perceberem o potencial mercadológico ao se construir uma narrativa cuidadosamente fragmentada e/ou referencial a um universo mais amplo, expandindo suas histórias iniciais e criando conexões com outros meios como livros, jogos,

¹⁹ Os Vingadores – Box Office Mojo - Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=avengers11.htm>>, acesso em 29/01/2014.

²⁰ Os Vingadores – IMBD - Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0848228/ratings?ref_=tt_ov_rt>, acesso em 29/01/2014.

²¹ Os Vingadores - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/the-avengers-2012>>, acesso em 29/01/2014.

²² Os Vingadores - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/the-avengers-2012/critic-reviews>>, acesso em 29/01/2014.

²³ Os Vingadores - Metacritic - Disponível em <<http://www.metacritic.com/movie/the-avengers-2012/user-reviews>>, acesso em 29/01/2014.

animações, ou até com a mesma mídia, como no caso dos filmes da Marvel Studios. Percebeu-se a necessidade do fã em se sentir participante dessa convergência, de forma que o entretenimento seja enriquecido, pois não se trata mais somente de consumir um produto ou meio, mas sim explorar este produto em outras mídias.

Ao contrário de *Dragonball: Evolution*, *Os Vingadores* prezou por um *marketing* dos seus produtos. O filme busca ser mais do que somente um filme de uma história isolada, é o resultado de um planejamento estratégico típico da atual configuração da indústria cinematográfica hollywoodiana, cujo objetivo é ter uma interação com o espectador através dos cinco filmes anteriores a ele, que se conectam entre si (além de quadrinhos, série para televisão, etc). O objetivo é conseguir com que o espectador não pague somente para ver um filme, mas sim que ele pague para se conectar a um universo a longo prazo.

As corporações estão se voltando aos consumidores ativos porque precisam fazê-lo, se quiserem sobreviver; algumas já aprenderam que esses consumidores podem ser aliados (...) (JENKINS: 2008, p.108).

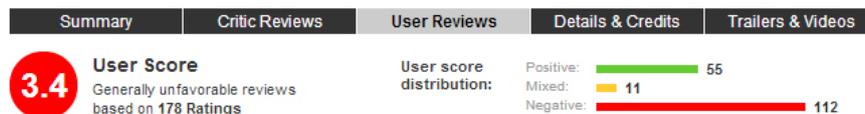
Dragonball: Evolution teve uma proposta diferente, pois o filme se propôs a ser somente uma adaptação de uma história para uma mídia diferente. Os produtores não se propuseram a fragmentar a sua narrativa, interligar seus produtos e apostar na interação do espectador, ou seja, não há de forma alguma uma transmídiação de seu universo, embora eles tivessem material para tal. Uma história transmidiática se desenrola com base em múltiplos suportes midiáticos, onde cada novo texto contribui para o todo, sendo assim, cada mídia é uma porta para o universo/franquia. Porém, é importante que cada meio ofereça novos níveis de experiência, pois assim o consumidor não sentirá uma redundância na sua interação com o universo.

As diferenças em suas estratégias se mostram no resultado de suas arrecadações e aceitação entre a crítica e os espectadores. Enquanto *Dragonball: Evolution* arrecadou aproximadamente 57 milhões de dólares, *Os Vingadores* teve um retorno mais de um bilhão e meio de dólares, alcançando a terceira maior bilheteria da história do cinema. Da mesma maneira, enquanto um mobilizou mais de duas mil pessoas no site Metacritic para opinar e qualificar a produção, o outro fez apenas 178, conforme figura 8.

Dragonball: Evolution

Twentieth Century Fox Film Corporation | Release Date: Apr 10, 2009

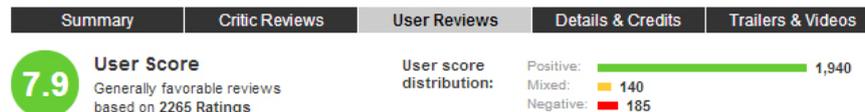
Tweet 1 Like 5



The Avengers

Walt Disney Studios Motion Pictures | Release Date: May 4, 2012

Tweet 160 Like 605



(figura 8)

Pelo comparativo, fica evidente que *Dragonball: Evolution* não alcança o objetivo ao não se propôr em criar uma narrativa fragmentada, onde os espectadores pudessem esperar sempre por algo mais, criando uma fidelidade a longo prazo com os filmes da série. Talvez se a sua história tivesse sido dividida em mais filmes, não se teria um produto final onde a sensação é de que a história foi contada às pressas.

Uma mostra da diferença em suas bilheterias, é que só no Brasil *Os Vingadores* arrecadou 63 milhões de dólares, contra 57 milhões em todo o mundo de *Dragonball: Evolution*. Um filme que é baseado em um mangá, que no Brasil faz mais sucesso que os quadrinhos “Vingadores”, e tem uma arrecadação tão fraca mostra que as escolhas dos produtores pode não ter sido a mais acertada.

Fica evidente por este modelo que a Marvel Studios apostou em um plano a longo prazo, estabelecendo contratos de diversas aparições dos mesmos atores, de forma a manter uma identidade visual dos personagens que os espectadores pudessem reconhecer em qualquer filme do Universo Marvel. Em *Os Vingadores* se vê a realização deste modelo de negócio, onde é considerada pelo próprio estúdio somente a primeira parte de um plano ainda maior, afinal outros filmes dos heróis isolados já foram lançados (como *Homem de Ferro 3* e *Thor 2*) e serão produzidos, convergindo mais uma vez para um futuro *Os Vingadores 2* (este previsto para ser lançado em maio de 2015).

Percebe-se então que as diferenças entre os dois objetos de estudo abordados neste texto se dá essencialmente nas suas escolhas quanto ao modelo de negócio, contemplando a exposição dos produtos, a conexão entre eles dentro de seu universo, tudo isto, visto em suas escolhas narrativas. Enquanto que *Dragonball: Evolution* se percebe apenas uma adaptação de uma história para uma mídia diferente, em *Os*

Vingadores se foi traçado um plano de negócios de forma que não coloca um fim, de forma a prolongar o entretenimento do espectador, portanto, criando-se laços de fidelidade com toda a obra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES; *Arte Poética*. In: Poética Clássica. Trad.: Jaime Bruna, Intr.: Roberto de Oliveira Brandão. São Paulo: Cultrix, 1981.

BERNARDET, Jean-Claude; *O que é Cinema*. São Paulo: Nova Cultural/Brasiliense, 1985.

BORDWELL, David; *O Cinema Clássico Hollywoodiano: normas e princípios narrativos*. São Paulo: Senac, 2005.

CIRNE, Moacy; *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

CIRNE, Moacy; *BUM! A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: Do game à TV interativa*. São Paulo: Senac, 2003.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

MORELLI, André. *Super-heróis no Cinema e nos Longas-metragens da TV*. São Paulo: Europa, 2009.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.