

MUNDO DOS

SUPER-HEROIS



+

EXPOSIÇÃO QUADRINHOS

IVAN COSTA

CCXP

ROBERTO SADOVSKI

EMPODERAMENTO NO MCU

O UNIVERSO
COMPARTILHADO DA
MARVEL

MCU

ENTENDA OS COMO A MARVEL CONSEGUIU

UNIR 22 FILMES EM ÚNICO UNIVERSO

E HOJE DÁ AS CARTAS NA

CULTURA POP



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

MUNDO DOS SUPER-HERÓIS #109

Editor e diretor responsável: Vito Barbosa

Diretor executivo: Vito Barbosa

Revisora executiva: Lenize Villaça MTb.25.308

Diretor editorial e jornalista responsável:

Vito Barbosa - enzovito@outlook.com

REDAÇÃO

Editor: Vito Barbosa

Editor de arte (projeto e capa): Felipe Nascimento

Colaboraram nesta edição: Artur Ribeiro, Guilherme Pin e Luiza Marques (revisão)

ABRIL DE 2019

Pág. 14



NOSSA SUPEREQUIPE

VITO BARBOSA

Estudante de jornalismo, apaixonado por cultura pop e fascinado pelo MCU.

FELIPE NASCIMENTO

Jornalista, designer editorial e fotógrafo. Responsável pela diagramação desta edição.



Pág. 8



Pág. 4



Pág. 22

DIZ AÍ

MCU POR TODO LADO

Mais uma edição da Mundo dos Super-Heróis ganha vida, dessa vez o assunto é universo da Marvel nos cinemas. Falar de MCU é relembrar o que a Marvel Studios fez nos últimos 11 anos nos cinemas e ver o tamanho desse processo. Conseguir trabalhar 22 filmes que conversam entre eles não foi uma tarefa fácil, mas hoje o conteúdo produzido pela Casa das Ideias se expande por toda cultura pop e está visível em diversos pontos do nosso cotidiano. Esse encarte chega com a proposta de mostrar os pontos em que a Marvel conseguiu causar impacto com suas produções. Hoje Homem de Ferro e Capitão America estampam os mais diversos pôsteres e todos anseiam pela estréia de Vingadores: Ultimato, filme que será o desfecho desses primeiros anos de MCU.

Ao mesmo tempo temos eventos e histórias interessantes ocorrendo no Brasil, como a quinta edição da CCXP e a exposição Quadrinhos e um bate-papo com o jornalista Roberto Sadovski.



VITO BARBOSA
enzovito@outlook.com

NESTA EDIÇÃO

4 EXPOSIÇÃO MIS
Quadrinhos

6 CCPX 18
CEO Ivan Costa

8 SAGA NA FILA
Marcos Veloso

10 ENTREVISTA
Roberto Sadovski

14 DOSSIÊ
MCU

22 ESPECIAL
Representatividade
feminina

PENEIRAPOP

UM AQUECIMENTO PARA SUA LEITURA



Fachada da exposição mostra os diversos personagens criados pelos quadrinhos e reconhecidos em outras mídias (Vito Barbosa)

como tiras, gibis, vídeos e ilustrações originais. Dividida por regiões, a mostra traz os diferentes estilos de cada e bastante conteúdo histórico. Também apresenta os diferentes temas e gêneros das HQs: Super-Heróis, Mangá, faroeste, política, romance, terror, aventura e muito mais.

Para o advogado de 51 anos, Celso Checcheti, a exposição foi muito boa e tem muito conteúdo. “Eu acompanho quadrinhos desde a década de 80, eu gostei dos quadrinhos antigos que eles mostraram, foi muito organizado. Gostei da seção da DC mais do que da Marvel. Também gostei da parte da Vertigo o jeito que eles expuseram vários materiais foi muito interessante”.

Aproveitando o momento em que as adaptações de HQs vivem no cinema, foram feitas exibições de 13 filmes do Universo Cinematográfico da Marvel dos dias 19 à 24 de março. O longa que fechou a série de produções da Marvel foi Guardiões da Galáxia (2014), a sessão ainda contou com trilha sonora ao vivo realizada pela banda Trisco-re. Todos os filmes foram exibidos de graça para o público.

Após o sucesso nos primeiros quatro meses em cartaz, “Quadrinhos” foi estendida e ficará à disposição do público por mais dois meses. A data limite para quem quiser visitar é dia 26 de maio de 2019.

HORÁRIO:

Terça a sábado - 10h às 20h
Domingo e feriados - 09h às 18h

ENDEREÇO:

Av. Europa, 158 - Jardim Europa, São Paulo

INGRESSOS:

Antecipados: R\$30 (inteira) e R\$15 (meia)
Na bilheteria: R\$14 (inteira) e R\$7 (meia)
Grátis às terças

Exposição Quadrinhos faz sucesso no MIS

**O ACERVO CONTA A HISTÓRIA DA 9ª ARTE EM SUAS
MAIS DIVERSAS VERTENTES E REGIÕES** POR VITO BARBOSA

Apaixonados por quadrinhos e curiosos por exposições têm a sua disposição no MIS, em São Paulo, desde o dia 14 de novembro, um programa para acompanhar. Sob a curadoria de Ivan Costa, a exposição “Quadrinhos” mostra desde o seu surgimento deste

tipo de comunicação até os quadrinhos norte-americanos mais atuais, os quais servem de inspiração para tantos elementos da cultura pop que conhecemos.

A exposição conta com mais de 600 itens relacionados a quadrinhos,



Espaço dedicado às obras de Ziraldo com itens de colecionador (Vito Barbosa)



Representação da caverna do Batman: área exclusiva da DC na exposição (Vito Barbosa)



Corredor com obras europeias na exposição (Vito Barbosa)



Corredor que representa a parte brasileira da exposição no MIS (Vito Barbosa)



Área dedicada a Turma da Mônica que mostra a evolução da produção e dos personagens (Vito Barbosa)



Painel que mostra o surgimento das tiras na Inglaterra que seriam uma prévia das histórias em quadrinhos (Vito Barbosa)

Tudo sobre a CCXP 18 e conversa com CEO

EDIÇÃO TAMBÉM CONTOU COM A PRESENÇA DE ATORES BRIE LARSON, TOM HOLLAND E JAKE GYLLENHAAL

POR VITO BARBOSA

Em dezembro de 2018 aconteceu a 5ª edição da Comic Com Experience (CCXP) em São Paulo. O evento de cultura pop traz para o Brasil a experiência de estar em convenções, como as que vemos em San Diego e Nova York.

A edição brasileira já é que tem o maior público, sendo mais de 260 mil visitantes ao longo dos quatro dias de evento nessa edição. Segundo números revelados pela organização, 50% do público são pessoas do estado de São Paulo. Dentro desses dados, as mulheres estão marcando forte presença, já que, entre o público de até 25 anos, as nerds estavam em maioria.

O evento conta com diversas atra-

ções, como o “Artist Alley”, que teve participação de 530 quadrinistas brasileiros e internacionais. Além de estandes interavos promovidos por estúdios e grandes marcas, concurso de cosplay, “Game Arena” – o espaço destinado para os e-esportes que rolou finais transmitidas via streaming – e cinco auditórios onde acontecem painéis com conteúdos dos mais variados.

A CCXP 2018 ainda teve a presença de artistas internacionais que participam de produções importantes para o público geek. Brie Larson, Tom Holland, Sandra Bullock, Michael B. Jordan, Jake Gyllenhaal, Sebastian Stan e Zachary Levi foram algumas celebridades que marcaram presença.

Entre os auditórios, o mais cobiçado

e que teve maior apelo dos fãs foi, sem dúvida, o Cinemark XD. Nesse espaço, estúdios como Marvel, DC, Disney e Fox apresentam painéis expondo seus conteúdos e exibições exclusivas de filmes. Em 2018, o Cinemark XD também trouxe a presença de atores, discussões sobre o cinema e futuros filmes e, até, conteúdo exclusivo para quem estava presente como trailer inédito do Homem-Aranha: Longe de Casa e cenas exclusivas de Capitã Marvel e, ainda, a exibição de Homem-Aranha no Aranhaverso antes do lançamento dos respectivos longas no Brasil.

Com todo esse sucesso, Mundo dos Super-Heróis conversou com Ivan Costa, CEO e cofundador da CCXP, para saber mais de como funciona o evento, o processo de criação e a relação com os estúdios.

QUAL A PRINCIPAL DIFERENÇA DA CCXP PARA AS OUTRAS COMICS AO REDOR DO MUNDO? *A CCXP se diferencia das outras Comic Cons em alguns aspectos. Um deles é o formato mesmo e o fato de ter muitas oportunidades de interação nos estandes dos expositores. É um evento que tem um trabalho grande nosso de curadoria junto com os expositores para decidir o que vai ter de atrações e o que eles vão oferecer para o público visitante, o que eles vão trazer pra dentro do evento. É um formato bastante diferente do que a gente encontra lá fora. Isso, somado ao fato de ter estandes muito grandes, coisa que não é muito comum (em outras feiras). Lá fora encontramos eventos em que os estandes*



Logo da CCXP 18 exposto na feira (Vito Barbosa)

são muito acanhados, são pequenos, mesas com toalhas e um banner atrás. Aqui praticamente todos os estandes são de grande porte, uma diferença importante

ESSA DIFERENÇA CHEGOU A ATRAPALHAR OU BENEFICIAR NO MOMENTO DE CONTATO COM OS ESTÚDIOS E PERSONALIDADES? Isso acaba beneficiando, já que a gente oferece uma experiência diferente e um tipo de interação do público com a marca e com o produto muito melhor. É uma grande oportunidade de interação e não só uma demonstração de, eventualmente, a venda de produto.

COMO É A RELAÇÃO DOS ESTÚDIOS MAIORES COMO MARVEL E DC. QUAL É A ABERTURA E CONFIANÇA DESENVOLVIDA AO LONGO DE CINCO ANOS DE EVENTO PARA ELES TRAZEREM CONTEÚDO EXCLUSIVO E INÉDITO? O relacionamento com os grandes estúdios: Disney, Sony, Warner, Fox, HBO, Netflix é cada vez melhor. Os estúdios a cada ano ampliam sua presença dentro do evento na forma de conteúdos exclusivos e de convidados que eles trazem. Isso pode ser visto claramente pela lista de convidados ano a ano. Em 2018, a gente recebeu uma quantidade de convidados, considerando o peso desses convidados, maior do que em várias edições anteriores juntas. Isso tende a crescer por ser o resultado da boa recepção que o evento tem e da boa repercussão, não só no Brasil, mas fora do país. Acabou se tornando uma grande plataforma para divulgação desses conteúdos para os estúdios e eles embarcam no evento cada vez mais.

QUAIS SÃO AS PRINCIPAIS DIFICULDADES PARA TRAZER E IMPLEMENTAR ESTE TIPO DE EVENTO E COM ESSA GRANDEZA NO BRASIL? No primeiro momento, a maior dificuldade foi a de convencimento do público local e dos expositores aqui do Brasil de que esse evento era viável. Porque não havia nada do gênero, era um período em que esse processo de recessão já estava se avizinando, então havia certo ceticismo com algo desse tipo.



Ivan Costa, CEO e Cofundador da CCXP (Arquivo pessoal / Ivan Costa)

Mas nós realizadores e organizadores da CCXP acreditávamos muito no formato e no potencial de público, tanto que o evento foi anunciado para ter 20 mil metros quadrados e no final das contas teve quase 40 mil na primeira edição. As empresas ao longo daquele ano de 2014 foram entendendo a proposta do evento, idem para o público, e isso fez com que ele crescesse. E ele vem crescendo desde então, até chegar ao limite de capacidade do pavilhão da São Paulo Expo. Essas foram as maiores dificuldades: um país com uma grande instabilidade econômica e política, e apesar de tudo isso, o evento conseguiu se estabelecer, crescer e já está entre os maiores do mundo.

EM SUA OPINIÃO, QUANTO OS FILMES DA MARVEL STUDIOS CONTRIBUEM PARA INTERESSE DO PÚBLICO NO EVENTO?

Isso contribui muito para o interesse do público geral, já que os filmes vêm com uma verba publicitária gigantesca que faz os filmes aparecerem em tudo quanto é lugar: na TV, em espaços públicos, nos relógios de rua e por aí vai. Isso amplia o conhecimento sobre os personagens, sobre os filmes e gera interesse para conhecer esses conteúdos. Então, é uma força muito importante de divulgação de cultura pop em geral. Eu atribuo, em partes, às campanhas e aos filmes em si, que são muito bons e geram muita bilheteria, intensificando a popularização da cultura pop. Antes a gente só encontrava camisetas de super-heróis na seção infantil das grandes 'magazines' e hoje está na vitrine de qualquer lugar, em quiosques de shopping, em todo canto. As pessoas na rua usando uma camiseta do Justiceiro, sem nem saber exatamente o que é, mas achou bonito. Então, isso acaba contribuindo bastante e gera o interesse para

levar o público para o evento e contribuir para as outras vertentes da cultura pop, não só os filmes: quadrinhos e colecionáveis também se alimentam dessa máquina publicitária dos filmes.

AS METAS ESTIPULADAS PELOS CRIADORES DO EVENTO EM 2014 JÁ FORAM ALCANÇADAS? APÓS 5 ANOS DE EVENTOS, DÁ PRA CRESCER MAIS A PROPORÇÃO DA CCXP? VISTO QUE EM 2018 O NÚMERO TOTAL DE VISITANTES FOI 262 MIL. Nossa principal meta é criar um evento cada vez mais interessante para o público. Mais interativo, com mais atrações, com operação de evento mais eficiente pra que tudo seja mais legal para o público. Mais fluido, mais rápido, mais divertido, mais épico, como a gente fala. Então, nos debruçarmos sobre a operação do evento é um processo constante, já que nós estamos sempre vendo como melhorar cada detalhe do que a gente entrega para o público. Também tem os processos de expansão. A CCXP em Colônia (Alemanha) que a gente vai realizar em junho de 2019 é um desses movimentos de crescimento que vamos ter, é uma meta que a gente estabeleceu pra nós mesmos. Aqui em São Paulo, além desse crescimento da qualidade do evento acaba tendo metas de procura da própria CCXP. A cada ano os ingressos são vendidos mais rapidamente, e quem sabe um dia a gente chegue num ponto em que eles esgotem antes do evento abrir e que a gente sequer tenha bilheteria. Além disso, são várias outras metas corporativas de resultado financeiro, mas as mais visíveis ao público são essas.

Os ingressos para a CCXP 19 começaram a ser vendidos no dia 9 de abril e o primeiro lote vai até o dia 30 de abril. O evento será de 5 a 9 de dezembro.



Auditério Cinemark XD, o maior do evento e o mais disputado pelo público (Vito Barbosa)

Sacrifício pela exclusividade

A JORNADA DE MARCOS VELOSO PARA GARANTIR UM LUGAR NO DISPUTADO AUDITÓRIO CINEMARK XD DA CCXP 18

POR VITO BARBOSA

Eram 21 horas do dia 7 de dezembro, chegava ao fim a sexta-feira da CCXP, enquanto alguns se despediam dessa edição do evento, outra parte se enca-minha para casas e hotéis na expectativa pelo sábado, dia de maior apelo pelo evento. Em meio a esse movimento um grupo pequeno se deslocava para outra área do evento, ali eles passariam a

noite na expectativa de serem os primeiros a entrar no auditório Cinemark XD - o maior do evento - e acompanhar conteúdos exclusivos de Marvel e Disney, que apresentaram painéis dentro da CCXP no dia 8.

Entre essas pessoas estava Marcos Veloso, jornalista e além de tudo fã da Marvel e da cultura pop no geral. Essa era a segunda vez em que o jovem de 22

anos iria encarar uma noite inteira na fila improvisada em um estacionamento com a esperança de conseguir entrar no disputado auditório.

Ele chegou à fila por volta de 22 horas. Apesar de dezembro e do verão se aproximando a temperaturas começavam a cair. Logo de cara, ele já se depa-rou com a primeira surpresa da jornada. Se no ano anterior tinham cerca de 100 pessoas até uma da manhã, dessa vez eram 400 pessoas no local distribuídos em quatro fileiras no estacionamento do evento.

Após o primeiro susto, nosso personagem, juntamente de Guilherme Pin e Victor Russo seus companheiros nesta jornada, deixaram suas mochilas na fila e foram se ambientar no local. Coisas básicas como banheiros e tomadas para recarregar celulares ficam a disposição de quem está no local. Por já ser o segundo ano nessa aventura os três tiveram mais facilidade e conseguiram se adaptar rapidamente.

Passado a fase de ambientação com o local em que eles vão permanecer pelo menos as próximas dez horas, nossos personagens começam o contato com os seus colegas de fila.

Próximo a eles haviam fãs de diversos cantos do Brasil. Desde Brasília, passando pelo Mato Grosso e chegando até Amazonas. Em meio a isso não surgem conversas apenas sobre a cultura pop, gosto em comum entre os fãs do evento, essa troca de ideias também acaba servindo como intercâmbio cultural nesse Brasil multicultural que vivemos.

Para Marcos esse é um tipo de experiência que ele vai levar para o resto da vida, comparado a grandes eventos. Ele espera contar para os seus filhos, assim como escutou histórias de seus pais curtindo o Rock in Rio. A energia que o evento passa junto das atrações é algo único especial e que ele espera repetir muitas vezes ainda.

Andando pelo espaço reservado para quem decidi encarar a aventura, é possível encontrar de tudo. Desde quem é de outro estado e está querendo expandir seus negócios para São Paulo, até pessoas querendo contato profissional em busca de conseguir emprego.

Com o passar da noite o cansaço começa a tomar conta de quem está na fila. A opção mais óbvia seria se juntar em um canto e conseguir valiosos

Marcos e seus amigos registrando os passos da jornada (Arquivo pessoal/Marcos Veloso)



momentos de descanso nessa maratona que Marcos enfrenta. Mas por descuido e por não aprender com os erros da experiência passada – em que também não havia levado suprimentos – nosso personagem estava apenas com uma pequena mala em que mal conseguia apoiar sua cabeça. Além disso, o chão de concreto do estacionamento não ajudava muito. Enquanto isso, outras pessoas mais preparadas dormiam em seus colchões infláveis fazendo o arrependimento ser maior para ele. Para aumentar a agonia e fazer o tempo demorar mais a passar, a bateria de seu celular marcava 10% e todas as tomadas ocupadas.

As horas pareciam não passar e o tédio aumentava, o olhar fixo em frente e o pensamento de que aquele momento iria valer a pena e tinham um propósito eram combustíveis para nosso personagem. Em contrapartida seus companheiros nessa jornada pareciam não se incomodar com as adversidades. Enquanto Marcos angustiava pelo frio e pelo cansaço, Guilherme Victor dormiam tranquilamente e segundo nosso personagem chegou até a roncar, reforçando a vontade de dormir de quem ficou acordado.

Em meio a isso, existe algo que tranquiliza quem se dispõe a passar por este perrengue. Os primeiros que chegarem à fila tem a garantia que irão entrar assim que abrirem as portas do auditório. A organização do evento distribui pulseiras de identificação para organizar e confortar aqueles que tentam superar os momentos difíceis na fila e entrar no concorrido auditório da CCXP.

Nesse ano a entrega de pulseiras começou por volta das 23 horas e as pessoas que chegaram até por volta de 4 horas da manhã ainda conseguiram garantir seus lugares, mas claro que mais longe do palco.

Mesmo com toda organização do evento e o clima amistoso entre aqueles que aguardavam na fila, com a proximidade da abertura do auditório começou um princípio de tumulto. No dia anterior – mesmo com menos público aguardando na fila – houve confusão na liberação de quem estava aguardando e quem che-

gou depois conseguiu passar na frente.

Isso foi o suficiente para surgirem olhares atentos fiscalizando quem já estava desde o começo ou quem tinha ido ao banheiro. Até mesmo quem estava deitado e levantava já causava uma suspeita.

Toda incerteza deu lugar a alegria e alívio de sair daquele espaço onde havia passado as últimas oito horas e poder se aproximar do objetivo e de tudo que prometia o evento de sábado. Às sete e meia da manhã começa os primeiros movimentos da organização do evento pedindo para que levantassem e se preparam para ir até outra área mais próxima do auditório. Ao mesmo tempo que muitos, como Marcos, se levantavam de prontidão, pois já não aguentava mais a espera, outros que conseguiram se acomodar precisavam acordar e até mesmo se organizar aos gritos ansiosos para que a fila andasse.

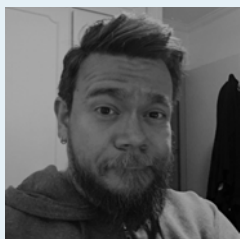
Após 40 minutos do primeiro chamado, o público finalmente começa a ser liberado, mas ainda não para o objetivo final, isso eles teriam que aguardar ainda. Passada mais uma hora e meia em uma fila anexa, mais organizada e com menos liberdade de movimentação de quem está nela, começam a ser liberados os primeiros para entrar no auditório, 50 por vez vão preenchendo o auditório com capacidade para 3.330 lugares.

As primeiras palavras que passam na cabeça de nosso personagem são: “valeu a pena”. Mesmo sem saber o que esperar do evento, sem saber o que seria apresentado, a sensação era uma mistura de êxtase com dever cumprido e que dali pra frente era apenas curtir.

Apesar de todo alívio, isso não queria dizer que as filas não haviam acabado, já que não poderia sair do auditório para não perder seu lugar, todos que haviam entrado deviam comer e permanecer dentro do local que tinha apenas um banheiro feminino e masculino para mais de três mil pessoas.

Após tanta espera e já em seus devidos lugares, começam os tão esperados painéis de sábado da CCXP 18. Sua jornada estava concluída e lhe restavam apenas desfrutar do conteúdo exposto.

Experiência única



**O jornalista Roberto Sadovski
compartilha momentos de sua carreira e
opiniões a respeito dessa nova fase dos
super-heróis no cinema** POR VITO BARBOSA

Quando falamos de revistas voltadas para o nicho cinematográfico, precisamos sempre lembrar da lendária Revista Set. Neste contexto, Mundo dos Super-Heróis conversou com exclusividade com seu último editor-chefe, Roberto Sadovski para saber das experiências, dificuldades e histórias desse período e, também, da carreira do crítico, que mantém o blog do Sadovsky desde então, e que tem no currículo entrevistas com Woody Allen e Bradley Cooper, entre outros.

A primeira conversa, de mais de uma hora, aconteceu na famosa cafeteria norte-americana, próximo a Avenida Paulista, em 11 fevereiro. Mas fui traído pela tecnologia. Devido a problemas com o gravador, não tive êxito em guardar aquela conversa tão agradável. Expliquei a situação e ele concordou em repetir a dose. Até que em uma segunda-feira, 18 de março, pude retomar alguns pontos e tirar uma dúvida que havia me escapado na primeira vez:

COMO SURTIU O INTERESSE PELO JORNALISMO? *Bizarramente, foi assistindo filme e lendo gibi do Super-Homem e do Homem-Aranha. Eu vi aquilo e falei: “cara, isso é legal, eu gosto disso”. Com o tempo fui ficando mais velho e vi que pra ficar perto das coisas que eu gostava, de todas elas, sem ter que ficar fixo em uma única, jornalismo era o caminho mais natural.*

A PARTIR DE QUE MOMENTO OS FILMES E O CINEMA ENTRARAM NA SUA VIDA? *Desde que me entendo por gente, desde criança mesmo, lá pelos cinco ou seis anos de idade, mas seriamente eu devia ter doze ou treze anos e comecei a assistir tudo. Foi quando a gente pegou um vídeo cassete em casa, em 1985, e eu comecei a assistir clássico, filme europeu, filme japonês, tudo o que eu podia pegar a mão. Eu queria entender o que era aquilo e a partir daí virou um vício.*

COMO OS FILMES IMPACTARAM NA SUA FORMAÇÃO COMO PESSOA? *Acho que em tudo. Foram mais o quadrinhos do que filme até. Eu brinco que ninguém que lê gibi não tem noção de certo e errado. Quando você é exposto à fantasia, isso fica muito claro na cabeça de qualquer pessoa, ela consegue*

diferenciar o que é errado, o bem eo mal. Então os valores que eu tinha de exemplo dos meus pais foram complementados por isso (HQs), tanto que eles sempre me incentivaram a ler e a ser curioso.

COMO FOI O SEU COMEÇO DE CARREIRA E QUAL FOI A SUA MAIOR DIFICULDADE? *Eu morava em Natal e lá não existia esse mercado. Eram apenas dois jornais, as televisões locais e assessoria de político. Então eu tentava com a limitação que a gente tinha puxar a sardinha para as coisas que eu gostava. Eu comecei com redação de cidades, pauta geral, e eu comecei a direcionar para aquilo que eu queria fazer. Minha chefe de reportagem entendeu isso e começou a me dar apoio. Foi aí que eu percebi que eu tinha que ir embora para fazer o que eu gostava. Eu fui pra São Paulo e bati na porta dos lugares que eu gostava de consumir como leitor. Foi uma mistura de sorte com momento certo.*

CONTE UM POUCO SOBRE SUA EXPERIÊNCIA DE EDITOR CHEFE DA REVISTA NA SET. *A Set fez*



Roberto Sadovski também foi editor da Revista da “Sexy” e ainda colaborou com a revista inglesa “Empire” (Arquivo pessoal / Roberto Sadovski)

parte da minha formação como cinéfilo também. Eu sempre fui leitor da revista desde a primeira edição, Então quando eu vim para São Paulo eu liguei para a redação, falei que era jornalista e disse que queria conversar e ver o que acontecia. Eu conversei com a Isabela Boscov, que era a editora-chefe e levei alguns textos meus, voltei pra Natal. Mandeí um texto de um filme que havia sido rodado em Natal que eu acabei vendo o making off, ela gostou e disse que tinha uma vaga para mim. Então cheguei como editor-assistente e fiquei até diretor de redação e o final da revista em 2010.

O QUE VOCÊ APRENDEU NESSA ÉPOCA? Tudo que eu aprendi de jornalismo foi fazendo a Set. A mídia que eu mais gosto de trabalhar até hoje é a revista e se eu pudesse continuar trabalhando com revista eu ia

adorar. Eu tive que aprender a administrar uma redação. Ainda mais na época que eu fui diretor de redação eu tive que aprender a administrar orçamento e os colaboradores. E não era apenas da Set, também fui diretor da Sexy. Eu segui dois anos com a duas revistas até que eu fui perceber que é bom ser jornalista, mas também é bom colocar as mãos em outras partes do processo para entender como a banda toca e não ser uma coisa bitolada que fica só no texto. É bom entender como as coisas funcionam em outros níveis, que uma empresa tem borderô, orçamento, o equilíbrio da cobertura e do público alvo. Como ter jogo de cintura e não perder a personalidade, que é o mais importante.

COMO É A SUA RELAÇÃO COM KEVIN FEIGE, HOJE PRESIDENTE DA MARVEL STUDIOS? Nos conhecemos no set de X-Men (2000),

ele era assistente de produção. Como nós dois somos muitos fãs de quadrinhos nos demos muito bem, quando ele foi para a Marvel Studios e se mudou para Los Angeles, sempre que eu ia para lá, nos encontrávamos. Hoje nem cabe eu ficar mandando e-mail pro cara porque ele é meio ocupado (risos), mas quando eu voltar a viajar para Los Angeles com certeza entrarei em contato para bater um papo.

O QUE REPRESENTA PRA VOCÊ O UNIVERSO CRIADO PELA MARVEL STUDIOS NO CINEMA?

Eu sempre li quadrinhos e para mim o que a Marvel fez nos cinemas foi o mais lógico. Se os quadrinhos sempre funcionaram muito bem com o universo compartilhado e os personagens vez por outra se encontram, e considerando que todo mundo é do mesmo dono no cinema

“Essa conectividade, saber que as histórias têm sequências de um filme para outro, mesmo que os filmes funcionem de forma independente”

(tem os direitos vinculados ao mesmo estúdio), “por que não?”. Achei muito legal quando eles começaram a trazer essa dinâmica para o cinema porque para mim é algo muito familiar. Para o público geral do cinema não é tão natural, foi uma coisa que ninguém tinha visto antes, gostei muito dessa dinâmica que eu já estava acostumado sendo levada para quem não conhecia.

QUAL O PONTO ALTO? EXISTE ALGUM PONTO BAIXO? Essa conectividade, saber que as histórias têm consequências de um filme para outro, mesmo que os filmes funcionem de forma independente. Para eu

Capa da revista Set de 2008 com o primeiro filme do MCU (Reprodução / Roberto Sadovski)



não gostar de alguma coisa em um filme ele tem que ser nível Quarteto Fantástico (2015), do Josh Trank. Eu acho que uma história tem que ser adaptada, o problema é quando o filme é ruim, aí não tem perdão.

CONTA UM POUCO SOBRE ESSA TRANSIÇÃO DE GERAÇÕES PARA UM JORNALISTA. COMO É TRABALHAR EM UMA ERA QUE A INFORMAÇÃO CHEGA TÃO MAIS RÁPIDO? Hoje é muito mais fácil, já que existem ferramentas que antigamente não existiam. Quando eu comecei na Set, nossa pesquisa era com livros e revistas, a gente tinha um arquivo enorme que corríamos atrás, tínhamos também um correspondente em Los Angeles que nos passava muitas coisas. O meu texto que mandei para Isabela (antes de entrar na Set) foi por um disquete e pelo correio, as fotos foram reveladas e mandadas também. Hoje isso é impossível, mas os estúdios me mandavam fotos em cromo ou em papel. Agora é tudo digital e fica muito mais fácil nosso trabalho. Ao mesmo tempo quando se tem muita fonte de pesquisa é preciso ser um pouco mais criterioso.

QUAL A SUA OPINIÃO SOBRE AS FAKE NEWS E OS BOATOS QUE REPERCUTEM NA MÍDIA? Fake News sempre existiu e gente com boca aberta sempre existiu. A internet só deu voz pra essas pessoas. Tem muita gente que trabalha com cultura pop e com o jornalismo mesmo que não é jornalista e não tem a ética jornalística e quer ter o acesso. No meu meio a melhor maneira de combater isso é ignorar, eu não dou trela e não espalho essas coisas também. O básico quando tem um boato é bater com duas ou três fontes que são



(Arquivo pessoal / Roberto Sadovski)

confiáveis: se elas corroboram talvez aquilo seja verdade, mas ninguém faz isso. Muitas pessoas acham jornalismo fácil de fazer, existem muitos que são blogueiros e influenciadores, mas que não são jornalistas e não fazem a menor ideia de como funciona isso, essas pessoas não têm o compromisso com o texto, mas com o seu volume. O próprio tempo e o mercado se encarregam de filtrar essas pessoas.

COMO FOI A TRANSIÇÃO DE EDITOR-CHEFE DE UMA REVISTA PARA DONO DE UM BLOG? Menos responsabilidades de um lado e mais disciplina do outro. Eu não estou chefiando uma equipe, então não preciso que ninguém responda nada para mim, mas eu tenho que responder a mim mesmo e manter minha produção. Saber o que estou fazendo. Inclusive em projetos novos que eu estou fazendo e tenho que ter muita disciplina para fazer com que ele ande, porque se não andar eu não pago minhas contas.

HOJE VIVEMOS EM UMA ERA DE MUITO ÓDIO, PRINCIPALMENTE DENTRO DA INTERNET. COMO UM PRODUTOR DE CONTEÚDO LIDA COM ISSO? Não lido. Não me importo e não dou a mínima, pode falar o que for, eu não tenho o menor problema com isso. A



Blog do Sadovski

O antigo editor-chefe da revista SET, agora é o dono de um blog na internet (Reprodução / Roberto Sadovski)

peessoa que faz isso tem problemas com elas mesmas.

VOCÊ ACREDITA QUE O GÊNERO DE SUPER-HERÓI JÁ VIVEU O SEU AUGE? TEM MAIS A SER EXPLORADO? *Pra começar eu não enxergo como um gênero. Vários gêneros se englobam dentro desse guarda-chuva de super-heróis: western, ficção científica, terror, ação, heist-movie, filme de espionagem. Dá para contar um monte de histórias dentro desse prisma. O que eu acho que tem vida longa são os personagens e eles todos são muito bons, já que quando não é bom o cinema e o público se encarrega de deixar de lado. Na minha visão a gente ainda não está nem perto do auge ainda e não sei nem se vamos chegar. Vão ter altos e baixos, com filmes bons e ruins. Quando o filme for ruim, o público pode responder negativamente. Não acredito que haverá*

uma queda agora, até por que não é uma onda. A cultura pop hoje é feita de produtos que conversam muito entre si: televisão, cinema, quadrinhos, literatura e games. Então, é muito difícil algo nesse meio acabar. Se ele acaba no cinema, ele tá forte em outro lugar, e assim eles vão se alimentando. Não é como comédia romântica que meio que sumiu, mas daqui a pouco vai ter um “revive”. A própria Netflix está produzindo um monte de coisa nesse sentido. A gente vive em ciclos, então o que vai determinar é a qualidade.

O CINEMA É UM ESPAÇO PARA TODOS. QUAL É A IMPORTÂNCIA DE FILMES QUE FATURARAM MILHÕES EM BILHETERIA ABORDAREM QUESTÕES DE REPRESENTATIVIDADE NEGRA E FEMININA COMO PANTERA NEGRA E CAPITÃ MARVEL FAZEM? *Quando você tem mais gente vendo esses filmes e mais gente sendo repre-*

sentada, você aumenta a tolerância pra quem achava que só existia um estereótipo. Quanto mais diversidade a gente ver, não só no cinema, mas em qualquer área dentro da arte e da cultura, melhor para todas as outras áreas do entendimento humano aprenderem a respeitar mais. Se a pessoa se vê ali (nas telonas), ela se sente muito mais empoderada em manter o queixo levantado. Nós vivemos um momento em que isso está sendo muito agudo, e eu penso que tem que ser assim mesmo, até que isso se torne normal. Até o ponto que ter um filme com uma mulher ou um filme com um protagonista negro não seja mais uma notícia, mas que seja uma coisa corriqueira. Acredito, apesar de muita gente que tem medo disso, que isso vai ser uma coisa comum no futuro. Quem tem medo disso? Quem viveu no “status quo” por décadas.

QUAIS SÃO AS EXPECTATIVAS PARA O FUTURO DA SUA CARREIRA? *Espero continuar pagando minhas contas (risos). Não sei. Estou querendo pular essa cerca aí, começando a escrever filmes e ver como é o mundo do outro lado. Penso que essa é a minha tendência natural. Eu adoro o que eu faço e não quero deixar de fazer. Quero adicionar mais trabalho ao que eu faço porque dormir é superestimado. ⚡*

“Quanto mais diversidade a gente ver, não só no cinema, mas em qualquer área dentro da arte e da cultura, melhor para todas áreas do entendimento humano aprenderem a respeitar mais”

Universo compartilhado

OS MEIOS QUE TORNARAM A MARVEL REFERÊNCIA NA CULTURA POP

POR VITO BARBOSA

Aongo do ano é comum encontrar diversos filmes de super-herói em cartaz nos cinemas mundiais e brasileiros. Há até quem diga que eles já viraram um gênero dentro da indústria. Porém, este cenário era muito diferente antes do final dos anos 2000.

O rumo, então, tomou forma a partir de 2008, ano do lançamento da primeira produção da Marvel Studios e que iniciou o conhecido Universo Cinematográfico da Marvel (MCU). Mas, como o estúdio chegou a 21 filmes contabilizados até abril de 2019? Quais foram os acertos e quais foram os erros? Nessa reportagem, você entenderá os pontos chave que tornaram a “Casa das Ideias” (como é conhecida a Marvel Entertainment, referência na produção de blockbusters lucrativos) e os louros que ela colhe por esse processo.

O Universo Cinematográfico da Marvel (MCU)

Ao lançar seu primeiro longa-metragem em 2008, a Marvel Studios optou por estratégias diferentes do concorrentes da época. Ao invés de trabalhar a história dos personagens derivados dos quadrinhos nas telonas de maneira separada, a melhor forma seria, então, um universo compartilhado entre eles. As franquias têm histórias próprias, mas, com a

possibilidade de fazer os personagens se encontrarem fora de seus próprios filmes.

A estratégia se provou durante a cena pós-créditos de Homem de Ferro (2008). Além da Marvel adotar uma técnica que seguiu pelo futuro, também introduziu, através de uma conversa entre Nick Fury (Samuel L. Jackson) e Tony Stark (Robert Downey Jr.) a existência de um universo mais vasto. O que no início pareceu apenas algo voltado para os fãs, mostrou-se um prenúncio de tudo o que estava acontecendo nos bastidores e que estaria por vir nos próximos anos.

Na época, o público já estava familiarizado com franquias que adaptassem histórias dos quadrinhos nas telonas, mas a Marvel arriscou e inovou. A Fox havia lançado três filmes dos X-Men e dois do Quarteto Fantástico antes disso e, a Sony, investiu na trilogia do Homem Aranha dirigida por Sam Raimi e protagonizada por Tobey Maguire. Nenhum desses, porém, causou o mesmo impacto de bilheteria e na cultura pop como os filmes da MCU.

Para o jornalista especializado em quadrinhos, editor do site Universo HQ e editor da Mauricio de Sousa produções, Sidney Gusman, a diferença dos longa-metragens produzidos pela Marvel para os outros estúdios está na preparação: “O ponto do sucesso para mim foi o planejamento. Isso não quer dizer que todos os filmes tenham dado certo ou tenham

sido espetaculares. Tem filmes que furam isso como, por exemplo, o Thor: Ragnarok (2017). Mas existe um planejamento máster alí na Marvel que conduziu toda essa construção de universo que foi ligando filme em filme, até desembocar no Vingadores: Ultimato (2019). Enquanto isso o X-Men e o Quarteto Fantástico foi feito no “vai da valsa” como a gente falava antigamente”.

Para Gusman, a Fox e a Sony não se preocuparam com o público de quadrinhos, que na opinião dele é muito exigente. O jornalista ainda completa e destaca a diferença do resultado da Marvel, que se importou com esse público mais hard-core, “Com essa intenção ela faz com o grande público veja um filme compreensível e deixa o fã alucinado com as homenagens tiradas dos quadrinhos. Ao mesmo tempo, o fã mais novo quer descobrir de onde saíram tais homenagens. Isso é um toque de Midas”.

Inúmeros personagens de sucesso que antes eram pouco conhecidos

Atualmente, não precisamos de muito para saber quem é o Homem de Ferro, o Capitão América, a Viúva Negra, o Thor, o Hulk e a Capitã Marvel. Até mesmo o Groot, personagem árvore de Guardiões da Galáxia, é visto estampando camisas e itens geeks nas mais diversas lojas. Enfim, são inúmeras figuras que passaram a fazer sucesso após os filmes e a maioria era desconhecida antes do sucesso do MCU.

Com a sua entrada na indústria, o estúdio teve

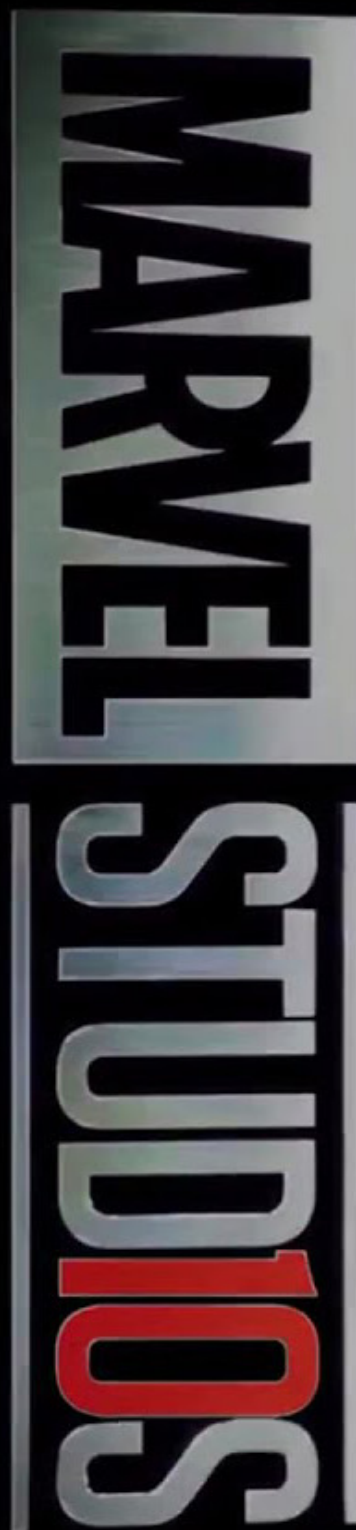
de trabalhar com personagens considerados segundo escalão no universo de quadrinhos. Devido à crise da Marvel Entertainment nos anos 90, o grupo chegou a declarar falência e teve que vender os direitos de personagens no cinema para estúdios como Fox e Sony. Dessa maneira, a Marvel Studios teve que iniciar tudo, sem personagens como Homem-Aranha, Quarteto Fantástico e X-Men. “Quando a Marvel decidiu ir para o cinema, ela não tinha suas três principais franquias, duas das que mais vendem, é algo que precisa ser falado”, relembra o jornalista.

Sabendo disso, a grande cabeça por trás do MCU, Kevin Feige – na época produtor e hoje presidente do Marvel Studios – declarou em 2006 na San Diego Comic Con (SDCC) que pretendia trabalhar com o grupo de personagem chamado “Vingadores” no cinema: “Você ouve os nomes dos personagens com os quais estamos trabalhando agora e os coloca todos juntos, isso não é coincidência. Isso pode se tornar os Vingadores um dia”.

Ainda sobre o grande grupo de sucesso nos cinemas, Gusman, destaca: “Os Vingadores que, apesar de eu adorar, eram um grupo que nos quadrinhos nunca figurava entre os mais vendidos, foram transformados em um projeto absurdamente vitorioso, hoje eles são a maior equipe da Marvel”.

Dos quadrinhos para as telas

Seria praticamente impossível implantar esse



“DIFICILMENTE ELES DESRESPEITAM ALGUMA COISA DE LEGADO DOS QUADRINHOS”

planejamento de mais de dez anos e 21 filmes se as adaptações não tivessem qualidade. As produções da Marvel teriam que fugir do padrão feito no início do século XX e conseguir agradar os fãs de quadrinhos ao mesmo tempo em que entretinha o público geral.

Para Thiago Romariz, crítico e jornalista do site Omelete, o sucesso do processo está em agradar ambos os públicos e ampliar as inspirações dos filmes: “A habilidade deles está em conseguir agradar o público ‘nichado’, aqueles que de fato são fãs, daqueles que não conhecem necessariamente. Por isso passaram por várias adaptações e entenderam que os quadrinhos precisaram ser modificados para que eles conseguissem ter uma boa história no cinema”.

Uma das maiores características dos filmes do estúdio é a maneira como os personagens chegam às telonas. Os personagens apresentam problemas reais, nos quais, mesmo com superpoderes, são difíceis de resolver. Por isso, precisam passar por provações mundanas.

Romariz ainda ressalta a maneira como os personagens foram trabalhados: “Eles basicamente fizeram

filmes que são grandes aventuras e que são muito inspiradas em filmes da década de 80, que são aventuras com comédia e romance, transformando o gênero de super-herói em algo que tenha muitas inspirações dos quadrinhos, mas é focado em histórias de personagens que se superam e que tem dentro de vários gêneros dentro de apenas um filme”.

O ponto chave acaba sendo a maneira que ocorrem as adaptações sem desrespeitar o fã do produto. “Difícilmente eles desrespeitam alguma coisa de legado dos quadrinhos, eles alteraram alguns arcos, mas não alteraram a essência dos personagens, diferente do que aconteceu com X-Men, Quarteto Fantástico e Homem-Aranha”, completa o crítico.

Diferentes maneiras de contar histórias

Grande parte do sucesso e da longevidade do MCU está nos diferentes tipos de filmes feito sobre o mesmo tema. Não é fácil manter mais de dez franquias que trabalham em cima do mesmo universo e ainda conseguir se renovar ao longo dos anos.

Para isso, a Marvel Studios precisou soltar as amarras e dar liberdade para



Homem de Ferro: O filme que deu início ao MCU (Reprdução / Marvel Studios)



Atores e diretores do MCU reunidos em foto comemorativa pelos 10 anos (Reprodução / Marco Grob/Marvel)



Vingadores (2012), primeiro filme do MCU a unir o heróis como nas HQs (Reprodução / Marvel Studios)



DOSSIÊ MCU

que os diretores pudessem colocar sua marca nos filmes e muitas vezes mudar por totalmente o tom.

Romariz enxerga isso de maneira saudável: “Acho que isso vai aumentar com frequência, é necessário que a gente tenha dentro de um mesmo tema vários tipos diferentes de filmes e isso vai fazer com que o gênero se renove. A Marvel entendeu isso, a DC vem se renovando também, é curioso ver no que a Fox vai se transformar depois da junção dos dois estúdios [agora a Fox Filmes também faz parte da Disney], tem muita coisa para acontecer e isso é saudável”.

A variedade de diretores nas produções dentro do MCU é algo que chama atenção para a coesão do universo. Ao longo dos 22 filmes, foram 17 diretores. Dentro desse total apenas duas duplas de direção: Anna Boden e Ryan Fleck no filme solo da Capitã Marvel (2019) e os irmãos Anthony e Joe Russo, que dirigiram quatro.

A dupla de irmãos é a que mais agrada os produtores da Marvel Studios. Eles tiveram a primeira oportunidade em Capitão América: Soldado Invernal (2014), dirigiram a sequência da franquia do herói em Guerra Civil (2016) e foram os responsáveis pela direção de Vingadores: Guerra Infinita (2018) e a conclusão dos 11 anos de trabalho: Vingadores: Ultimato (2019).

Outros diretores de destaque com mais de uma

direção no MCU são: Jon Favreau (Homem de Ferro e Homem de Ferro 2), Joss Whedon (Vingadores e Vingadores: Era de Ultron), James Gunn (Guardiões da Galáxia e Guardiões da Galáxia Vol. 2) e Peyton Reed (Homem-Formiga e Homem-Formiga e a Vespa). Gunn ainda voltará para comandar o último filme da trilogia de Guardiões da Galáxia.

Filmes de destaque do MCU

Em meio a tantas produções, existem algumas que ganham sua posição de destaque. Seja pela maneira que elas impactam – pela inovação para sua época, ou por ganharem proporções gigantes de produção – é possível encontrar esses filmes dentro desse universo.

O crítico do site Omelete, Thiago Romariz, acredita que Robert Downey Jr tenha sido o pilar deste começo e ainda completa: “Esse talvez seja o filme mais redondinho de todos. Mas, o Vingadores: Guerra Infinita para mim é um marco, porque ele é mais que um filme, ele é um evento, teve uma coragem absurda no roteiro de fazer o que fez, então ele é louvável”, afirma.

Também tem os filmes que tem a sua qualidade pelo o que é, mas não acabam fazendo tanto barulho como outros. “Já outros filmes mais de gênero como Thor: Ragnarok, Capitão América: Soldado Invernal e os Guardiões também poderiam ser



Pantera Negra e Vingadores: Guerra Infinita foram os filmes de mais impacto do MCU em 2018 (Reprodução / Marvel Studios)



Wellington Ferreira em um evento de fãs na pré-estreia de Capitã Marvel vestido de Pantera Negra (Vito Barbosa)

colocados com uma menção, mas de grandes eventos os dois primeiros são os mais importantes”, completa.

Diversidade e outras vozes

Quando falamos de um produto que movimenta tantas pessoas e dinheiro de todos os lados, é preciso discutir sobre diversidade e representatividade.

Pantera Negra chegou aos cinemas em fevereiro de 2018 e logo de cara foi um grande sucesso. Segundo o IMDb, site especializado em cinema, o longa faturou 200 milhões de dólares no final de semana de estreia nos Estados Unidos e se tornou a quinta maior marca para uma abertura em território americano à época.

Wellington Ferreira, é um fã das histórias do MCU. Há quatro anos ele trabalha como cosplayer profissional e se caracteriza de personagens negros da cultura pop, entre eles o rei de Wakanda, T'Challa. Para ele, o personagem escolhido pela Marvel para ganhar um filme solo não poderia ser melhor: “Por ser um herói que não é retratado como um garoto de rua, alguém que mora na favela ou um escravo. Ele é o rei da nação mais avançada tecnologicamente do planeta, ele é rico, é legal fazer esse cosplay e usar ele como maneira de representatividade em que as crianças se inspiram, elas perguntam ‘ele é rei mesmo?’. Pra mim é muito importante, não só o cosplay, mas usar ele de maneira bacana”.

Perto do lançamento, o rapper brasileiro Emicida foi o responsável por compor a música tema do marketing

“O IMPORTANTE É QUE AS PESSOAS AGORA SABEM ‘ESSE É UM PERSONAGEN DOS QUADRINHOS’”

do filme, em uma inteligente jogada visando atingir o público brasileiro. A letra traz diversas referências a cultura pop, negra e também aos quadrinhos do personagem.

Capitã Marvel é outra produção do MCU que traz a tona a questão da representatividade, dessa vez a voz feminina. Segundo números do site Box Office Mojo, a personagem Carol Danvers rendeu 153 milhões de dólares para os cofres do estúdio e bateu recorde de bilheteria de estreia entre filmes com mulheres como protagonistas. Foi a segunda maior estreia mundial do MCU, atrás apenas de Vingadores: Guerra Infinita.

Para Romariz, essa é uma questão que foi tratada tardiamente pela Marvel: “Com certeza demorou, mas está fazendo agora, espero que não seja algo esporádico, é algo extremamente importante e que eles já faziam muito nos quadrinhos, já que demorou, tomara que eles façam do jeito certo”, conclui.

Repercussão do MCU

O universo compartilhado da Marvel nos cinemas mudou a maneira das franquias. Filmes que dialogam entre eles são a nova tendência, mas não é apenas esse o legado que os

primeiros dez anos deixam para a indústria.

Para Sidney Gusman, todos esses dez anos representam algo muito importante para a cultura pop, algo que se aproxima de um renascimento das adaptações de quadrinhos para o cinema: “Hoje, já dá para dizer que existe o gênero de super-herói nos cinemas, assim como teve faroeste, como teve terror, como teve romance. É um gênero que, dentro dele, pode inserir elementos de aventura, drama, terror e suspense. É efetivamente uma ampliação da marca enorme, essa iniciativa tornou conhecido personagens que a imensa maioria das pessoas não sabiam quem eram”.

Esse estilo de produção abriu o leque daquilo que os estúdios poderiam trabalhar e assim trazer toda a fantasia dos quadrinhos para as telonas. “Como explicar que uma pessoa que nunca leu um quadrinho sabe quem é o Homem-Formiga? Quem é o Doutor Estranho? A Capitã Marvel? Esse tipo de coisa foi uma estratégia muito bem pensada. Isso representa um aumento nas vendas de quadrinhos no período próximo ao lançamento do filme, depois acaba caindo, até porque é muito diferente o que tá na tela e o que tá no quadri-

nho. Esse é um gatilho que a Marvel precisa dar. Mas o importante é que as pessoas agora sabem ‘esse é um personagem dos quadrinho’” completa Gusman.

Para Thiago Romariz, esse é um projeto com resultado excelente e que com o universo compartilhado, torna-se algo a ser espelhado “A questão do universo compartilhado talvez seja o maior impacto que o MCU gerou nos filmes de super-herói, todo mundo quer ter o seu agora. Deixar os heróis mais leves, como a gente viu em Liga da Justiça, por exemplo, também se tornou interessante”.

Apesar disso, o jornalista do Omelete não vê essa fórmula como um padrão e que existem outras formas de sucesso. “Isso não precisa ser uma regra, a gente viu o que aconteceu com Venom (2018). Logan (2017) também foi um baita sucesso. É normal os produtores seguirem a receita de algo que já deu muito certo, mas eu acho que não precisa ser necessariamente assim”, pontua.

Em Abril de 2019 chega aos cinemas Vingadores: Ultimato. O filme promete ser o grande desfecho dessa primeira grande saga do super-heróis da Marvel nas telonas.



Robert Downey Jr
como Tony Stark
(Reprodução / Marvel
Studios)



Irmãos Russo (Reprodução /
Wikimedia Commons)

Resposta da cultura pop

A MARVEL CONSEGUIU MUITO MAIS QUE APENAS BONS FILMES, O SUCESSO SE EXPANDIU PARA BILHETERIA, VENDAS E ATÉ PREMIAÇÕES

POR VITO BARBOSA

Quando se fala em cinema hollywoodiano, usualmente se pensa em valores financeiros astronômicos, tanto na produção quanto na bilheteria. O retorno do dinheiro para o bolso dos produtores é o que garante uma possível sequência

A Marvel conseguiu ter esse sucesso nas bilheteiras mesmo em filmes com personagens totalmente desconhecidos, até mesmo do grosso do público que lê quadrinhos. Em Guardiões da Galáxia (2014) e Homem-Formiga (2015) a “Casa das Ideias” faturou cerca de US\$ 770 milhões e US\$ 520 milhões, respectivamente. Para Thiago Romariz, crítico e jornalista do site Omelete, faz parte do momento que a indústria de cinematográfica passa: “Isso vai da nova era

que a gente vive de super-heróis no cinema, em que o público compra muito mais fácil a ideia de um super ser, que seja colorido e cômico”.

O jornalista ainda acredita que o humor e a temática de alguma década nostálgica são fatores fundamentais para esses filmes atraírem a atenção do público para o cinema: “Tudo depende da forma como ele é transmitido para o público. No caso de Guardiões da Galáxia, que foi um baita sucesso, é a comédia, irreverência e também as referências aos anos 80 fazem muita diferença. Eu acho que isso acaba virando regra para vários outros heróis. O Aquaman (DC), que foi piada a vida inteira, agora está todo fortão e ‘bad-ass’, mas ele tem certo carisma e humor. É um estudo de público que consegue fazer com que esses filmes tenham sucesso”.

Todos os 21 filmes do MCU se pagaram. ou seja, o retorno das bilheteiras cobriu o orçamento gasto nas produções. Segundo o levantamento feito pelo site Omelete, o longa-metragem que faturou menos nas bilheteiras foi O Incrível Hulk (2008) com US\$ 263,42 milhões. Enquanto isso, o que mais arrecadou até o momento é Vingadores: Guerra Infinita, com um total de dois bilhões de dólares, mantendo-se em quarto lugar no ranking das maiores bilheteiras da história do cinema (Variety e Box Office Mojo)

Vale destacar que mais seis filmes passaram da marca do bilhão: Capitão América: Guerra Civil (2016), Homem de Ferro 3 (2013), Pantera Negra (2018), Vingadores: Era de Ultron (2015) e Vingadores (2012). Inclusive, os três longas dos

Vingadores estão entre as dez maiores bilheteiras da história. (Box Office Mojo)

Destaque para o longa solo da heroína Capitã Marvel, que em três semanas após a estreia já faturou US\$ 1,11 milhões. Após essa bilheteria, o estúdio somou mais de 18 bilhões de dólares, até então.

MCU no Oscar

Apesar de todo sucesso nas bilheteiras, o dinheiro investido e os atores renomados, os filmes do MCU não conseguiram arrebatar muitos prêmios na maior premiação cinematográfica norte-americana, o Oscar.

Ao todo, são dez produções com indicações, sendo nove para melhores efeitos visuais, duas para edição de som e uma para melhor maquiagem e penteado.

O destaque vai para Pantera Negra (2018). O longa foi indicado em seis categorias da edição 2019, inclusive Melhor Filme, perdendo para “Green Book - O Guia”. Porém, o longa não saiu de mãos abanando e arrecadou três estatuetas, nas categorias de Melhor Trilha Sonora Original, Melhor Figurino e Melhor Direção de Arte. A produção também teve a chance de vencer nas categorias de edição de som e mixagem, entretanto, perdeu para “Bohemian Rhapsody” nas duas.

O jornalista do Omelete vê a premiação ao filme importante pelo período em que vivemos: “É um momento da nossa história, um movimento cultural e social,

Michael B. Jordan e Chadwick Bowsman em Pantera Negra (2018) (Reprodução / Marvel Studios)



Guardiões da Galáxia: a maior surpresa do MCU ao longo dos 11 anos (Reprodução / Marvel Studios)



Action Figures de Vingadores: guerra infinita expostos na CCXP 18 (Vito Barbosa)

porque Pantera Negra é sim um dos melhores filmes de super-herói da Marvel, mas ele não é o melhor exemplo de filme de super-herói. Ele é merecedor da indicação, mas é de fato um reflexo do movimento cultural e social que nós temos de representatividade e isso é extremamente importante e não tira nem um pouco o mérito do filme”.

Impacto na venda de colecionáveis

As produções de super-herói acabam impactan-

do também nas vendas de produtos relacionados aos que acontece nas telonas. Os Action Figures ganharam muito destaque nos últimos anos e esse é um mercado que gera muito interesse do fã.

O gerente da Concept Store da Iron Studios em São Paulo, Márcio Lopes, vê um aumento muito grande nas vendas ultimamente e para ele, esse aumento, está totalmente relacionado com os longas que vão para o cinema. “Graças ao aumento

do barulho causado pelos filmes de super-heróis esse universo da cultura pop foi apresentado para um público maior que até então não se ligava, fora o aumento da oferta de peças no mercado”.

Ele ainda destaca a facilidade para os colecionadores. “Melhorou muito para quem já colecionava, hoje é muito mais fácil adquirir uma peça, na internet está a disposição e a 11 anos atrás era inconcebível pensar uma loja como esta (loja de conceito). Na CCXP 18 foram expostos

diversos Action Figures e tiveram uma secção do pavilhão reservada para eles.

Na visão de Lopes, o planejamento da Marvel foi um dos grandes responsáveis por colocar os personagens em evidência nos cinemas e alavancar as vendas. “Tem de tudo, tem o cara de impulso. Ele vai no cinema, assiste o filme, sai empolgado e compra a peça, as duas coisas são totalmente relacionadas”, conclui o gerente.





Brie Larson como Capitã Marvel em seu filme solo (Reprodução / Marvel Studios)

Empoderamento no MCU

PERSONAGENS FEMININAS GANHAM VOZ E REPRESENTATIVIDADE, MUITO ALÉM DO QUE PODERES COMUNS PARA SUPER-HERÓIS

POR VITO BARBOSA

O universo cinematográfico da Marvel (MCU) começou em 2008, mas levou certo tempo para que os produtores do estúdio colocassem as mulheres nos papéis de protagonistas. Demorou 11 anos até elas ganharem seu primeiro filme solo em Capitã Marvel (2019).

Após um início devagar na questão de representatividade, o cenário atual é diferente para o MCU. Se no começo as personagens femininas tinham papéis abaixo dos heróis masculinos que sempre salvavam o dia (e a mocinha), hoje, elas dão as cartas e lutam juntas dentro dos longas.

Para a editora-chefe do site Ome-

lete, Natália Bridi, o processo dentro dos cinemas foi muito parecido com o que ocorreu nos quadrinhos. “Há uma evolução clara, começando com Pepper Potts até Capitã Marvel. A Marvel foi aprendendo aos poucos, somando erros e acertos até chegar ao equilíbrio. O processo não precisava ser tão demorado, mas felizmente o futuro para as

personagens femininas é promissor”.

A situação da indústria cinematográfica ajudou nesse processo. “Essa evolução das personagens femininas também aparece em outras franquias, seja a DC com Mulher-Maravilha ou Star Wars com Rey, mostrando que o quadro realmente mudou nesses 10 anos”, afirma a editora-chefe.

Gabriella Fernandes, estudante de comunicação e integrante do blog dedicado a acompanhar os filmes da Marvel, vê a representatividade alcançada como um reflexo do tempo em que a sociedade vive. “Os filmes vêm em uma crescente muito boa. Os fãs não estavam acostumados a ser apresentados para essas heroínas. Na maioria das vezes, era como o ponto fraco dos super-heróis por ser uma paixão. A gente vê notoriamente uma mudança na sociedade e com isso os meios de comunicação acabam mudando e o universo cinematográfico também”.

Um ponto que acaba gerando questionamento para Marvel Studios é o fato de que outras produções da cultura pop, principalmente nos últimos dez anos, traziam mulheres em papel de protagonista ou contavam histórias sobre elas. Bridi acredita que isso é por conta do planejamento, “já que o estúdio não

foi capaz de antever essa ascensão das personagens femininas no cinema. A DC saiu na frente com Mulher-Maravilha e antes disso uma porção de franquias, de Jogos Vorazes a Star Wars, já havia compreendido o potencial de ter uma mulher no centro da história”.

A chegada da capitã

Capitã Marvel chegou aos cinemas em março de 2019. O primeiro filme solo de uma heroína no MCU após 11 anos e 20 filmes. Brie Larson dá vida a personagem Carol Danvers, uma terráquea e piloto da força aérea dos Estados Unidos que acaba parando em um planeta alienígena sem suas lembranças pessoais por conta de um acidente.

Mesmo com alguns ruídos de que o filme poderia não ir bem por conta da forte presença feminina, a heroína teve a melhor abertura de um filme de origem entre todos os outros do estúdio e faturou US\$ 450 milhões no final de semana de estreia na bilheteria mundial. Esse é o recorde em filmes com mulheres como protagonistas.

Kevin Feige, presidente da Marvel Studios, revelou em entrevista para o Comicbook que a personagem será a líder do MCU daqui pra frente. Natália Bridi comenta sobre o possível posto: “Essa é a intenção. O mais importante, porém,

é que a personagem deve assumir um posto de liderança no futuro do MCU, seguindo os passos de personagens como Capitão América e Homem de Ferro”.

Brie Larson aceitou o desafio de representar a figura feminina nesse universo, e foi muito participativa nas redes sociais desde o anúncio como a heroína em 2016. A atriz está a todo momento publicou postagens sobre o filme. Mas nem tudo são flores. Após críticas ao trailer do filme lançado em meados de 2018 – de que a personagem estava muito séria – Larson fez questão de responder com montagens de pôster das produções do estúdio com os protagonistas sorrindo.

Graziela de Souza, atendente, decidiu ir além. Fã da Capitã Marvel ela resolveu investir no cosplay da heroína. “Pela personagem, pela representatividade, pela força do poder feminino dela”. Ela ainda destaca que apesar de conhecer a personagem nos quadrinhos, foi apenas com o anúncio do filme nos cinemas que surgiu o interesse pela Carol Danvers.

“Todo mundo pode ser um herói. Ser um herói não é ter superpoderes, é ajudar e olhar para o próximo. O lúdico é fundamental no tempo em que vivemos”, completa Graziela.



Graziela em evento na pré-estreia de Capitã Marvel em São Paulo (Vito Barbosa)



ESTE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO NÃO REFLETE A
OPINIÃO DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE.
SEU CONTEÚDO E ABORDAGEM SÃO DE TOTAL
RESPONSABILIDADE DE SEU AUTOR.