

*The Final Battle
Between MAN and MACHINE!*

TRANSMORPHERS



**MOCKBUSTER NA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA:
A IMITAÇÃO É A FORMA MAIS SINCERA DE ELOGIO?**



**ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

BRUNA LIONÇO

**MOCKBUSTER NA PRODUÇÃO CINEMATOGRAFICA:
A IMITAÇÃO É A FORMA MAIS SINCERA DE ELOGIO?**

**Caxias do Sul
2019**

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

BRUNA LIONÇO

**MOCKBUSTER NA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA:
A IMITAÇÃO É A FORMA MAIS SINCERA DE ELOGIO?**

Monografia do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientador (a): Prof. Dr. Ivana Almeida da Silva

**Caxias do Sul
2019**

BRUNA LIONÇO

**MOCKBUSTER NA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA:
A IMITAÇÃO É A FORMA MAIS SINCERA DE ELOGIO?**

Monografia do curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Aprovado em: __/__/____

Banca Examinadora

Prof. Dr. Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Me. Carlos Antônio de Andrade Arnt
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Me. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

AGRADECIMENTOS

Agradeço o apoio de toda a minha família, em especial aos meus queridos pais e irmãos, que de diversas formas me auxiliaram durante esta jornada e nunca deixaram de acreditar em mim.

Agradeço também aos meus amigos e colegas que estiveram do meu lado ao longo desta caminhada e tornaram mais alegre esta importante fase da minha vida acadêmica. Agradeço imensamente à orientadora deste trabalho, Prof. Dr. Ivana Almeida da Silva, pela dedicação durante todo o processo, pelas palavras de apoio e pelos ensinamentos que levarei para toda a vida.

Por fim, agradeço a todos os professores, funcionários e colegas que encontrei durante os anos da graduação. Sem dúvida, todas estas vivências contribuíram de alguma forma para minha formação pessoal e profissional.

*“Nada vem do nada.
Todo trabalho criativo é construído
sobre o que veio antes.
Nada é totalmente original.”*

Austin Kleon

RESUMO

O foco principal deste estudo é identificar o modo com que os *mockbusters* são inseridos na indústria cinematográfica, assim como, verificar quais são suas características, a fim de ampliar os conhecimentos a respeito desta prática, que é pouco abordada em pesquisas acadêmicas. De maneira breve, os *mockbusters* podem ser descritos como produções que imitam elementos essenciais de filmes de grande repercussão para se promover. O trabalho se estrutura em duas etapas: a primeira busca informações bibliográficas que elucidem questões a respeito da inserção do padrão de imitação dentro da produção de cinema mundial; a segunda parte, utiliza o estudo de caso apoiado pela análise fílmica para identificar os elementos essenciais que caracterizam a prática dos filmes *mockbusters*.

Palavras-chave: Indústria cinematográfica. Imitação. *Mockbuster*.

ABSTRACT

The main focus of this study is to identify the way in which the mockbusters are inserted in the cinematographic industry, as well as to verify its technical features in order to increase the knowledge about this practice, which is little discussed in academic research area. Briefly, mockbusters can be described as productions that mimic essential elements of high-profile films in order to promote themselves. This work is structured in two parts: the first seeks bibliographical information that elucidates questions about the insertion of the pattern of imitation within the cinema production field; the second part uses the case study with the support of film analysis to identify the essential elements that characterize the practice of mockbusters films.

Keywords: Film industry. Imitation. Mockbuster.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cinetoscópio de 1894.....	23
Figura 2 – Marca da Pathé-Frères de 1896 a 1907.....	25
Figura 3 – Nickelodeon da cidade de Salem, Massachusetts.....	26
Figura 4 – Comparação entre cenas das obras de Méliès e Chomón.....	31
Figura 5 – Cena do filme <i>Snakes on a Train</i> (2006).....	36
Figura 6 – Comparação entre os monstros dos filmes <i>Creature From the Black Lagoon</i> (1954) e <i>Monster of Piedras Blancas</i> (1958).....	49
Figura 7 – Pôster de Tubarão (1975) ao lado dos exemplos de filmes similares.....	51
Figura 8 – Filmes de Spielberg (acima) e seus respectivos <i>mockbusters</i>	52
Figura 9 – Comparação entre pôsteres de O Fugitivo (1993) e O Foragido (1998).....	53
Figura 10 – Comparação entre pôsteres de Godzilla (1954) e <i>Reptilicus</i> (1961).....	55
Figura 11 – Comparação entre pôsteres de <i>Korkusuz</i> (1986) e Rambo (1982).....	56
Figura 12 – Comparação entre pôsteres de <i>Terminator</i> (1984) e <i>Lady Terminator</i> (1989).....	57
Figura 13 – Comparação entre cenas de <i>A Nightmare on Elm Street</i> (1984) e <i>Mahakaal</i> (1993).....	58
Figura 14 – Comparação entre animações originais (acima) e <i>mockbusters</i> produzidos pela Vídeo Brinquedo.....	59
Figura 15 – Exemplo de animação da Dingo Pictures, por meio de <i>frame</i> retirado do filme <i>The Dalmatians</i> (2003).....	60
Figura 16 – Comparação entre os pôsteres dos filmes <i>A Bug's Life</i> (1998) e <i>Bug Bites: An Ant's Life</i> (1998).....	61
Figura 17 - Pôsteres dos filmes mais recentes divulgados pela The Asylum (abaixo) e dos filmes nos quais se baseiam.....	76
Figura 18 – Brinquedos dos Transformers da década de 1980.....	77
Figura 19 – Capa de 1985 da revista em quadrinhos dos Transformers.....	78
Figura 20 – Pôster de <i>The Transformers: The Movie</i> (1986), primeiro filme de animação da marca.....	79
Figura 21 – Cena em que Sam Witwicky carrega o Allspark em meio a batalha.....	81
Figura 22 - Cena em que a equipe luta contra os Z-bots.....	83

Figura 23 – Cena inicial de <i>Transformers</i> (2007) e <i>Transmorphers</i> (2007), respectivamente.....	84
Figura 24 – Comparação dos gráficos de <i>Transformers</i> (2007) e <i>Transmorphers</i> (2007).....	86
Figura 25 – Comparação entre os pôsteres de <i>Transformers</i> (2007) e <i>Transmorphers</i> (2007).....	87
Figura 26 – Telas dos <i>trailers</i> de <i>Transformers</i> (2007) e <i>Transmorphers</i> (2007), respectivamente.....	88
Figura 27 – Filmes da saga <i>Transformers</i>	94
Figura 28 – Filmes da saga <i>Transmorphers</i>	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Tópicos abordados na análise.....	71
Tabela 2 – Filmes da The Asylum lançados entre 2005 e 2006.....	72
Tabela 3 – Principais características identificadas nos filmes <i>mockbusters</i>	96

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	METODOLOGIA.....	16
2	CINEMA E INDÚSTRIA CULTURAL.....	19
2.1	ARTE E MERCADORIA.....	19
2.2	ORIGINAL E CÓPIA.....	28
2.3	IMITAÇÃO E CONTESTAÇÃO.....	37
3	MOCKBUSTER: UM NOVO FORMATO DO FILME B?.....	43
3.1	EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO.....	44
3.2	MANIFESTAÇÕES DA IMITAÇÃO NO CINEMA: CAMINHOS PARA O MOCKBUSTER.....	48
3.3	O MERCADO DOS KNOCK-OFFS.....	62
4	ESTUDO DE CASO.....	70
4.1	THE ASYLUM: O NEGÓCIO É A IMITAÇÃO.....	73
4.2	TRANSFORMERS: UMA BREVE INTRODUÇÃO.....	77
4.3	TRANSMORPHERS: O EPÍTOME DO MOCKBUSTER.....	82
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
	REFERÊNCIAS.....	102
	FILMOGRAFIA.....	110
	GLOSSÁRIO.....	111
	APÊNDICE A.....	115
	ANEXO A.....	120

1 INTRODUÇÃO

A imitação é uma prática que permeia diversos aspectos da criação humana. Benjamin (1982, p. 166) afirma que “o que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens”. Na Antiguidade o conhecimento humano iniciou seu desenvolvimento, e assim, a humanidade obteve um acervo de informações primordiais para o avanço da civilização. Para tanto, os discípulos utilizaram do artifício da imitação das obras de seus mestres, com o intuito de difundir o conhecimento que foi essencial para a construção da cultura contemporânea.

Esta característica se estende ao meio artístico, onde o procedimento de cópia tem sido amplamente abordado ao longo da história. Frequentemente a cópia foi utilizada como meio de preservação e foi implementada por escolas de arte como um estudo essencial para a formação do artista.

O presente estudo propõe-se a explorar a prática dos *mockbusters* na produção cinematográfica, analisando este modelo de inserção do padrão de imitação na esfera do cinema, sendo aplicado como um modelo de negócio. Desta forma, o estudo se inicia partindo da seguinte questão norteadora: **“Como os filmes *mockbusters* se inserem na produção cinematográfica e de que forma apresentam suas características?”**.

Não é incomum encontrar obras que remetem a trabalhos anteriores. No cinema, os gêneros cinematográficos implicam um estilo a ser replicado a fim de definir uma unidade e contribuir com a narrativa da história. Nogueira (2010) define o gênero cinematográfico como uma categorização de filmes do mesmo “tipo”, que descreve obras por meio da conformidade de diversos fatores, sendo a narrativa e a temática os fatores de maior relevância. Além disso, Dancyger (2003) salienta que é possível identificar semelhanças entre filmes do mesmo estilo cinematográfico que envolvem elementos de composição, como o enquadramento de câmera, movimentos, luz, som, trilha e montagem. Sendo assim, os gêneros cinematográficos definem princípios que serão “imitados” em diversas obras do mesmo estilo, a fim de se atingir um efeito semelhante. Segundo Lipovetsky e Serroy (2015), o cinema norte-americano, em especial, valoriza a utilização da designação de gênero em suas produções, pois permite que a proposta de um filme seja facilmente reconhecida pelo grande público.

Quentin Tarantino, por exemplo, é um diretor que utiliza deste artifício em diversos trabalhos de sua filmografia. Uma das obras mais expressivas neste quesito é o filme *Kill Bill* (2003), que conta a história de uma ex-assassina profissional do Esquadrão Assassino de Víboras Mortais, comandado por seu amante Bill. Quando a personagem principal, de codinome “A Noiva”, descobre que está grávida de Bill, ela foge para o Texas, conhece um jovem rapaz, se apaixona e tenta mudar radicalmente seu estilo de vida. Na cerimônia de casamento, Bill e os membros do Esquadrão Assassino de Víboras Mortais promovem um assassinato em massa na igreja, onde apenas A Noiva sobrevive. Após ficar quatro anos em coma, ela parte para se vingar das cinco pessoas que destruíram sua vida.

O filme conta com diversas referências da cultura pop, assim como de gêneros como os *western spaghetti*, *animes*, filmes *trash*, *blaxploitation* e filmes antigos asiáticos de samurais e kung fu. Esta última referência pode ser identificada no traje principal da personagem, que inclusive ilustra o pôster do filme. O conjunto amarelo com listras laterais pretas se parece muito com o figurino do personagem de Bruce Lee no filme *Jogo da Morte* (1978), escrito e dirigido pelo próprio, em parceria com Robert Clouse. Além disso, o enredo do filme se assemelha muito ao de *Lady Snowblood: Vingança na Neve* (1973), dirigido por Toshiya Fujita. O filme conta a história de Yuki, uma jovem que busca vingar sua família, que foi morta por criminosos antes mesmo de seu nascimento. Sua mãe foi a única sobrevivente da matança e garantiu que Yuki fosse criada como uma assassina para se tornar um instrumento de vingança de sua família.

As alusões feitas por Tarantino podem ser consideradas formas de homenagear os grandes mestres que influenciaram o diretor, que retoma elementos e os transforma em uma experiência nova ao espectador. Deste modo, cria um produto fílmico totalmente novo, ao mesmo passo em que utiliza de recursos intertextuais para gerar uma identificação do público com elementos previamente conhecidos.

Entretanto, o objeto de estudo desta monografia eleva o recurso da imitação (no exemplo de Tarantino aplicado como uma mera alusão ou homenagem) ao patamar de “cópia barata”. Os *mockbusters* são versões de baixo orçamento de grandes filmes hollywoodianos. Geralmente, imitam elementos como roteiro, título e pôster de divulgação, fazendo pequenas alterações (na tentativa de minimizar

complicações legais), com o objetivo de “pegar carona” na popularidade do filme original que (na maioria das vezes) está próximo de seu lançamento, e assim, conseguir lucrar com isso.

Apesar de se manifestar de diversas maneiras ao longo da história do cinema, este tipo de produção é um tema pouco explorado no universo acadêmico e ainda tem sua classificação em debate por críticos de cinema e pesquisadores da área. Portanto, o objetivo geral deste trabalho é evidenciar esta temática no ambiente dos debates acadêmicos para que se possa dar início a uma compreensão mais aprofundada sobre estas produções, buscando: identificar o surgimento deste tipo de filme na história do cinema; observar as diferentes formas pelas quais se manifesta; verificar sua relação com a indústria cultural; identificar e analisar seu processo de produção, distribuição e exibição, em busca de suas particularidades; e assinalar sua contribuição para o cinema em um panorama mais amplo.

No segundo capítulo, inicia-se o debate procurando identificar as relações da arte com o mercado, evidenciando questões acerca da indústria cultural, para que se possam ampliar os conhecimentos a respeito da comercialização da arte. Verifica-se que o cinema é destacado como um importante fator de propagação da indústria cultural, uma vez que muitas obras são produzidas no intuito de suprir demandas comerciais da indústria cinematográfica.

Uma das preocupações deste capítulo é a compreensão das relações da arte com a cópia ao longo da história. Neste momento, estudam-se as diferentes manifestações de imitação na arte, como as paródias e pastiches. Também são abordadas as questões acerca do vínculo entre a cópia e a noção de “mau gosto”, assim como, são discutidas as questões estéticas que permeiam a temática. Ainda no segundo capítulo, observa-se a produção de *mockbusters* por seu caráter contracultural. Por se tratar de uma alternativa encontrada pelas produtoras independentes de cinema de se manterem no ramo, os *mockbusters* adquirem um viés de contestação aos padrões impostos pela indústria cinematográfica, sendo assim, o valor destas produções é ampliado.

No terceiro capítulo desta monografia estuda-se o surgimento dos *mockbusters*, antes mesmo de obterem uma nomenclatura específica e se tornarem o principal modelo de negócio de algumas produtoras de cinema. São evidenciados exemplos de produções que podem ser enquadradas na definição de *mockbuster*.

Também são relacionadas questões acerca de filmes de baixo orçamento, em especial os filmes B, identificando de que forma se relacionam com a formatação moderna de um filme *mockbuster*.

Além disso, neste capítulo abordaremos a produção, distribuição e exibição dessas produções, buscando identificar os processos normalmente utilizados por empresas especializadas no ramo dos *mockbusters*. Também evidenciamos aqui as possíveis complicações legais que podem ser enfrentadas pelos filmes deste modelo, uma vez que imitam obras que muitas vezes estão protegidas por direitos autorais.

O tema escolhido para o estudo aqui apresentado parte de uma afinidade da aluna com a cultura *trash*, em geral descrita como a esfera das produções independentes que se destacam pelo caráter apelativo, pela excentricidade do roteiro, baixo orçamento, efeitos especiais “catastróficos” e humor negro. Estas características, que normalmente geram repulsa no público geral, atraem a aluna pela ousadia e sentimento de liberdade das amarras das grandes produções cinematográficas lapidadas sob a ótica do *mainstream*.

[...] A escassez de recursos financeiros aliada à liberdade de criação de quem não se guia pela arte séria e não teme críticas negativas pode proporcionar elaborações experimentais muito interessantes, situação que ocorria no processo criativo de filmes B de outrora. (CASTELLANO, 2009, p. 7).

Além disso, este trabalho obtém sua importância ao trazer um assunto que apresenta poucos estudos para o debate cinematográfico acadêmico. Desta forma, a presente monografia busca agregar conhecimentos mais aprofundados acerca da prática dos *mockbusters*, visto que a temática raramente é evidenciada como o principal foco de estudo em trabalhos acadêmicos.

Em uma de suas pesquisas a respeito do gênero *trash* a aluna encontra o filme *Transmorphers* (2007), da produtora The Asylum, que chamou a atenção da aluna para a temática dos *mockbusters*, destacando-se por sua ousadia ao apresentar um título extremamente similar ao original. Deste modo, o filme (que se trata de uma versão *knock-off* do *blockbuster Transformers* (2007), do diretor Michael Bay) tornou-se o estudo de caso desta monografia.

Instantaneamente houve uma conexão da aluna com o tema, pois além de se

tratarem de filmes de baixo orçamento que apresentam muitas características do cinema *trash*, os *mockbusters* também deboçam dos principais filmes de Hollywood, imitando pontos-chave do roteiro, fazendo trocadilhos com os títulos dos filmes ou adicionando elementos apelativos de humor.

Por tratar-se de um assunto que contém muitos títulos de filmes sem tradução oficial para o português, optou-se por apresentar estes casos com o título na língua do país de origem, salvo nos casos em que a versão brasileira do título é suficientemente conhecida. O uso dos títulos originais também é justificado para a melhor verificação das similaridades entre os filmes, visto que muitas vezes esta característica pode ser perdida nas traduções. Além disso, existem muitos termos e expressões da língua inglesa presentes ao longo do texto, que não possuem uma definição única no português. Sendo assim, buscando auxiliar o leitor, adicionamos um glossário de palavras e expressões, encontrado nos elementos pós-textuais deste trabalho.

1.1 METODOLOGIA

Antes de dar início a qualquer trabalho acadêmico, é essencial que se cumpra a etapa da organização dos métodos de pesquisa que permitirão a obtenção de resultados satisfatórios para a resolução da problemática proposta.

Esta monografia se propõe a evidenciar uma temática pouco discutida no meio acadêmico e que contém poucas fontes de consulta específicas sobre o assunto. Portanto, a escolha da metodologia a ser aplicada na pesquisa é um fator determinante para que os objetivos traçados sejam alcançados.

Para que se possa ampliar as concepções a respeito do fenômeno dos *mockbusters* na produção de cinema, aproxima-se o assunto sob uma perspectiva qualitativa. Inicialmente, utiliza-se como metodologia para o desenvolvimento deste trabalho a pesquisa bibliográfica de livros, artigos e publicações em torno do tema, assim como se faz extremamente necessária a pesquisa na internet, por meio da consulta de sites, vídeos e demais tipos de publicações *online*, visto que o tema abordado é pouco analisado em publicações impressas. Posteriormente, emprega-se o estudo de caso, apoiado pela análise fílmica, com o objetivo de possibilitar a identificação dos atributos de um produto *mockbuster* verificados durante a pesquisa, ao compará-los a um caso real inserido na produção cinematográfica.

A pesquisa bibliográfica é uma das etapas mais desafiadoras desta monografia, decorrente da dificuldade enfrentada na procura de materiais de consulta a respeito do assunto. Busca-se coletar informações sobre temas relevantes à pesquisa, a fim de atingir uma resposta satisfatória para a problemática proposta por este estudo. São alguns deles: história do cinema; indústria cinematográfica (em especial os aspectos de produção, distribuição e exibição de filmes); cultura de massa e indústria cultural; imitação; cópia; paródia; contracultura; cultura *trash*; filmes B; princípios estéticos que se introduzem ao tema; entre outros assuntos que se fazem necessários para o desenvolvimento do estudo.

Stumpf (2006) explica que a pesquisa bibliográfica corresponde ao ponto de partida de qualquer trabalho de pesquisa que compreende desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia referente ao assunto, até a apresentação de toda a literatura examinada pelo aluno ou pesquisador, de forma a evidenciar as concepções dos autores, acrescidos de suas próprias percepções, por meio de um

texto sistematizado. A autora ainda descreve a pesquisa bibliográfica como um conjunto de procedimentos que tem por objetivo identificar dados bibliográficos, selecionar os documentos pertinentes ao tema que será estudado e dar sequência à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados para que posteriormente sejam utilizados na redação de um estudo acadêmico.

Para que possamos identificar os princípios de funcionamento de uma produção *mockbuster*, utiliza-se como estudo de caso o filme *Transmorphers* (2007), da produtora The Asylum. Esta produtora obtém destaque dentre as demais empresas que se aventuram na produção de *mockbusters*. Antes de descobrir esta fórmula, a produtora era focada em produções de filmes de terror e ficção científica de baixo orçamento. Devido ao relativo sucesso comercial de um de seus primeiros *mockbusters*, a The Asylum transformou totalmente seu modelo de negócio. Hoje, o catálogo da empresa conta com mais de 500 filmes e é formado em grande parte por filmes deste tipo¹. Sendo assim, a opção por analisar um filme da The Asylum seria inevitável, visto que a empresa é considerada uma especialista no ramo.

O estudo de caso é descrito por Yin (2001) como uma investigação empírica de fenômenos individuais, organizacionais, sociais e políticos. O estudo de caso permite uma análise sem que se percam características fundamentais de eventos da vida real. De uma perspectiva abrangente, este método de pesquisa é ideal para aplicação em casos onde os questionamentos “como” e “por que” são evidenciados. Além disso, uma das características desta estratégia é ser utilizada quando há pouco controle do pesquisador sobre os eventos, sendo assim, é viável sua aplicação no presente estudo.

Deste modo, utilizaremos o estudo de caso para estudar aspectos contextuais do filme analisado, além de explorar questões como sua produção, divulgação, distribuição, exibição, repercussão, entre outros aspectos referentes à sua inserção na indústria cinematográfica.

Além disso, se faz necessário abordar questões referentes ao enredo, cenas, e demais características do filme em si, promovendo uma comparação do *mockbuster* com o filme de origem e identificando os aspectos que os aproximam e também os diferenciam. Para atingir este objetivo, utiliza-se em certos momentos a análise fílmica, que possibilitará uma compreensão mais detalhada do fenômeno

¹ Disponível em: <<http://newsite.theasylum.cc/index.php/about/ourstory>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

estudado, visto que os elementos serão mais facilmente identificados ao serem analisados de forma mais minuciosa.

De acordo com Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise fílmica consiste na examinação técnica de um filme, ou seja, desmontar uma obra para que ela possa ser observada minuciosamente a fim de expandir a percepção sobre a mesma.

Este processo se dá por duas etapas, sendo que a primeira consiste na desconstrução, extração e separação de fragmentos da obra, para assim obter um distanciamento do filme. A interpretação dos dados obtidos, cruzamento das informações e aplicação de embasamentos teóricos correspondem à segunda parte da análise fílmica. Nesta etapa, serão levados em consideração os aspectos estéticos, culturais, mercadológicos, assim como as similaridades no roteiro que configuram o filme *mockbuster*. Os autores salientam a importância de levar em consideração o contexto histórico no qual a obra cinematográfica se insere, de modo a identificar as correntes ou tendências estéticas que exercem influência sobre a produção.

2 CINEMA E INDÚSTRIA CULTURAL

“Arte é furto.”

Pablo Picasso

No atual modelo econômico de produção e consumo, todas as atividades humanas são submetidas a uma lógica de mercado, onde os meios de produção privados são operados de modo a obter lucros. Conseqüentemente, os setores de cultura também foram integrados ao modelo, de forma a produzir expressões artísticas que possam ser aceitas e consumidas pelos grandes públicos. Para tanto, os produtos de arte foram formatados e pensados exclusivamente para o consumo de massa, tendo em vista a maximização dos lucros.

Este sistema impõe rígidas diretrizes de funcionamento, que condicionam a supressão das classes operárias. O mesmo acontece na área do cinema, onde produtoras independentes são dominadas pelas grandes corporações, sendo assim, precisam recorrer a modos alternativos de se manter no mercado.

Ao mesmo passo em que necessitam ser inseridas no esquema de consumo, — afinal, a produção de cinema é inviável sem que existam recursos financeiros para executar um roteiro — as empresas independentes, muitas vezes, buscam por brechas pelas quais podem continuar a produzir filmes e se manter financeiramente com isso. Deste modo, encontram uma forma de resistir aos padrões estabelecidos por um sistema restritivo.

2.1 ARTE E MERCADORIA

As reflexões acerca da relação entre arte e mercado são amplamente discutidas no meio acadêmico e científico. Como consequência desta relação surge um panorama conflituoso, pois a coexistência e, muitas vezes, a união entre dois valores que se distanciam por sua finalidade inicial, se torna contraditória. A arte (enquanto expressão da subjetividade humana) e o mercado (enquanto esquema de troca de bens de consumo) são conceitos que, por sua definição, seguem direções opostas.

Cabe à arte a incumbência de traduzir — por meio da criatividade e artifícios de caráter estético — os pensamentos, vivências, inteligência, sentimentos e sensações da humanidade em um determinado período histórico. Na concepção de Eco (1986), uma obra de arte é um reflexo do contexto primário no qual se insere. As relações culturais, econômicas e políticas de uma época ou ambiente despertam diferentes interpretações e conferem personalidade a uma manifestação artística.

Estes cenários que moldam a arte estão em constante mutação, devido principalmente (além de diversos outros fatores) à evolução tecnológica. Ao passo em que novas técnicas se desenvolvem e se aprimoram, expressões artísticas, que antes não eram possíveis, surgem como novas ferramentas para exprimir os modos de pensar, viver e sentir do homem moderno. Sendo assim, “o modo de organizar o objeto, a técnica, define a nova arte.” (PAVIANI, 2003, p. 12).

No cinema, encontramos inúmeros exemplos da convergência entre arte e mercado. O clássico *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, se destaca neste quesito, pois a obra é aclamada por seu viés artístico, porém isso não exclui o fato de se tratar de um produto surgido a partir de uma demanda mercadológica do estúdio que o produziu.

Para seu estúdio, RKO, entretanto, ele [*Cidadão Kane*] foi primordialmente um produto econômico: uma unidade da produção anual, um investimento de capital que tinha de ser recuperado nas bilheterias. (ALLEN; GOMERY, 1995 apud MATTOS, 2006, p. 12).

Portanto, este filme pode ser percebido sob diferentes perspectivas: como uma obra de arte, um produto econômico, um manifesto social e até mesmo uma revolução tecnológica, pois demonstra a qualidade técnica mais avançada que existia na época. Eco (1971) afirma que uma obra de arte é uma mensagem essencialmente ambígua, sendo assim, se faz necessária a assimilação do cinema como um fenômeno multifacetado, que deve ser observado por perspectivas estéticas, tecnológicas, econômicas e sociais.

[...] o cinema é um sistema aberto. Não é apenas um conjunto de componentes formando um todo, mas um conjunto relacionado de componentes que condicionam e são condicionados uns pelos outros. (MATTOS, 2006, p. 13).

O elo entre arte e mercado se torna mais forte a partir da Revolução Industrial, no século XVIII. Um novo modelo de produção em massa foi estabelecido e resultou em transformações determinantes para o modo de vida atual, como o surgimento das classes operárias, crescimento da população urbana (devido à migração para os grandes centros produtivos) e o fortalecimento dos princípios econômicos que se centralizam no consumo.

Deste processo resulta a indústria cultural, que se refere à propagação do modelo de produção em massa para o setor artístico, que segundo Paviani (2003), sofre alterações em estrutura e função.

Os frankfurtianos Adorno e Horkheimer, conceberam a definição de *Kulturindustrie* (indústria cultural), na obra “Dialética do Esclarecimento”, na década de 1940. Este conceito promove uma reflexão acerca da implementação do padrão industrial no campo da cultura.

Não foram, portanto, apenas os bens materiais, como alimentos, roupas, materiais de construção, utensílios domésticos, etc. que passaram a ser produzidos em série (padronizados) por máquinas e para um grande número de consumidores. Também os aspectos da cultura referentes à esfera do conhecimento, à expressão dos sentimentos, exteriorização de fantasias e comunicação de experiências passaram a receber um tratamento industrial. (ALVES, 1995, p. 61).

A indústria cultural é difundida pelos meios de comunicação de massa (aqui representados pelo cinema), que são poderosos fatores para o estabelecimento de uma cultura de massa. Por “cultura de massa” entende-se o resultado de um processo onde um produto cultural é moldado e “enlatado” conforme as diretrizes estipuladas pelos interesses do capitalismo, de modo a ser vendido em larga escala (para as grandes massas).

Para Paviani (1987), este novo modelo de cultura resulta no enfraquecimento das manifestações artísticas legítimas, que passam a assumir um caráter lucrativo e se desviam de seu propósito primordial de representar valores, comportamentos e ideias que constroem as raízes de um povo.

O estabelecimento da cultura de massa se apoia inevitavelmente na disseminação de seus produtos pelos meios de comunicação de massa. Alves (1995) atribui uma grande parte da responsabilidade pela efetivação da sociedade de consumo aos progressos tecnológicos dos meios de comunicação. Por outro

lado, Paviani (1987) afirma que culpabilizar os meios de comunicação como causadores da cultura de massa é uma hipótese equivocada, pois compreende-se uma sucessão de fatores históricos, sociais e políticos que culminaram na massificação da cultura. Coelho (1980) ilustra este pensamento ao destacar que o surgimento dos primeiros meios de comunicação de massa (a invenção dos tipos móveis de imprensa no século XV, por Gutenberg) não provocou o início de uma cultura de massa. Portanto, deve-se assimilar a progressão da industrialização e as transformações (sociais, ideológicas e estruturais) por ela geradas como pontos-chaves para a formação da cultura de massa.

Assim, a indústria cultural, os meios de comunicação, de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização. É esta, através das alterações que produz no modo de produção e na forma do trabalho humano, que determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de massa), implantando numa e noutra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo humano de trabalho ao ritmo da máquina; a exploração do trabalhador; a divisão do trabalho. (COELHO, 1980, p. 6).

Rosenfeld (2002) defende que o cinema é resultado da adição da arte à indústria, onde esse vínculo dificilmente será rompido, uma vez que a arte no cinema se dispõe a serviço da comunicação. Deste modo, Adorno e Horkheimer colocam o cinema em posição de destaque entre os meios de comunicação de massa, reconhecendo sua relevância para a propagação da indústria cultural.

[...] a grande reorganização do cinema [...] consistiu exactamente na adaptação consciente às necessidades do público registradas com base nas bilheterias, necessidades essas que as pessoas mal acreditavam ter que levar em conta na época pioneira do cinema. Ainda hoje pensam assim os capitães da indústria cinematográfica – que, no entanto, se baseiam no exemplo dos sucessos mais ou menos fenomenais, e não, com muita sabedoria, no contra-exemplo da verdade. Sua ideologia é o negócio. (ADORNO; HORKHEIMER, 1974, p. 64).

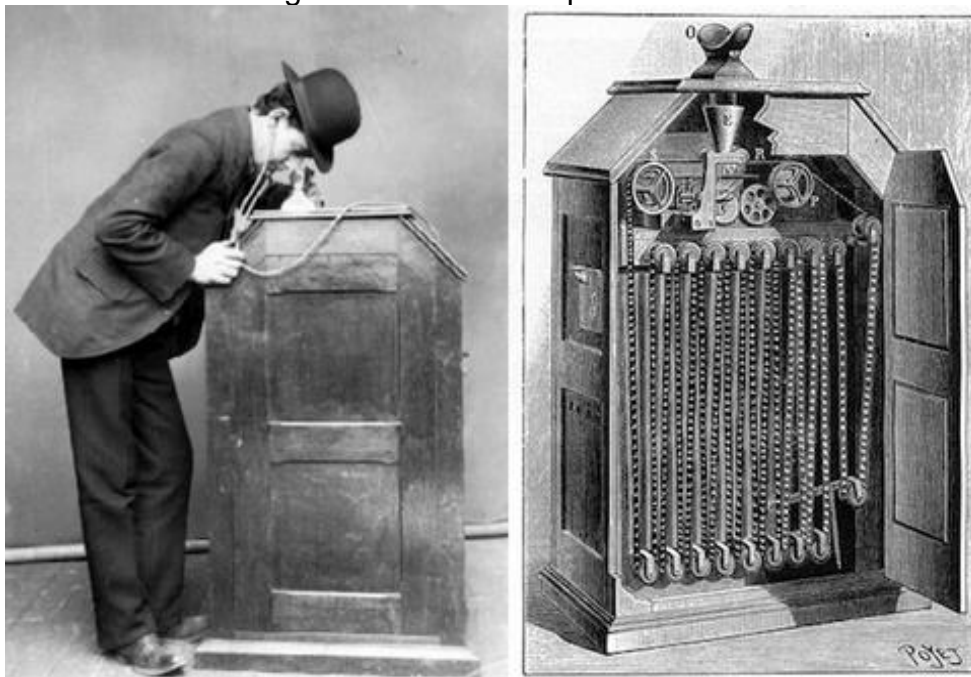
O cinema, como manifestação artística, anda em paralelo com a indústria cultural desde os primórdios de sua invenção. Rosenfeld (2002) explica que nenhuma produção cinematográfica é possível sem organização industrial e recursos financeiros. Isso implica na definição de determinados padrões

(desenhados pelas empresas de cinema) a serem seguidos na produção, a fim de garantir a rentabilidade dos filmes.

Não só a exploração, mas a própria criação requer capitais consideráveis e, por isso, a empresa, ao encomendar a confecção de um filme, forçosamente tende a impor desde o início os princípios que lhe parecem certos. (ROSENFELD, 2002, p. 36).

A premissa primordial do cinema se baseia na projeção de imagens em movimento, que requerem meios (invenções tecnológicas) que viabilizem sua exibição. Se hoje dispomos de salas de cinema modernas, canais de TV, DVDs, Blu-Rays e serviços de *streaming*, na aurora do cinema nos deslumbramos com os salões de cinetoscópios. Mattos (2006) descreve os cinetoscópios como aparelhos que permitiam que filmes fossem assistidos individualmente, por meio de uma abertura. Essa invenção deu início a formação da indústria cinematográfica dos Estados Unidos.

Figura 1 — Cinetoscópio de 1894



Fonte: <<https://todayinottawashistory.wordpress.com/tag/kinetoscope/>>. Acesso em: 9 mai. 2019.

O cenário norte-americano sem dúvidas foi um grande palco das transformações provocadas pelo processo de industrialização no cinema. Mattos (2006) explica que quando o vitascópio de Thomas Edison foi lançado no mercado

em 1895, os americanos encontraram uma nova forma de prosperar comercialmente no ramo cinematográfico. Essa invenção está mais próxima da imagem visual que construímos em nossa mente quando pensamos no cinema atual, pois se trata de uma máquina de projeção de imagens em movimento, que faz com que os filmes possam ser assistidos de forma coletiva. Entretanto, a invenção logo foi ofuscada pela concorrência europeia, que lançou o cinematógrafo apenas dois meses após a novidade americana. A nova máquina francesa, inventada pelos irmãos Lumière, apresentava melhorias em relação à invenção de Edison, o que garantiu uma larga vantagem competitiva para o cinema francês e fez com que Auguste e Louis Lumière fossem popularizados como os “pais do cinema” até os dias atuais.

A Pathé-Frères, sediada em Paris, foi a líder mundial da industrialização do cinema. Abel (1995) descreve que a Pathé elaborou um sistema inovador de produção e distribuição de filmes. Ao ser financiada por grandes corporações francesas, a Pathé foi capaz de adquirir as patentes do cinematógrafo dos Lumière e providenciou o aprimoramento da invenção. Segundo Sklar e Cook (2015), devido a estas melhorias, a Pathé teve a possibilidade de abrir empresas em diversos países a fim de exportar seus filmes e obteve domínio do mercado cinematográfico mundial, estabelecendo sua base na cidade de Vincennes.

O período 1903-1909 foi, no cinema, uma era Pathé. Um extraordinário espírito empreendedor em cinco anos transformou o cinema, que para Méliès era um comércio artesanal, numa grande indústria cuja capital, Vincennes, dominava o mundo inteiro. (SADOUL, 1963, p. 50).

Abel (1995) explica que este sistema de produção e distribuição da Pathé avançava à medida que a popularidade dos *nickelodeons* — primeiras salas dedicadas unicamente à exibição cinematográfica, cujo ingresso custava um níquel (cinco centavos de dólar) — crescia. Os filmes assinados pela marca do galo (símbolo da empresa), se alastraram pelo mundo e se tornaram muito populares nos EUA. De acordo com Sadoul (1963, p. 51), “em 1908 a, metragem de película vendida por Pathé nos Estados Unidos ultrapassava o dobro da venda total de todos os grandes produtores americanos reunidos”.

Figura 2 — Marca da Pathé-Frères de 1896 a 1907.



Fonte: <<http://www.fondation-jeromeseydoux-pathe.com/historique-pathe>>. Acesso em: 9 mai. 2019.

Os *nickelodeons* foram fundamentais no contexto histórico do cinema, pois os preços baixos atraíram os olhares das grandes massas, que logo aderiram à novidade e começaram a frequentar assiduamente estas exposições. As chamadas “imagens em movimento e canções ilustradas”² passaram a moldar a sociedade moderna ao passo que simultaneamente se molda por ela.

O preço baixo dos ingressos e a duração breve do programa atraíram para os *nickelodeons* as classes trabalhadoras, nas quais se incluíam os imigrantes. Elas, que haviam conhecido apenas galerias dos teatros, subitamente sentavam-se na platéia, compartilhando uma experiência coletiva em igualdade de condições com as diferentes classes socioeconômicas de que se compunha o público. (MATTOS, 2006, p. 23).

² Frase comumente encontrada nas fachadas dos *nickelodeons* da época, conforme demonstrado na Figura 3.

Figura 3 — Nickelodeon da cidade de Salem, Massachusetts



Fonte: <<http://cinematreasures.org/theaters/40573>>. Acesso em: 10 mai. 2019.

Sendo assim, o cinema representou a inclusão de classes subjugadas da sociedade na esfera da arte (especialmente consumida como forma de entretenimento), que passaram a acessar conteúdos que antes eram reservados às elites. Abel (1995) utiliza o pensamento de Miriam Hansen e Roy Rosenzweig para observar que esta nova forma de exibir filmes passou a oferecer uma esfera antagônica ou alternativa, em contrapartida ao padrão de consumo de cultura de massa que se propagava.

Por outro lado, analisando os efeitos sociais desta mudança, nota-se que a introdução deste novo público fez com que a dinâmica de consumo de cultura se tornasse mais concreta. McLuhan (1974) relata que o cinema deu aos imigrantes e às classes menos afortunadas a esperança de atingir a realidade retratada nas telas e a partir disto o *“American Way of Life”* foi vendido para o mundo inteiro.

O mundo logo se dispôs a comprar sonhos enlatados. O cinema não apenas acompanhou a primeira grande era do consumo, como incentivou-o, propagou-o, transformando-se, ele mesmo, num dos mais importantes bens de consumo. Em termos do estudo dos meios, torna-se patente que o poder do cinema em armazenar informação sob forma acessível, não sofre concorrência. (MCLUHAN, 1974, p. 327).

Segundo Lipovetsky e Serroy (2015), a produção de cinema americana é pensada desde o início de sua concepção como um artifício de venda da idealização de seus modos de ser e pensar, visando sua exportação e difusão internacional.

[...] o cinema continua em essência sendo o que é desde os anos 1930: uma arte de massa, realizada por grandes cinemas nacionais — francês, alemão, italiano, inglês, russo, indiano —, mas dominada pela produção americana, a qual é concebida industrialmente para fazer o mundo inteiro sonhar. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 198).

Os EUA obtiveram triunfo sobre a indústria de cinema francesa em virtude da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), que desestabilizou totalmente o cenário europeu, colocando-o em desvantagem em todos os setores da economia. Conseqüentemente o mercado cinematográfico norte-americano foi alavancado devido à desvantagem da concorrência, o que fez com que obtivessem êxito no contexto mundial, pois a distribuição de seus produtos em mercados estrangeiros (fragilizados pela guerra) se tornou mais fácil.

Diante do esgotamento europeu, os Estados Unidos transformaram-se em potência de primeiríssima ordem que, com a abundância dos seus capitais, conquistaram as posições-chave em todo o mundo. Firms americanas compram grande número de cinemas franceses ou associam-se aos seus proprietários; concedem-lhes créditos com a condição de que lhe adquirissem os filmes. (ROSENFELD, 2002, p. 109).

Tendo em vista os pontos assinalados, deve-se notar que não se faz arte, e principalmente, não se faz cinema em um estado de total despreendimento às amarras impostas pelo sistema de produção, distribuição e consumo vigente. Como diria Rosenfeld (2002), o cinema é um “filho do capitalismo”. Este sistema lhe conferiu as condições financeiras para que pudesse evoluir sob um aspecto técnico e conseqüentemente viabilizar mais e melhores produções artísticas.

Além disso, não se pode deixar de levar em consideração a forma como o homem moderno se relaciona com a arte, visto que este nasceu e cresceu mediante a uma civilização industrial e enxerga a possibilidade de obtenção para si, em material outrora de contemplação coletiva. “Ter ou desejar ter uma gravura, um disco ou um livro finamente ilustrado é o seu modo habitual de relacionar-se com o que todos chamam de arte.” (BOSI, 2000, p. 7).

É assim, — lembrando que a necessidade do ser humano de consumir bens simbólicos (que expressam as atividades do homem de seu tempo) foram os grandes contribuidores para a difusão da indústria cultural conforme a temos hoje — que passamos para a próxima temática abordada neste capítulo: a arte e sua reprodução.

2.2 ORIGINAL E CÓPIA

A produção de um filme *mockbuster* é entendida como uma estratégia de mercado utilizada por produtoras de cinema para obter lucros imitando elementos das grandes produções hollywoodianas: os *blockbusters*. O filme *mockbuster* imita elementos do filme original a fim de aproveitar-se do apelo comercial atrelado à primeira obra. As semelhanças entre os filmes podem ser identificadas no roteiro, no título e na capa, de forma a confundir o espectador. Na maioria dos casos, estes filmes aproveitam a popularidade e exposição midiática de um *blockbuster* a ser lançado, para produzir rapidamente sua versão *mockbuster* e lançar diretamente para DVD, antes do filme original ser colocado em cartaz nos cinemas.

Entretanto, esta prática não é novidade na esfera da arte, uma vez que a imitação sempre esteve presente através dos tempos. Desde os primórdios da humanidade teve-se a possibilidade de copiar manualmente uma obra que não é de autoria própria. Para Platão, a imitação está intimamente ligada à arte, ao percebê-la como uma imitação imperfeita da natureza, que por sua vez também é uma imitação imperfeita do mundo ideal³. Platão descreve o conceito de arte como *mímesis*, no qual aborda a expressão artística como uma “representação” fundamentada em elementos como a imitação, similaridade e reprodução. Ao assimilar o conceito de *mímesis*, Bosi (2000) reconhece que seu significado deve ser observado pela perspectiva do contexto no qual se encontra. Portanto, explica que a arte como *mímesis* pode se manifestar, por exemplo, nas práticas teatrais dos mimos e da pantomima, onde a imitação de traços ou gestos era utilizada na representação satírica. Assim como, *mímesis* pode significar a reprodução seletiva de aspectos do

³ ECO, 2004, p. 90.

original, onde um artista escolhe características que lhe são úteis para emular em uma obra.

A relação entre original e cópia foi uma preocupação recorrente ao longo da história da arte. Como vimos anteriormente, após a instauração do processo industrial, a arte foi submetida à lógica comercial de produção. Com os crescentes avanços da técnica, a cópia de uma obra se torna mais fácil, assim como sua reprodução em massa. Têm-se então a chamada reprodução técnica, que não pode ser confundida com a imitação manual do passado, pois se utiliza de artifícios para replicar uma obra em larga escala.

Decorrente deste processo, têm-se a perda da originalidade da obra, sua autenticidade. Benjamin (1982), explica a autenticidade como a essência da obra original, a qual não pode ser emulada, mesmo pela mais fiel réplica. Neste processo de reprodução, perde-se o momento da concepção da obra original, o “aqui e agora” que caracteriza sua autenticidade. “A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico.” (BENJAMIN, 1982, p. 168).

Benjamin (1982) e Bosi (2000), partilham de uma perspectiva parecida ao evidenciarem que a desvalorização da obra de arte provém da necessidade possuir o objeto e a de reproduzi-lo. Ambos os aspectos estão inexoravelmente ligados à crescente difusão da cultura de massa.

Nesta abordagem, toda obra de arte possui uma “aura”, que representa a singularidade que só pode ser atingida por meio de elementos espaciais e temporais presentes no instante em que se concebe a obra. Benjamin (1982) afirma que a aura é destruída com a reprodução técnica. Sendo assim, a obra perde seu valor original, devido o enfraquecimento de seus atributos estéticos e simbólicos.

Por outro lado, Gardner (1996) analisa o fenômeno da reprodução técnica sob uma perspectiva moderna, onde já se tem uma visão clara dos seus efeitos. Para o autor “a facilidade de se reproduzir um objeto aos milhares tem transformado o original em algo mais sagrado do que nunca.” (GARDNER, 1996, p. 48). Isso acontece, pois após ver inúmeras cópias de uma obra de arte, a fascinação ao encontrar-se com o objeto autêntico se torna ainda maior. Para Lipovetsky e Serroy (2015), uma das características da sociedade moderna está ligada à busca pelo verdadeiro, em decorrência da ascensão do falso e inautêntico.

A sociedade hipermoderna também é a sociedade da artificialidade, da falsificação, do falso luxo e da verdadeira pacotilha, do falso verdadeiro e do verdadeiro virtual. [...] Procuramos a autenticidade dos produtos, de encontrar satisfação também no adulterado, no artificial, no falsificado. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 408).

No meio da arte cinematográfica, o padrão de reprodução se manifesta de forma ainda mais tangível, pois a técnica não apenas permite a difusão da obra, mas se torna obrigatória para a sua existência. Portanto, o cinema mais uma vez é reforçado como um potencializador dos movimentos de massa.

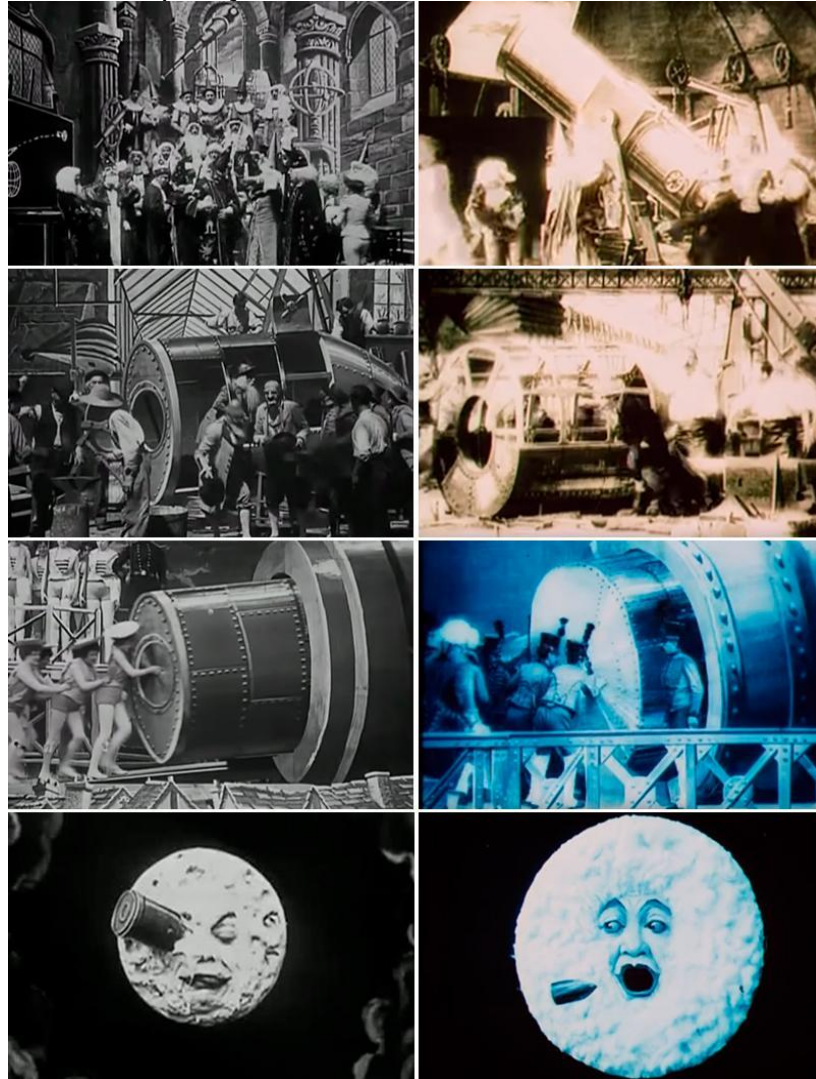
Sendo assim, é importante notar que a imitação no cinema pode se manifestar de diversas formas, como é o caso da autorreferenciação (uma das formas mais sutis de “imitar” uma obra), ou seja, a menção de fragmentos de outros filmes dentro de um novo contexto. Andrade (1999) descreve que o recurso da metalinguagem⁴ esteve presente desde o cinema mudo. Observando o filme *Awful Hats* (1909), de D.W. Griffith, por exemplo, pode-se notar que *At the Crossroads of Life* (1908), de Wallace McCuttcheon é referenciado em tela. Andrade (1999) explica que esse recurso de autorreferenciação tem por objetivo provocar uma identificação do público, ao provocar o encontro do espectador com uma situação familiar, a qual já possui um conhecimento prévio.

Por outro lado, o cinema mudo também apresentou casos de imitação explícita, como ocorre no filme *Excursion dans la Lune* (1908), produzido pela Pathé-Frères e dirigido por Segundo de Chomón. O filme apresenta inúmeras semelhanças com uma das obras mais conhecidas da história do cinema: *Le Voyage dans la Lune* (1902), de Georges Méliès. Este filme foi considerado um marco por apresentar uma nova proposta de estilo cinematográfico e é reconhecido como o primeiro filme de ficção da história.

As similaridades podem ser observadas desde o roteiro até a composição das cenas, como pode ser verificado na Figura 4. Uma das poucas inovações na segunda obra é a utilização de cores, uma característica que diferenciava a Pathé na época.

⁴ Segundo o Dicionário Houaiss, a palavra significa uma “linguagem (natural ou formalizada) que serve para descrever ou falar sobre uma outra linguagem, natural ou artificial. As línguas naturais podem ser usadas como sua própria metalinguagem”. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

Figura 4 — Comparação entre cenas das obras de Méliès e Chomón



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de *frames* retirados dos filmes.

Dancyger (2003) descreve que o fenômeno da imitação no cinema pode se dar de forma a acrescentar um novo ponto de vista, onde os elementos que foram apropriados são alterados a fim de proporcionar uma nova experiência ao espectador, nesta descrição se enquadram as paródias cinematográficas.

Como abordado anteriormente, as paródias foram vistas desde as apresentações teatrais da Antiguidade, onde se identificava um claro caráter jocoso às peças. Sant'anna (2006), descreve que a paródia, na literatura, se utiliza de elementos intertextuais, ou seja, se apropria de textos de outros autores, e ainda define três categorias da paródia: aquela que altera o texto original; aquela que imita estilos e efeitos para zombar de um autor; e por fim, aquela que busca fazer uma caricatura do original.

No recurso da intertextualidade⁵ também se encontra o pastiche, que muitas vezes pode ser confundido com a paródia. Mascarello (2006), destaca que o pastiche não possui o viés humorístico que se encontram nas paródias, onde estas buscam zombar da obra original, geralmente embasadas por um forte senso crítico. Para Sant'anna (2006), o pastiche se limita ao trabalho de reunir fragmentos de diferentes obras de um ou mais artistas, portanto, não deve ser considerado um mero sinônimo de paródia.

Para começar, um trabalho de pastiche consiste em agrupar elementos tomados de outros trabalhos, e este é o princípio combinatório que será discutido prioritariamente. Em segundo lugar, isto envolve a citação/imitação de trabalhos anteriores, o que nos leva a noção de pastiche como uma forma de imitação, assunto não apenas da segunda parte deste capítulo mas também do resto do livro. Em terceiro lugar, pasticcio na pintura envolve o uso não reconhecido e enganador da combinação e imitação, e essa associação negativa também está ligada ao pastiche. (DYER, 2007, p. 8-9).

Mascarello (2006) afirma que o recurso intertextual pode significar uma redução em originalidade no cinema, por promover a repetição de elementos, porém isso não descarta a qualidade de uma obra como um todo.

Afinal, a originalidade não é um valor pós-moderno: fundindo os dois lados da coluna (novo versus velho), o pós-modernismo produziria algo que não seria o "absolutamente novo", mas que também não pode ser reduzido ao pastiche. (MASCARELLO, 2006, p. 373).

Vanoye e Goliot-Lété (1994) descrevem que toda obra cinematográfica se insere em um contexto e pode ser inscrita dentro de uma corrente, tendência ou escola estética. Deste modo, nenhum filme é um fenômeno isolado, considerando que, de forma ou de outra, participa de um movimento ou está vinculado a uma tradição. Os autores ainda mencionam que cineastas da modernidade europeia como Jean-Luc Godard, Wim Wenders e Léos Carax, inserem em suas obras referências do cinema sob um panorama histórico, por meio dos recursos da citação, do pastiche e da paródia.

⁵ Segundo o Dicionário Houaiss, a palavra refere-se ao "conjunto de relações alusivas que um texto mantém com outro(s) do mesmo autor ou de autores diferentes". Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

A utilização de recursos intertextuais, como a paródia, ou até mesmo a imitação vista nos *mockbusters*, representa um risco ao ser exposta a um espectador desavisado, que ao não reconhecer a obra a qual faz referência, pode entender aquilo como algo “mal feito”. Em especial no *mockbuster*, esse risco é potencializado, pois a falta de recursos financeiros faz com que as obras sejam submetidas a padrões de qualidade técnica inferiores (isso inclui atores de “segunda mão”, efeitos visuais insatisfatórios, enredo limitado, etc.), se observadas sob a ótica do *mainstream*. Isso significa ir de encontro ao padrão de cultura de massa e às imposições que visam formatar a arte dentro de um molde específico para o mercado. Para Martel (2012), o termo *mainstream* pode ser utilizado para descrever uma corrente principal, ou seja, um padrão de cultura dominante.

A palavra, de difícil tradução, significa literalmente “dominante” ou “grande público”, sendo usada em geral para se referir a um meio de comunicação, um programa de televisão ou um produto cultural que vise um público amplo. (MARTEL, 2012, p. 18).

Sendo assim, se faz necessária a reflexão sobre como estes padrões foram formulados ao longo dos tempos, para que se possa ampliar o entendimento sobre os motivos que tornam estas obras “fora do padrão”. Bosi (2000) explica que deve-se à evolução da técnica a produção de regras normativas que se aplicam à execução de uma obra artística.

A relação do homem com sua percepção do que é belo é mutável através dos tempos. Eco (2004) analisa cronologicamente as concepções de beleza e conclui que valores como a proporção, simetria e harmonia permanecem até hoje como os principais pilares estéticos do que se considera agradável. Em contraponto, o autor afirma que “as coisas feias também compõem a harmonia do mundo por meio de proporção e contraste.” (ECO, 2004, p.85). Portanto, o antagonismo entre o belo e o feio se faz necessário para que haja o equilíbrio do setor estético, uma vez que um se condiciona sobre o outro. Segundo os autores Sodré e Paiva (2002, p. 17), “o belo é, desde o antigo grego, ora a expressão de uma simetria ou de uma conciliação entre contrários, ora uma tensão especialmente mantida entre coisas opostas.”

Ao incluirmos neste debate as distinções entre bom e mau gosto, é necessário assimilar o fenômeno *kitsch* na arte. Moles (1975) define o *kitsch* como

uma arte de mercado que busca meios convencionais de expressão, a fim de provocar uma aceitação do público consumidor. O *kitsch* se posiciona na intersecção entre arte e conformismo, tornando obsoleto o pensamento de que os debates estéticos se resumem entre “bello” e “feio”. Eco (2004) explica que à primeira vista, o “mau gosto” é entendido como uma desproporção de medidas, ou seja, um deslocamento de algo em relação ao contexto considerado adequado. Na arte, esta desproporção está ligada a características como a pré-fabricação de uma obra ou à imposição de um efeito (delimitação de um efeito que reduz as possíveis interpretações).

A palavra *kitsch*, no sentido moderno, aparece em Munique, por volta de 1860, palavra bem conhecida do alemão do sul: *kitschen*, quer dizer atravancar e, em particular, fazer móveis novos com velhos, é uma expressão bem conhecida; *verkitschen*, quer dizer trapacear, receptor, vender alguma coisa no lugar do que havia sido combinado. Neste sentido, existe um pensamento ético pejorativo, uma negação do autêntico. (MOLES, 1975, p. 10).

Sêga (2010) classifica o fenômeno *kitsch* como “antiarte”, se observado sob a ótica das diretrizes da beleza. No contexto atual, a estética *kitsch* está presente em todos os âmbitos da vida cotidiana, assim como, em diversos produtos da cultura de massa. Este conceito excedeu até mesmo o conceito de arte, se infiltrando nas mais díspares manifestações artísticas, tendo como principal veículo a indústria cultural.

O fenômeno *kitsch* baseia-se em uma civilização consumidora que produz para consumir e cria para produzir, em um ciclo cultural onde a noção fundamental é a aceleração. Digamos que o homem consumidor está ligado aos elementos materiais de seu ambiente e que o valor de todas as coisas altera-se em virtude desta sujeição. (MOLES, 1975, p. 21).

Dentre as inúmeras características que aproximam os filmes *mockbusters* ao conceito de *kitsch*, observa-se que os produtos de ambos, em sua maioria, causam propositalmente uma confusão no público, que os consome por engano. Sendo assim, Sêga (2010) elenca as principais características que identificam um objeto *kitsch*, dentre elas destacam-se a imitação e a linguagem exagerada. Estes traços também podem ser verificados na maioria das produções *mockbusters*.

O significado de *kitsch* muitas vezes se funde ao de “brega”, onde o último é entendido como um sinônimo de mau gosto. O Dicionário Houaiss define brega como algo “de mau gosto, sem refinamento, segundo o ponto de vista de quem julga”⁶, e o classifica como sinônimo de “cafona”, sendo este definido por: “que ou o que revela mau gosto, pouca sofisticação ou pouco trato social”⁷.

O *kitsch* hasteou bandeiras contrárias à elite dirigente. Excluiu a aura do iluminismo estético, ganhando espaço áureo na cultura de massa. Nela consolidou-se, proliferou-se, globalizou-se. Pleno de liberdade, o *kitsch* transitou pela contracultura, mas nela não se encontrou. Recebeu vários nomes: “*midcult*”, “*ready-made*”, “*gadget*”, etc. Despiu-se de toda pureza e originalidade e tornou-se objeto de desejo de vários consumidores. Mas há quem escolha o *kitsch* por razões contestatórias ou mesmo por simples deboche. (SÊGA, 2010, p. 66).

No que diz respeito ao “mau gosto” estético atrelado aos *mockbusters*, verifica-se que, em muitos casos, os filmes causam um estranhamento ou repulsa no espectador, devido ao caráter grotesco notado, principalmente, nos efeitos especiais de “segunda linha”. O filme *Snakes on a Train* (2006) é um exemplo disso, não apenas por apresentar efeitos especiais “toscos” e de qualidade técnica inferior aos efeitos vistos no filme original *Snakes on a Plane* (2006), mas também pelo conteúdo das cenas em si, como por exemplo, no momento em que um dos personagens se transforma em uma cobra gigante e começa a engolir o trem no qual se passa o filme, conforme *frame* apresentado na figura 5.

⁶ BREGA. In: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

⁷ CAFONA. In: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

Figura 5 — Cena do filme *Snakes on a Train* (2006)



Fonte: <<https://thatwasabitmental.com/2012/09/08/snakes-on-a-train-2006>>. Acesso em: 15 mai. 2019.

Sodré e Paiva (2002) explicam que o grotesco não se trata apenas de algo percebido como “feio” ou o oposto de “belo”, mas sim como uma manifestação fantasiosa da imaginação que, na maioria das vezes, nos faz rir. Para os autores, uma obra grotesca se caracteriza por uma “catástrofe” dentro de padrões repetitivos e previsíveis, “trata-se da mutação brusca, da quebra insólita de uma forma canônica, de uma deformação inesperada.” (SODRÉ; PAIVA, 2002, p. 25).

Por se encontrar fora dos padrões de qualidade considerados aceitáveis em uma sociedade de consumo, o *mockbuster* adquire um caráter repulsivo para o público geral, porém ele atende a um público específico, de nicho, que se atrai pelo caráter transgressor (e especialmente cômico) das obras, as quais não se curvam às imposições formais e ousam zombar das convenções técnicas que se firmaram como leis absolutas da produção de cinema desde o início. Sendo assim, estas obras — que por muitos são consideradas ruídos que não deveriam existir em uma concepção de cinema como arte — adquirem uma personalidade de resistência aos protocolos que insistem em tentar limitar as expressões artísticas.

2.3 IMITAÇÃO E CONTESTAÇÃO

A partir dos anos 1960 surgiram uma série de movimentos de mobilização e contestação social que buscavam se rebelar contra a imposição cultural vigente. De acordo com Pereira (1988), este movimento foi denominado como “contracultura” pela imprensa norte-americana, porém este fenômeno aconteceu também em diversos países da Europa e da América Latina. Pode-se afirmar que a contracultura é uma expressão entendida como o inverso do *mainstream*, ou seja, uma “cultura de mercado” que busca formatar e uniformizar produtos culturais a fim de atingir grandes públicos.

Mainstream é o inverso da contracultura, da subcultura, dos nichos; para muitos, é o contrário da arte. Por extensão, a palavra também remete a uma ideia, um movimento ou um partido político (a corrente dominante) que tem o objetivo de seduzir todo mundo. (MARTEL, 2012, p. 18).

Hobsbawm (1995) relata que após a Segunda Guerra Mundial, houve um desenvolvimento econômico e político que resultou em transformações sociais e culturais, a chamada “Era de Ouro”. Depois de muita instabilidade decorrente das guerras e da crise de 1929, a sociedade ocidental encontra um cenário novo, onde bens de consumo que antes se restringiam à elite econômica podiam ser desfrutados por um número maior de pessoas. Apesar do contexto aparentemente harmonioso e progressista, a nova geração de jovens que não haviam passado pelos antecedentes desta era, não compreendiam o contentamento das gerações anteriores com a situação na qual se encontravam. O movimento de contracultura — que não deve ser entendido apenas como um acontecimento histórico, mas sim como uma atitude, um posicionamento — busca a contestação dos padrões normativos convencionados em uma sociedade. Etimologicamente, é tudo aquilo que é contrário à cultura (dominante). Pode-se dizer que é o oposto de cultura de massa.

Paradoxalmente, os que se rebelavam contra as convenções e restrições partilhavam as crenças sobre as quais se erguia a sociedade de consumo de massa, ou pelo menos as motivações psicológicas que os que vendiam bens de consumo e serviços achavam mais eficazes para promover sua venda. (HOBSBAWM, 1995, p. 327).

A contracultura se opõe aos princípios técnicos que surgiram com a implementação da indústria cultural. Conforme menção anterior, estes princípios direcionam as formas de produção e consumo de bens simbólicos. Pelo entendimento de Roszak (1972, p. 15), a contracultura é uma “fonte contemporânea de inconformismo radical e de inovação cultural”, isso inclui a aversão à “tecnocracia”, termo que descreve um sistema político e social de organização que se baseia em princípios técnicos, ou seja, uma “forma social na qual uma sociedade industrial atinge o ápice de sua integração organizacional.” (ROSZAK, 1972, p. 19). Em outras palavras, a tecnocracia está ligada à ideia de modernização, atualização, racionalização e planejamento.

Apesar da característica básica do movimento, a de ir contra uma tendência, Morin (2001) reconhece que o termo “contracultura” é insuficiente em exprimir o seu significado, pois o prefixo “contra” enfatiza uma conotação negativa ao termo. Isso não deveria acontecer, uma vez que a contracultura significa uma revolução cultural que se baseia em valores positivos. Ao se posicionar de forma “contracultural”, uma obra assume uma visão crítica com motivações vanguardistas, que buscam refletir sobre os modos da sociedade a fim de instigar avanços.

Os movimentos de contracultura se manifestaram fortemente por meio da arte. Paviani (2003), admite um “estado natural de crise” como condição essencial da arte, pois esta possui a função de expressar as experiências de uma cultura. Deste modo, as inúmeras formas artísticas são como veículos que expressam uma corrente de pensamento que vai de encontro ao que dita o *mainstream*. Segundo o autor, esta característica opositora é um dos fatores que garantem a sobrevivência da arte.

[...] a verdade da arte hoje consiste em exprimir a crise, isto é, falta de discernimento, a inversão de valores, os conflitos ideológicos, a transição e as mudanças da sociedade. A arte já não nasce de uma posição, mas de uma oposição. (PAVIANI, 2003, p. 23).

No cinema, a contestação aos padrões se manifestou ao longo dos anos de diversas formas. Mesmo antes do surgimento do termo “contracultura”, Andrade (1999) relata que o cinema passou a se autocriticar e a questionar os métodos da indústria para atingir lucros, ocorre então, a chamada “crise dos anos 1950”. Neste modelo, o cinema começou a se autorreferir, retratando em tela uma Hollywood

perversa, que utiliza meios questionáveis para atingir interesses. Um exemplo disso é o filme *Crepúsculo dos Deuses* (1950), que demonstra a decadência da Era de Ouro do cinema mudo, revisitando os valores da trajetória do cinema.

Este filme foi um passo importante para que o cinema industrial passasse a se autocriticar, questionando os meios pelos quais a indústria atingia seus fins lucrativos. Ainda nos anos 50 outras produções vão trilhar este caminho, procurando compreender os mecanismos da indústria à qual pertencem. O cinema começa a olhar para a própria história, de forma consciente e crítica. (ANDRADE, 1999, p. 47).

O movimento francês da década de 1960, a *Nouvelle Vague*, é outra vertente cinematográfica que expressa um caráter reflexivo e questionador em suas obras e significou uma remodelação dos métodos de filmar e compreender o cinema. Manevy (2006) relata que a *Nouvelle Vague* surgiu de uma necessidade de renovação de um cinema hegemônico, que demorou para se desprender dos costumes da glorificada época de ouro do cinema, a qual não correspondia mais à realidade de seu tempo.

Enquanto a cinefilia francesa descobria a produção censurada durante a guerra – a mais rica de Hollywood –, a usina de sonhos americana atravessava dificuldades no modo de produção e no envelhecimento de um ciclo próspero. (MANEVY, 2006, p. 222).

Conforme explora-se de forma mais detalhada adiante neste estudo, o surgimento dos filmes B significou uma nova prática de cinema de baixo orçamento. Este novo formato abriu espaço para o surgimento de diversas ramificações importantes e que possuem fortes características contraculturais. Uma dessas ramificações são os *exploitation films*. Mattos (2006) descreve que os filmes denominados “de exploração” podem se manifestar de três maneiras distintas: pelo processo de promoção e publicidade que acompanha o lançamento de um filme; pelo o diálogo que o filme apresenta aos espectadores (no qual um determinado público é explorado, por meio da exibição de seus valores e expectativas na tela); ou como um tipo singular de filme, que nem sempre contém conotação negativa.

Os filmes de exploração (*exploitation films*) de má reputação eram os filmes que abordavam temas proibidos pelos corpos de censura e mecanismos auto-reguladores da indústria organizada, tais como higiene sexual, nudismo, prostituição, strip-tease, uso de drogas, atrocidades, exotismo pseudo-etnográfico ou qualquer outro assunto considerado de mau gosto. (MATTOS, 2003, p. 44).

Outra ramificação proveniente da instauração da prática dos filmes B é o cinema *trash*. Em muitos casos destas produções, pode ser identificado o aspecto de contestação aos padrões cinematográficos, devido às características que configuram o gênero.

Comumente, o gênero *trash* pode ser definido como qualquer produto audiovisual de má qualidade técnica, se analisados sob a ótica do *mainstream*. O cinema *trash* é uma das manifestações da chamada cultura *trash*. Castellano (2011), relata não haver um consenso sobre a definição de cultura *trash*, mas contribui descrevendo-a como uma cultura que está às margens dos padrões de qualidade técnica, artística e valores morais dominantes. Sendo assim, para o público que consome estas produções há um senso comum de que *trash* é algo “mal feito”. Nesta concepção, Castellano (2011) entende por “mal feito” algo executado de maneira aleatória ou amadora, com exagero de efeitos especiais (ou “defeitos especiais”), de pouca qualidade técnica, com mortes absurdas e mal encenadas, sangue em excesso, etc. O cinema *trash* compreende um “lixo cultural”, uma subcultura muitas vezes rejeitada pelos grandes públicos, pois não pode ser designado como cultura dominante e nem se encaixa como alta cultura.

A má qualidade técnica é, sem dúvida, um fator importante na identificação de um produto como *trash*. No entanto, grandes produções também podem ser consideradas *trash*, se, apesar de contarem com grande suporte técnico, resultarem em um filme “muito ruim” do ponto de vista artístico. Desta forma, de acordo com Castellano (2006), é mais assertivo buscar uma definição do conceito de *trash* como uma forma específica de se fazer e assistir cinema e não somente por meio de elementos característicos.

No intuito de ampliar a compreensão do cinema *trash*, o professor e historiador cultural da área de mídia e cinema, Jeffrey Sconce contribui com o termo *paracinema*, apresentado em seu estudo “Detonando a academia: gosto, excesso e

uma política de estilo cinematográfico em ascensão” (tradução nossa)⁸. Para Sconce (1995), o *paracinema* busca valorizar todas as formas de “lixo” cinematográfico, que foram rejeitados ou simplesmente ignorados por cultura cinematográfica. O autor completa defendendo o *paracinema* como uma contra-estética transformada em sensibilidade subcultural que se dedicada a todos os modos de detritos culturais. Para melhor entendimento do termo, o autor traz alguns exemplos que considera como *paracinema*: vídeos de campanha governamental sobre higiene, registros caseiros de férias em família, pornografia, documentários sobre delinquência juvenil, musicais adolescentes sobre festas na praia, vídeos de treinamento para funcionários do McDonald's, etc. O autor faz uma reflexão sobre o público consumidor destes produtos cinematográficos, afirmando que:

A retórica cáustica do paracinema sugere uma batalha campal entre um grupo de guerrilha de telespectadores cult e um grupo elitizado de candidatos a formadores de opinião sobre cinema. Certamente, a audiência paracinemática gosta de se ver como uma força disruptiva no mercado cultural e intelectual. (SCONCE, 1995, p. 372, tradução nossa).⁹

Nota-se um valor artístico atribuído aos filmes B e ao cinema *trash*, que são cultuados por amantes do cinema que se identificam com suas particularidades e excentricidades e principalmente pelas formas alternativas encontradas para superar o déficit orçamentário dessas produções.

Como vimos anteriormente, os *mockbusters* não devem ser reduzidos, na esfera cinematográfica, apenas ao apelo comercial atrelado às obras ou ao fato de se tratarem de uma repetição de elementos. A criatividade (para não dizer ousadia) com que as produtoras traçam suas estratégias de mercado, divulgação e distribuição é evidente. Apesar disso, é inegável o viés contracultural que se identifica em algumas vertentes deste tipo de produção. Nota-se o caráter opositor especialmente nos casos em que se debocha do filme original, por meio da paródia humorística escrachada, que abre espaço para críticas que vão além da própria produção que imita. Deste modo, estas produções têm seu papel expandido ao patamar de ferramenta de expressão para um descontentamento com a sociedade

⁸ **Do original:** “Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style.”

⁹ **Do original:** “The caustic rhetoric of paracinema suggests a pitched battle between a guerrilla band of cult film viewers and an elite cadre of would-be cinematic tastemakers. Certainly, the paracinematic audience likes to see itself as a disruptive force in the cultural and intellectual marketplace.” (SCONCE, 1995, p. 372).

em que se insere, seja ele sobre padrões comportamentais, convenções sociais ou correntes de pensamento.

Também pode-se observar que nos formatos mais comuns de *mockbusters* — aqueles que simplesmente produzem uma “cópia barata” de um filme de alto padrão hollywoodiano — também existe uma oposição aos padrões mercadológicos impostos pela indústria cinematográfica. Neste molde, as companhias detentoras de capital reprimem as produtoras independentes a ponto de limitar o espaço comercial no qual podem transitar e, conseqüentemente, reduzem as possibilidades das produtoras menores se expressarem artisticamente no cinema, uma vez que indissociavelmente necessitam de recursos financeiros para produzir e distribuir um filme. Muitas empresas, como a The Asylum, atingiram êxito comercial por meio da produção de *knock-offs*¹⁰. Esta prática possibilitou que a empresa se fortalecesse financeiramente e passasse a trabalhar em produções originais. Sendo assim, o *mockbuster* foi um meio encontrado para se manter no mercado e uma forma criativa de responder às imposições das grandes produtoras de cinema.

¹⁰ Outra denominação dada aos *mockbusters*. Sua definição encontra-se no glossário desta monografia.

3 MOCKBUSTER: UM NOVO FORMATO DO FILME B?

“Eu não estou tentando enganar ninguém.

*Estou apenas tentando fazer com
que meus filmes sejam assistidos.”¹¹*

David Michael Latt¹²

A imitação é uma prática adotada no cenário cinematográfico desde os primórdios de sua existência. Quando este padrão se torna um modelo de negócio, uma nova nomenclatura é criada, sendo assim, este tipo de produção (costumeiramente negligenciado pela esfera *mainstream*), aos poucos começa a ganhar espaços no debate cinematográfico. Poucos materiais de consulta estão disponíveis sobre a temática, portanto é necessário uma investigação aprofundada, buscando informações de difícil acesso, que vão além das fontes tradicionais de pesquisa.

Em um dos poucos registros impressos que abordam (mesmo que brevemente) o tema, Gonçalves (2017, p. 60) designa os *mockbusters* (ou *knock-offs*) como “películas livremente baseadas em produções de grandes estúdios que estão prestes a estrear”. De maneira geral, estes filmes buscam imitar elementos básicos de filmes de grande repercussão, com o objetivo de ocupar-se da publicidade difundida pelo mesmo, e deste modo, garantir mesmo que uma pequena parte de sua rentabilidade. Além disso, um dos maiores apelos destes filmes está no fato de conseguir provocar uma confusão no espectador, que muitas vezes consome estas versões por engano, devido às inúmeras similaridades que podem ser observadas. Na maioria dos casos, a produção de um filme *mockbuster* é executada de forma rápida e com custos reduzidos. Além disso, estas produções geralmente são lançadas diretamente para DVD, antes mesmo do filme original ser colocado em cartaz nos cinemas, sendo assim, maximiza os lucros da empresa que o produz.

¹¹ **Do original:** “I’m not trying to dupe anybody. I’m just trying to get my films watched.”

¹² Fundador da produtora The Asylum.

3.1 EM BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO

Analisando o termo *mockbuster*, identifica-se um trocadilho com a expressão *blockbuster*, utilizada para designar filmes que contam com orçamentos altíssimos, elenco reconhecido e estúdio de renome, basicamente o inverso dos filmes em questão. Nogueira (2010), afirma que o termo surgiu na década de 1970 e descreve um verdadeiro evento cinematográfico que tem por principal característica a capacidade de difusão em massa e sucesso com o público, onde muitas vezes o orçamento de publicidade chega próximo ao de produção.

[...] é frequente o recurso a campanhas de promoção milionárias, as quais colocam em destaque os valores de produção extravagantes deste tipo de produtos: vedetas famosíssimas e salários exorbitantes, efeitos especiais state-of-the-art, distribuição em milhares de salas, merchandising universal e promoção nas mais diversas plataformas e suportes. (NOGUEIRA, 2010, p. 48).

Desta forma, o termo *to mock*, que significa “zombar”, é utilizado para ironizar esse tipo de filme. Os *mockbusters* também maximizam os lucros por serem produzidos de forma rápida e com baixo orçamento, aproveitando-se da publicidade disseminada pelo filme original para promover sua versão *knock-off*.

Não existe uma data específica ou um único filme que representa o marco inicial deste tipo de produção no cinema. Conforme abordado no capítulo anterior, as imitações foram uma constante no mundo das artes (em especial no cinema) e se manifestaram de diversas formas. As paródias, sátiras e pastiches são exemplos de formas de imitação de uma ou mais obras, seja com o intuito de promover uma releitura ou apenas com o propósito de copiar uma fórmula lucrativa. Portanto, a nomenclatura surge anos após a existência de obras que se enquadram neste modelo.

Sherman (2013), atribui o termo *mockbuster* a Lou Lumenick, escritor do The New York Post, em um artigo publicado no dia 26 de julho de 2006¹³, sob o título: “*Mockbusters: cópias de sucessos do verão são o tesouro dos tolos*” (tradução nossa)¹⁴. Neste artigo, Lumenick (2006) discorre sobre algumas das primeiras

¹³ LUMENICK, Lou. **Mockbusters: B-list Knock-offs Of Summer Hits Are Fool's Gold**. Disponível em: <<https://nypost.com/2006/07/26/mockbusters-b-list-knockoffs-of-summer-hits-are-fools-gold/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

¹⁴ **Do original:** “Mockbusters: B-list Knock-offs Of Summer Hits Are Fool's Gold.”

produções de *mockbusters* da The Asylum, lançados em 2005 e 2006. Os títulos evidenciados no artigo são: *When A Killer Calls* (2006), *666: The Child* (2006), *The Da Vinci Treasure* (2006), *Pirates of Treasure Island* (2006), *Snakes on a Train* (2006) e *King of the Lost World* (2005), que imitam os filmes: *When a Stranger Calls* (2006), *The Omen* (2006), *The Da Vinci Code* (2006), *Snakes on a Plane* (2006) e *King Kong* (2005), respectivamente.

A produtora The Asylum é, sem dúvida, o nome de maior destaque nesse meio. Em entrevista publicada na *The New York Times Magazine*¹⁵, David Michael Latt, fundador da *The Asylum* em parceria com David Rimawi e Sherri Strain revela que descobriu a fórmula dos *mockbusters* por acidente, em 2005, quando sua adaptação de *Guerra dos Mundos*, de H.G. Wells, foi lançada ao mesmo tempo que a versão de Steven Spielberg. Na época, a gigante rede de locadoras Blockbuster encomendou 100 mil cópias do filme, muito mais do que a produtora estava acostumada a receber, portanto Latt reconsiderou seu modelo de negócio.

Potts (2007) discorre sobre a ascensão dos *mockbusters* na produção cinematográfica e classifica-os como “o novo filme B”. Entretanto, para entendermos os *mockbusters* nas configurações atuais, precisamos observar o surgimento do lado B do cinema, que remonta ao fim da Era Silenciosa e ao surgimento de novas técnicas de filme.

Conforme visto anteriormente neste estudo, no início da formação da indústria cinematográfica o cinema europeu (especialmente o francês) se firmava como uma grande potência da produção mundial de filmes. Porém, segundo Mattos (2006), a Primeira Guerra Mundial teve um impacto muito grande no mercado cinematográfico. O cinema europeu foi prejudicado bruscamente, enquanto o norte-americano se tornou a nova força dominante do mercado. Veillon (1992) observa que mesmo em meio a crise econômica de 1929, o cinema triunfava nos Estados Unidos e era consumido como uma forma de refúgio à situação conturbada da época.

Entretanto, este cenário próspero mudou drasticamente a partir do advento do som. Mattos (2006), explica que esta nova tecnologia aumentou os custos de produção, uma vez que os estúdios deveriam se adaptar em diversos aspectos. De maneira geral, pode-se citar: a estrutura (necessitaram adquirir novos

¹⁵ POTTS, Rolf. **The New B-Movie**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

equipamentos), equipe (profissionais inaptos para operar som), atores (precisaram adaptar a forma de performar em cena) e até mesmo na iluminação (anteriormente eram utilizados aparelhos que faziam barulho no set). Estes são apenas alguns exemplos dos diversos obstáculos que a nova tecnologia de som representou na produção de cinema da época.

A partir de 1931 os efeitos da Grande Depressão começaram a se agravar. De acordo com Mattos (2003), no ano de 1933, uma grande parte das salas de exibição já tinham encerrado suas atividades e as remanescentes se sustentaram baixando o custo dos ingressos. Sendo assim, era inevitável que houvesse uma reestruturação na indústria.

Ainda em 1933, as grandes companhias de cinema formaram uma associação comercial denominada *Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA)*¹⁶ que dominava o mercado cinematográfico e era formada por cinco nomes de peso da época: MGM (Metro-Goldwyn-Mayer), Paramount, Warner Brothers, 20th Century Fox e RKO (Radio-Keith-Orpheum).

Além disso, em junho do mesmo ano, o presidente Roosevelt criou o *National Industrial Recovery Act*¹⁷, uma lei que dava poder regulamentar aos próprios dirigentes da indústria, em uma tentativa de reativação da economia do país. Com essa autonomia, as grandes companhias de cinema estabeleceram regras em benefício próprio, colocando as produtoras *minors* em desvantagem.

Dentre as práticas adotadas pela aliança comercial, destaca-se o *block booking*, que fazia com que as salas de exibição independentes (ou seja, aquelas que não pertenciam a nenhuma das cinco empresas da MPPDA), tivessem que alugar os filmes sem ter a possibilidade de assistí-los primeiro e muitas vezes até mesmo antes do início das gravações.

Como consequência desta lei, Mattos (2003) explica que os exibidores independentes passaram a adotar uma série de medidas para reduzir ainda mais os custos de exibição dos filmes, sendo uma delas a criação das famosas *double features*, ou seja, exibições de dois filmes pelo preço de um. A partir deste novo modelo de exibição dupla, surge a conceituação “filme B”, que descreve o filme de menor orçamento, exibido após o “filme A” (filme principal e de maior orçamento).

¹⁶ “Produtores e Distribuidores de Filmes da América” (tradução nossa).

¹⁷ “Ato Nacional de Recuperação Industrial” (tradução nossa).

Hollywood sempre fez filmes de baixo orçamento, mas a designação B se originou nos anos 30 com o incremento do programa duplo. Este consistia em um filme principal classe A e um filme mais barato classe B, ou em dois filmes de orçamento médio, ou mesmo em dois filmes B, acompanhados por um cinejornal, um curta-metragem (que podia ser um desenho animado ou nos gêneros comédia, musical, esportivo, turístico, curiosidades, etc.), e um ou dois trailers. (MATTOS, 2003, p. 17).

Inicialmente, as exhibições duplas sofreram certa resistência para serem aceitas, tanto por parte do público, quanto da indústria e até foram alvo de projetos de lei que as baniam, alegando que assistir filmes por tanto tempo causaria danos à saúde ocular, devido ao esforço excessivo. Entretanto, estes projetos não obtiveram sucesso e acabaram no limbo.

As *double features* ganharam muita popularidade e eventualmente as produtoras de grande porte cederam ao modelo, produzindo seus próprios filmes de “segunda linha” e vendendo uma determinada quantidade destes como condição para que os filmes A pudessem ser adquiridos.

Segundo Mattos (2003), em decorrência do baixo orçamento e às especificações estipuladas pelos estúdios, os filmes B apresentam características de estilo próprias, como: cenários simplistas (salvo quando sobravam adereços de filmes A); inúmeras tomadas de arquivo; iluminação em chave baixa; narrativa reduzida e ritmo frenético; representação mais fiel da realidade da época; e principalmente a criatividade que agrega qualidade sem a interferência financeira.

Um dos primeiros padrões de imitações de baixo orçamento foram os filmes *Western B*, versões mais simplórias dos populares filmes de *cowboys* que se passavam nos cenários desertos do oeste selvagem americano. Estes filmes foram extremamente importantes para a consolidação da cultura de assistir filmes B, pois tinham uma ótima aceitação do público, chegando a representar as maiores bilheterias de filmes B a partir de 1936, segundo Mattos (2003).

Historicamente, os filmes B já existiam como destilações simplistas e baratas do gênero de grande orçamento de Hollywood. Quando um filme mainstream como o *Stagecoach* de 1939 de John Ford ofuscou os fãs ocidentais, os Westerns B começaram a imitar seus elementos mais chamativos (tiroteios em chamas, suspense constante, personagens de “tipo”) para atrair o público. (PINO, 2017, p. 3, tradução nossa).¹⁸

A indústria passou a notar o potencial dos filmes B, não apenas pelo ponto de vista mercadológico, mas também por sua competência artística, pois muitos filmes de baixo orçamento são cultuados até hoje e considerados importantes obras da história do cinema.

3.2 MANIFESTAÇÕES DA IMITAÇÃO NO CINEMA: CAMINHOS PARA O MOCKBUSTER

Os filmes B possuem muitos pontos de convergência com os *mockbusters* modernos, por se tratarem de produções que contam com investimentos baixos, além de potencializarem o número de filmes produzidos por um estúdio. Em artigo para o site Filmmaker IQ¹⁹, Hess (2017) explica que isso acontece pois o espaço de tempo “extra” entre produções A é utilizado para gravação de produções B, que podem ser desenvolvidas rapidamente.

Esta produção e distribuição oportunistas de tais “knock-” ou “mockbusters” não são novidades em si, representando uma prática de longa data na história mais ampla do cinema que data do final da década de 1950. (PINO, 2017, p. 3, tradução nossa).²⁰

Podemos observar as primeiras manifestações desta prática desde os primeiros sucessos massivos do cinema, especialmente nos gêneros de ficção científica e horror, como é o caso do filme *Creature from the Black Lagoon* (1954),

¹⁸ **Do original:** “Historically, B-movies have existed as simplistic, inexpensive distillations of Hollywood’s big-budget genre fare. When a mainstream film like John Ford’s 1939 *Stagecoach* dazzled Western fans, B-Westerns began to mimic its flashier elements (blazing gunfights, constant suspense, “type” characters) to attract audiences.” (PINO, 2017, p. 3).

¹⁹ HESS, John P. **The Rise of the Mockbuster**. Disponível em: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

²⁰ **Do original:** “This opportunistic production and distribution of such “knock-” or “mock” busters is nothing new in and of itself, representing a long-standing practice in the wider history of cinema dating as far back as the late 1950s.” (PINO, 2017, p. 3).

do diretor Jack Arnold, que se tornou um dos clássicos da Universal Pictures.

Hess (2017), relata que aproveitando-se da onda de interesse pela temática, Jack Kevan — que inclusive foi o criador da vestimenta do monstro original — produziu uma versão de “segunda linha” do filme, intitulada *Monster of Piedras Blancas*, em 1959. Os filmes compartilham de inúmeras similaridades, que vão desde o título até o figurino e maquiagem, como é de se esperar, dadas as circunstâncias. Como podemos observar na figura 6, os trajés usados para a encenação dos monstros são muito parecidos.

Figura 6 – Comparação entre os monstros dos filmes *Creature From the Black Lagoon* (1954) e *Monster of Piedras Blancas* (1958)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de imagens disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

Outra obra que pode ser considerada uma das primeiras formas da prática do *mockbuster* é o filme de ficção científica *Village of the Giants* (1965), que conta a história de um grupo de adolescentes que ingerem uma substância que os transforma em gigantes e ameaçam destruir uma cidade, se suas demandas não forem atendidas. A temática central abordada pelo filme possui diversas semelhanças com o filme *Attack of the 50 Foot Woman* (1958), considerado um clássico *cult*. No filme, uma mulher testemunha o pouso forçado de uma espaçonave alienígena, cujo ocupante é um gigante. Ao ser exposta à radiação emanada pela espaçonave, a personagem principal cresce até a altura de 15 metros e parte para

vingar-se de seu marido infiel, destruindo a cidade onde habitam.

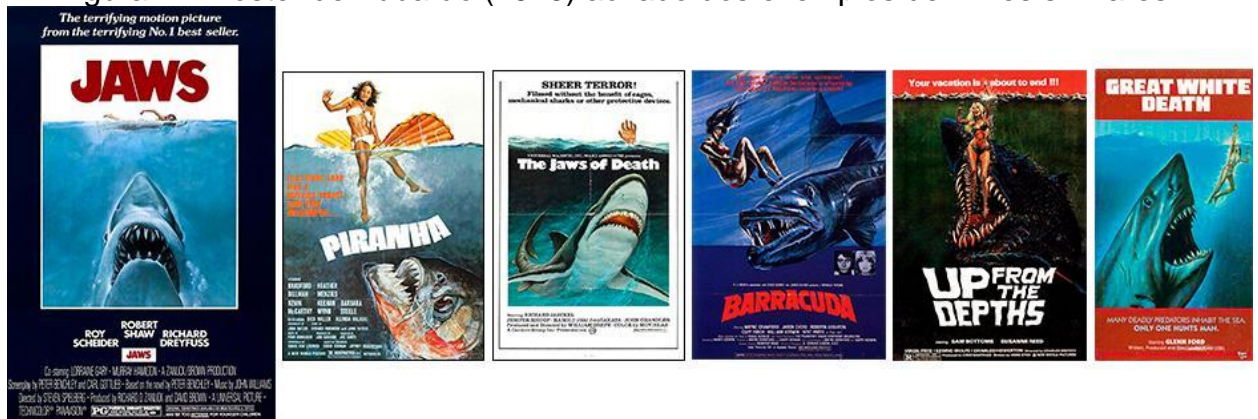
Lumenick (2006) descreve que os *knock-offs* começaram a se popularizar em paralelo com a ascensão do hábito de assistir filmes em casa, em VHS. A popularização das locadoras de vídeo facilitaram a produção *mockbusters*, pois enquanto os grandes lançamentos encontravam-se em cartaz no cinema, versões “alternativas” destes filmes podiam ser facilmente encontradas para locação.

As imitações de baixo orçamento existem desde o surgimento do vídeo caseiro no início dos anos 80, quando versões baratas de animações foram lançadas para coincidir com os relançamentos em cinema de clássicos da Disney baseados em contos de fadas de domínio público. (LUMENICK, 2006, não paginado, tradução nossa).²¹

Steven Spielberg foi um dos maiores alvos destas produções ao longo de sua carreira, devido às grandes bilheterias alcançadas por seus filmes. *Tubarão* (1975) foi um marco no cinema mundial por apresentar uma proposta totalmente inovadora e é considerado por muitos o primeiro *blockbuster* moderno. Rose (2014) relata que antes do lançamento do filme, tanto a divulgação, quanto a distribuição dos filmes era feita de forma gradativa. Os filmes hollywoodianos de alta qualidade eram exibidos em algumas dezenas de salas e lentamente eram distribuídos para mais cinemas. Sendo assim, o produto fílmico era construído lentamente ao longo dos anos. Este formato foi remodelado após o lançamento de *Tubarão*, em 1975, que fez com que os grandes estúdios partissem para uma estratégia comercial visando um retorno rápido, o que significou amplo investimento em publicidade televisiva para apoiar os grandes lançamentos. Portanto, o imenso sucesso do filme chamou a atenção de produtores que procuravam uma forma de pegar carona na publicidade gerada pelo filme. *Piranha* (1978) foi um dos muitos filmes relacionados a animais marinhos que tentaram replicar a fórmula de sucesso de Spielberg. Outros exemplos incluem *Mako: The Jaws of Death* (1976), *Barracuda* (1978), *Up from the Depths* (1979), e *Great White Death* (1981).

²¹ **Do original:** “Low-budget knockoffs have been around since the dawn of home video in the early '80s, when cheaply animated versions were released to coincide with the theatrical re-releases of Disney classics based on public-domain fairy tales.” (LUMENICK, 2006, não paginado).

Figura 7 – Pôster de Tubarão (1975) ao lado dos exemplos de filmes similares



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

Além disso, muitos outros filmes do diretor também atraíram grandes públicos para as salas de cinema e alcançaram êxito comercial. Alguns exemplos disso são clássicos como *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), *ET.: O Extraterrestre* (1982) e *Jurassic Park* (1993). Segundo dados disponíveis no site IMDb, os três filmes conquistaram bilheteria gigantescas no mundo todo, rendendo lucros brutos de US\$ 389,925,971, US\$ 792,910,554 e US\$ 1,029,153,882, respectivamente. Além dos altos números atingidos, estas produções também se destacam pela divulgação massiva e aceitação tanto do público, quanto da crítica especializada. Sendo assim, versões de baixo orçamento foram produzidas apostando em similaridades com os filmes mencionados, a fim de obter uma parte do sucesso alcançado. São alguns exemplos: *King Solomon's Mines* (1985), *Mac and Me* (1988) e *Carnosaur* (1993), que correspondem, na mesma ordem, aos filmes de Spielberg. Porém, os dados de bilheteria mostram que estas versões não conseguiram se aproximar lucrativamente das versões originais, alcançando valores de US\$ 15,057,465, US\$ 6,424,112 e US\$ 1,753,979, respectivamente.

Figura 8 – Filmes de Spielberg (acima) e seus respectivos *mockbusters*



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

O gênero da comédia também é evidenciado por apresentar inúmeras obras que coincidem com a ideia do *mockbuster*, porém sob uma perspectiva diferente. Ao contrário dos exemplos citados até agora, a paródia humorística não possui a intenção de ser confundida com o filme original, porém utiliza de artifícios como a semelhança no título e roteiro, não apenas para ridicularizar o filme original, mas também para aproveitar a repercussão midiática do mesmo.

Em alguns casos, até mesmo o pôster do filme original é referenciado, despertando a curiosidade do público a fim de promover uma inclinação ao consumo. No material de divulgação do filme O Foragido (1998), pode-se observar um caso em que esta estratégia é explorada. O filme com o ator Leslie Nielsen, conhecido por seus papéis em diversos filmes de paródia humorística. De acordo

com a figura 9, é possível verificar que a disposição dos elementos gráficos do pôster remetem a *O Fugitivo* (1993), filme de destaque na época que foi indicado em diversas categorias do Oscar de 1994, incluindo de Melhor Filme. O filme também conta com o renomado ator Harrison Ford no papel principal.

Figura 9 - Comparação entre pôsteres de *O Fugitivo* (1993) e *O Foragido* (1998)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <http://www.imdb.com/>. Acesso em: 27 mai. 2019.

A série de filmes de comédia *Austin Powers* faz sátira com os filmes da consagrada franquia 007, onde a seriedade do agente Bond é substituída pela imbecilidade do agente Powers e os trocadilhos sexuais tomam o lugar dos mistérios investigativos. A trilogia também conta com títulos que fazem alusão às sequências da franquia original, são eles: *Austin Powers: International Man of Mystery* (1997), *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me* (1999) e *Austin Powers in Goldmember* (2002).

Outros exemplos de paródias envolvendo grandes sucessos do cinema incluem os filmes: *Hot Shots!* (1991) e *Hot Shots! Part Deux* (1993) que fazem alusão a *Top Gun* (1983) e *Rambo* (1982), respectivamente. Também pode-se citar *Shaun Of The Dead* (2004), que mescla elementos de *gore* com humor, promovendo uma sátira da versão atualizada de *Dawn of the Dead* lançada no mesmo ano.

A lista de filmes humorísticos que fazem deboche com grandes bilheterias do cinema é extensa, porém existem também casos onde a paródia se refere ao gênero cinematográfico e não a apenas um filme de sucesso em específico. Estes filmes possuem a característica em comum de promover uma releitura cômica, acentuando os clichês dos gêneros aos quais se referem. Exemplificando estes casos, citam-se os filmes: *Naked Gun*, franquia que faz referência a filmes policiais; *Scary Movie* (2000), série de filmes que satirizam diversos filmes de terror; *Kung Pow* (2004), que faz alusão a filmes de artes marciais; *Superhero Movie* (2008), que brinca com clichês de filmes de super-heróis; e *A Million Ways to Die in the West* (2014), que satiriza os filmes de faroeste.

Outro conceito a ser levado em consideração, é a diferenciação entre *remake* e *mockbuster*. Conforme assinalado por Verevis (2006), um *remake* cinematográfico pode ser considerado um produto industrial no qual fórmulas que obtiveram êxito comercial são revisitadas, para que possam ser pré-vendidas ao público, uma vez que a audiência já tem uma experiência anterior com o produto.

Algumas características dessa prática são os orçamentos altos de produção, fortes campanhas de marketing, produtos vinculados ao filme e a permissão legal para que seja produzido.

Existem casos, em que podemos identificar um *remake* e um *mockbuster* na mesma linha do tempo. O filme *King Kong*, por exemplo, teve sua primeira versão em 1933, dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Posteriormente, ganhou duas novas versões, pelas lentes de John Guillermin, em 1976 e Peter Jackson, em 2005. Esta segunda, foi acompanhada por uma versão *knock-off* intitulada *King of the Lost World* produzida pela The Asylum e lançada no mesmo ano. O mesmo aconteceu com o clássico *Godzilla*, de Ishiro Honda, originalmente de 1954, que conta com 39 filmes entre *remakes* e filmes atrelados. Dentre os *remakes* destaca-se a versão de Roland Emmerich, de 1998. Já outros filmes atrelados constroem uma nova história a partir da original, como é o caso de *King Kong vs. Godzilla* (1962) e *Godzilla vs. Gigan* (1972), por exemplo. Em 1961, *Godzilla* ganha sua primeira versão *mockbuster*: o filme dinamarquês *Reptilicus*, de Poul Bang e Sidney W. Pink, que conta com a similaridade na história e na ilustração do pôster para se promover em cima do sucesso da primeira produção, conforme demonstrado na figura 10.

Figura 10 - Comparação entre pôsteres de Godzilla (1954) e Reptilicus (1961)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>> e <<https://www.amazon.com/MCpôsteres-Godzilla-GLOSSY-FINISH-pôster/dp/B07DH2BTNW>>. Acesso em: 27 mai. 2019.

Apesar da convergência entre muitos dos exemplos mencionados, os *mockbusters* não são de domínio único dos norte-americanos. Este fenômeno se torna ainda mais expressivo em países onde o financiamento destinado à produção de cinema é escasso. Países como Turquia, Índia, Indonésia e Brasil são adeptos deste modelo de produção e apresentam inúmeras versões de baixo orçamento de grandes filmes internacionais, especialmente nas décadas de 1970 e 1980. Nota-se que as produções destes países possuem uma preocupação menor com infrações de direitos autorais, uma vez que dificilmente os filmes atingiam um público global e, na maioria dos casos, os estúdios originais não tinham conhecimento da imitação de seus filmes. Isso mudou após da popularização da internet e das plataformas de *streaming*. Fatores como a localização geográfica e as diferenças linguísticas não são mais “escudos” que dificultam a identificação de infrações legais.

A Turquia se destaca por apresentar um número alto de filmes que imitam grandes clássicos hollywoodianos. Em artigo para a Paste Magazine²², Kozak (2017) relata que nas décadas de 1970 e 1980, os produtores de cinema se aproveitavam do fato de que as leis internacionais de direitos autorais praticamente não eram aplicadas no país. Além disso, os filmes estrangeiros costumavam demorar para chegar nas salas de cinema do país (muitas vezes levavam anos), sendo assim, o público tinha a tendência de aderir às versões de baixo orçamento produzidas internamente. Podem ser mencionados alguns exemplos como: *Aysecik ve sihirli cüceler rüyalar ülkesinde* (1971), *Seytan* (1974), *Dünyayı Kurtaran Adam* (1982), *Süpermen Dönüyor* (1979), *Badi* (1983), *Çöl* (1983) e *Korkusuz* (1986)²³. Os filmes correspondem respectivamente aos filmes: *O Mágico de Oz* (1939), *O Exorcista* (1973), *Star Wars* (1977), *Superman* (1978), *ET.: O Extraterrestre* (1982), *Tubarão* (1975) e *Rambo* (1982).

Figura 11 - Comparação entre os pôsteres de *Korkusuz* (1986) e *Rambo* (1982).



Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt1355207/mediaviewer/rm2371033600>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

²² KOZAK, Oktay Ege. **9 Turkish Mockbusters that May Make You See Your Favorite Movie in a Different Light**. Disponível em: <<https://www.pastemagazine.com/articles/2017/05/the-turkish-mockbuster-see-your-favorite-movie-in.html>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

²³ Os exemplos citados não possuem tradução oficial para o português, portanto mantiveram-se os títulos originais.

O filme indonésio *Lady Terminator* (1989), pode ser apontado como um *mockbuster* do filme *Terminator* (1984), um sucesso mundial de bilheterias da época. O filme conta a história de um android indestrutível enviado para assassinar a mãe do futuro líder da rebelião dos humanos contra as máquinas, enquanto outro guerreiro é enviado para protegê-la a qualquer custo. Entretanto, a versão *mockbuster* relata a história de uma jovem que é possuída pelo espírito de uma antiga rainha impiedosa e prossegue em uma fúria homicida. Deste modo, o filme indonésio se utiliza de recursos visuais para remeter ao filme original, tendo em vista que a história em si possui um contexto díspar.

Figura 12 - Comparação entre os pôsteres de *Terminator* (1984) e *Lady Terminator* (1989)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

Por outro lado, a versão indiana de *A Nightmare on Elm Street* (1984), imortalizada por um dos vilões mais memoráveis do cinema, Freddy Krueger, conta uma história excepcionalmente semelhante, tanto no contexto da narrativa, quanto no aspecto estético. As similaridades da versão bollywoodiana intitulada *Mahakaal* (1993) podem ser identificadas, por exemplo, no figurino do personagem principal,

que inclusive utiliza a icônica luva de lâminas do personagem Freddy Krueger, conforme pode ser observado nos *frames* retirados dos filmes, de acordo com a figura 13. Do mesmo modo, aspectos como a ambientação das cenas, os sons diegéticos, extra-diegéticos e as trilhas sonoras escolhidas remetem fortemente à versão americana.

Figura 13 - Comparação entre cenas dos filmes *A Nightmare on Elm Street* (1984) e *Mahakaal* (1993)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de *frames* retirados dos filmes.

O Brasil também possui fortes representantes no quesito *mockbusters*. As pornochanchadas, comédias eróticas que se popularizaram no Brasil nas décadas de 1970 e 1980, também utilizaram do artifício da paródia em muitas de suas obras. No livro “Boca do Lixo: cinema e classes populares”, Abreu (2006) explica que a pornochanchada apodera-se de clichês de outros gêneros, para se viabilizar.

[...] Apoiada no humor e na exploração da nudez como apelo erótico, constrói suas tramas satirizando filmes de aventura, de histórias infantis, as formas aculturadas dos westerns — os filmes de cangaço ou garimpo — e, principalmente filmes americanos de grande repercussão — por óbvias razões de mercado. (ABREU, 2006, p. 149).

Outra equivalência com os *mockbusters* está no trocadilho dos títulos, conforme podem-se observar nos filmes: *O Exorcista de Mulheres* (1975) e *Bacalhau* (1976), que satirizam *O Exorcista* (1973), de William Friedkin e *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, respectivamente.

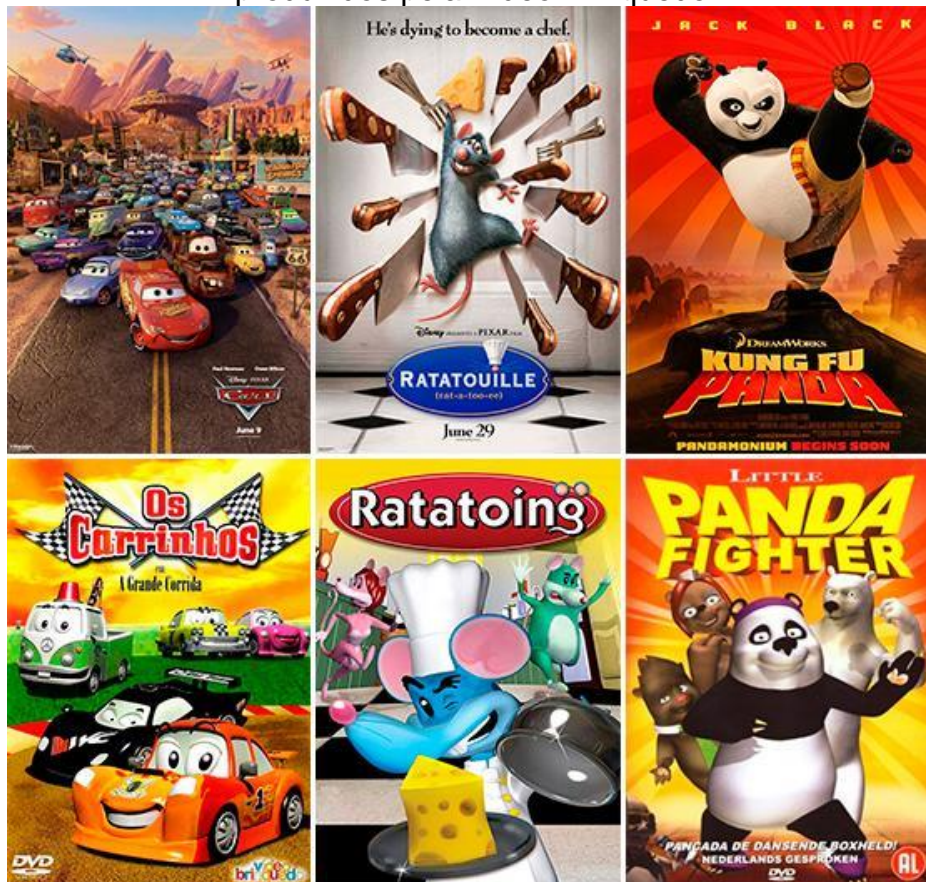
Entretanto, é no gênero de animação infantil que o Brasil possui o seu maior representante do modelo de produção em questão. O estúdio Vídeo Brinquedo

ganhou fama internacional por suas versões de inúmeras animações de gigantes do ramo como Disney, Pixar e DreamWorks.

Pino (2017) afirma que a empresa foi fundada em 1994, na cidade de São Paulo e encerrou sua produção em 2011, porém continuou trabalhando com a distribuição de filmes infantis. A empresa pertence ao grupo britânico RXSG Media Group, porém a administração e produção dos filmes eram controladas na sede de São Paulo, sob o comando de Silvana Aparecida. Inicialmente, a Vídeo Brinquedo também distribuiu programas infantis japoneses e americanos no Brasil.

Seus filmes ganharam repercussão pelos gráficos de baixa qualidade e pela ousadia na escolha dos títulos, que de nenhuma maneira têm a pretensão de esconder que não passam de meras “imitações baratas”. Alguns exemplos disso são os filmes Os Carrinhos (2006), Ratatoing (2007) e Ursinho da Pesada (2008) que correspondem respectivamente aos sucessos de bilheteria Carros (2006), Ratatouille (2007) e Kung Fu Panda (2008).

Figura 14 - Comparação entre animações originais (acima) e *mockbusters* produzidos pela Vídeo Brinquedo



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

Ainda no âmbito das animações infantis, existem outras duas produtoras que exercem um trabalho similar ao da Vídeo Brinquedo: a empresa alemã Dingo Pictures²⁴ e a americana Spark Plug Entertainment²⁵.

A empresa alemã foi fundada em 1992 e é notável em suas produções que o orçamento disponível é extremamente escasso. Analisando os trechos de seus filmes disponibilizados no site da empresa²⁶, percebe-se que a animação possui um aspecto “caseiro” e os dubladores, muitas vezes, se revezam em vários personagens de um só filme. Dentre os filmes de seu catálogo podemos verificar inúmeras histórias que possuem versões produzidas pela Disney, como Pocahontas (1995), O Corcunda de Notre Dame (1996) e 101 Dálmatas (1961).

Figura 15 – Exemplo de animação da Dingo Pictures, por meio de frame retirado do filme *The Dalmatians* (2003)



Fonte: *Frame* retirado do vídeo disponível em: <<https://youtu.be/xXG1njsPp1E>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

Fundada em 2006 por Michael Schelp, a Spark Plug Entertainment compartilha de muitas características das demais produtoras de *mockbusters* infantis. Verificam-se produções de baixa qualidade e lançamentos direto para DVD.

²⁴ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/DingoPictures>>.

Acesso em: 15 jun. 2019.

²⁵ Disponível em: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/SparkPlugEntertainment>>.

Acesso em: 15 jun. 2019.

²⁶ Disponível em: <<http://www.dingo-pictures.de/en/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

Seus títulos também se apresentam de forma a remeter claramente ao filme original, como pode-se observar no filme *Bug Bites: An Ant's Life* (1998), versão do filme da Disney-Pixar *A Bug's Life* (1998).

Figura 16 – Comparação entre os pôsteres dos filmes *A Bug's Life* (1998) e *Bug Bites: An Ant's Life* (1998)



Fonte: Imagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

3.3 O MERCADO DOS KNOCK-OFFS

Para que se possa entender os princípios de funcionamento que configuram um filme *mockbuster*, é necessário analisar este fenômeno pelas características que podem ser identificadas acerca da produção, distribuição e exibição destes filmes no mercado cinematográfico global.

Conforme verifica-se no decorrer desta análise, os filmes que se enquadram no modelo dos *mockbusters* seguem padrões de funcionamento específicos, desvencilhando-se dos regimentos normalmente implementados na indústria de cinema em geral.

A produção destes filmes é realizada, na maioria das vezes, dispendo de orçamentos abaixo da média do mercado. Segundo Versignassi (2016)²⁷, o orçamento médio das produções hollywoodianas ultrapassa a faixa dos US\$ 100 milhões.

Salem (2013) conduziu uma entrevista com David Michael Latt para a Folha de São Paulo²⁸, onde o sócio-fundador da The Asylum afirmou que a empresa divide seus orçamentos para produção de filmes em diferentes níveis, que possuem o valor mínimo de US\$ 250 mil e máximo de US\$ 2 milhões. Considerando-se que estes filmes imitam os lançamentos das maiores empresas do cinema mundial, pode-se alegar que o recurso financeiro disponível encontra-se muito abaixo dos valores exorbitantes gastos para a produção dos *blockbusters* hollywoodianos. Decorrente disto, nota-se que as produções do modelo *knock-off* utilizam elenco, equipe, figurinos, cenários, maquiagens, efeitos visuais e sonoros condizentes com a condição financeira imposta.

Outro aspecto observado em muitas produções é o curto prazo para a execução do filme. Em geral, a demanda da produção de um filme *mockbuster* surge no momento em que um estúdio divulga o próximo *blockbuster* a ser lançado, ou então, quando vazam informações por meio de algum funcionário da empresa. Sendo assim, todas as etapas da construção do filme são apressadas, para que

²⁷ VERSIGNASSI, Alexandre. **Hollywood está salva**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/hollywood-esta-salva/>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

²⁸ SALEM, Rodrigo. **Imitações de filmes de Hollywood inundam mercado e incomodam grandes estúdios**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/04/1265031-imitacoes-de-filmes-de-hollywood-inundam-mercado-e-incomodam-grandes-estudios.shtml>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

possa ser lançado para DVD, enquanto o filme original ainda se encontra em cartaz nos cinemas. Em entrevista por e-mail para o site UOL Cinema²⁹, um dos diretores com maior número de *mockbusters* em sua filmografia, o cineasta Leigh Scott, que trabalha em conjunto com a produtora The Asylum, revelou que em média, para a produção de um *mockbuster*, o diretor dispõe de oito semanas para desenvolver a pré-produção do filme, uma ou duas semanas para a gravação e de quatro a oito semanas de pós-produção, incluindo montagem, mixagem de som, aplicação de efeitos visuais e finalização do filme.

Na mesma entrevista, Scott exemplificou esta aceleração das etapas de produção destacando o filme *Exorcism: The Possession of Gail Bowers* (2006), uma versão *knock-off* de *The Exorcism of Emily Rose* (2005). De acordo com o diretor do longa, o filme foi realizado em apenas dois meses, para que pudesse ser lançado a tempo de dispor da publicidade gerada pelo filme original e do interesse pela temática.

A exibição dos *mockbusters* é feita apenas por meios caseiros de exibição, como DVDs e Blu-Rays. Não foram encontrados casos em que estes filmes chegam a ser apresentados em salas de cinema, visto que a utilização deste meio de exibição é uma característica pertencente aos filmes de estúdios de maior notoriedade.

De acordo com Silva (2009), a etapa da distribuição se refere à comercialização do produto audiovisual, a fim de fazer com que ele seja consumido pelo maior número de pessoas possível. Mestieri (2013), relata que os filmes são distribuídos por parceiros internacionais, via DVD e Blu-Ray. No Brasil a empresa Alpha era a principal distribuidora de filmes *mockbusters*, porém não foram encontrados dados atualizados sobre a distribuição destes filmes em terras nacionais.

Alguns filmes deste tipo foram encontrados em plataformas de streaming como a Amazon Prime Video³⁰, porém não são disponibilizados para o Brasil.

²⁹ MESTIERI, Gabriel. **De carona em blockbusters, diretor gostaria da aprovação de Michael Bay para "Transmorphers"**. Disponível em:

<<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2013/06/04/diretor-que-pega-carona-em-blockbusters-gostaria-que-michael-bay-aprovasse-seu-transmorphers.htm>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

³⁰ Disponível em: <https://www.amazon.com/s?k=mockbusters&i=instant-video&crd=3S0ODE7NDP1HB&srefix=mockbusters%2Caps%2C375&ref=nb_sb_ss_c_2_11>. Acesso em: 09 jun. 2019.

Entretanto, nota-se que a produtora The Asylum possui um site próprio onde seus títulos são disponibilizados para compra, em uma sessão à parte do site institucional da empresa³¹. A faixa de valores para a aquisição dos filmes vai de US\$ 9,99 até US\$ 12,99 e são comercializados em sua forma física, enviados por correio em formato de DVD.

Sherman (2013) descreve possíveis intenções que estariam por trás do negócio da The Asylum, podendo estar tanto na classificação de homenagem quanto na de *rip-off*, ou seja, a intenção de oferecer um produto, se passando por outro de maior qualidade. Como podemos perceber, a segunda opção parece a mais adequada na maioria dos casos e inclusive gera uma série de complicações legais para a produtora.

Ao estudar as estratégias mercadológicas que garantiram o sucesso da produtora, a maior discussão a ser posta em debate é sobre até que ponto vai a legalidade destas obras e se existe ou não a infração de direitos autorais neste tipo de paródia cinematográfica.

Em entrevista ao Chicago Tribune³² sobre o tema, o advogado David Fleming chama atenção para a questão de que uma ideia não possui direitos autorais, mas sim a expressão de uma ideia. Sendo assim, de acordo com o advogado, o problema está relacionado a causar uma confusão no espectador.

Na mesma entrevista, o advogado William Ratter expõe sua perspectiva sobre o assunto, afirmando que a arte sempre faz referência a algo que já foi feito. Na questão da paródia, o produto deve conter uma certa quantidade do material original, para que se entenda sobre o que se trata, deste modo não se configura uma infração da lei.

Em uma publicação no site Red Points³³, o especialista em pirataria digital e proteção da propriedade intelectual, David Casellas (2017), assinala que existe uma distinção a ser feita entre um mero *knock-off* ou versão de baixo orçamento e reais transgressões das leis de direitos autorais. Se o filme se inspira no conceito geral de

³¹ Disponível em: <<http://store.theasylum.cc/>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

³² BORRELLI, Christopher. **BIZARRO blockbusters**. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2009-07-03-0907010536-story.html>>. Acesso em: 02 dez. 2018.

³³ CASELLAS, David. **Mockbuster movies: when is inspiration really imitation?**. Disponível em: <<https://blog.redpoints.com/en/mockbuster-movies-when-is-inspiration-really-imitation>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

um *blockbuster* a ser lançado, compartilhando de detalhes específicos do filme é pouco provável que infringirá a lei.

[...] na maioria das vezes, estúdios de Hollywood ignoram os mockbusters. A maioria não está em competição direta com seu respectivo blockbuster, porque eles são de baixo orçamento e lançados direto para DVD, feitos para caçadores de barganhas e seguidores cult. Entretanto, eles tomam vantagem dos orçamentos de publicidade de Hollywood, e à medida que serviços de conteúdo como a Netflix impulsionam a concorrência com a disponibilidade, possivelmente despertando um novo público, mockbusters podem se tornar mais ameaçados por processos judiciais. (CASELLAS, 2017, não paginado, tradução nossa)³⁴.

Por outro lado, isso não impede que produtoras deste tipo de filme tenham que enfrentar disputas legais. A Warner Brothers Entertainment moveu uma ação judicial contra a The Asylum, em virtude do título do filme *Age of Hobbits: Before There Was Man*³⁵. O filme tinha data de lançamento marcada para 11 de dezembro de 2012, três dias antes do prelúdio da franquia *The Lord Of The Rings*, que já havia sido anunciado e era um dos lançamentos mais aguardados do ano. O filme de *The Hobbit: An Unexpected Journey* teve sua estreia em 14 de dezembro, porém a Warner se antecipou e iniciou a ação contra a versão *mockbuster* quatro dias antes do grande lançamento, pedindo uma ordem de restrição que impedisse o lançamento para DVD, a distribuição e exibição do filme.

Segundo Porto (2015), a Warner alegou que além de possui os direitos exclusivos para produzir e distribuir filmes baseados nas obras de J.R.R. Tolkien *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*. Além disso, também existe a violação da marca “*The Hobbit*” que foi registrada pela empresa para utilização em diversos produtos.

A The Asylum, por sua vez, argumentou que a escolha da palavra “*hobbit*” no título é usada para se referir à uma espécie de seres humanos pré-históricos que viveram na Indonésia e receberam este nome dos cientistas que os descobriram. Desta forma, eles afirmaram que o nome estaria desconectado à mitologia criada

³⁴ **Do original:** “[...] And much of the time, Hollywood studios ignore mockbusters. Most are not in direct competition with their blockbuster counterparts, because they are low-budget and released direct-to-DVD, intended for bargain-hunters and cult followers. However, they do freeride off the back of Hollywood advertising budgets, and as content services like Netflix drive competition with availability possibly awakening a new mockbuster audience, mockbusters may become more threatened by lawsuits.” (CASELLAS, 2017, não paginado).

³⁵ **Warner Bros. Entm’t v. Global Asylum, Inc.** No. CV 12 - 9547 PSG (CWx), 2012, U.S. District. Disponível em: <https://www.loeb.com/-/media/files/publications/2012/12/warner-brothers-entertainment-v-the-global-asylu___/files/hobbit-tro/fileattachment/hobbit-tro.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2019.

por Tolkien e se recusam a alterar o título, porém aceitaram fazer alterações na capa e material de divulgação do filme, que continham elementos de design muito similares ao filme de origem.

A Warner contra-argumentou evidenciando que seu registro de marca previa a exclusividade de uso em material impresso. Outro fator decisivo foi que em uma pesquisa encomendada para o caso, mais da metade das 400 pessoas ouvidas acharam que o filme *Age of Hobbits* estaria ligado às obras de Tolkien. Sendo assim, a decisão final foi favorável à Warner Brothers e resultou na mudança do título do *mockbuster* para *Clash of the Empires*, porém em alguns países como a Alemanha, o filme pode ser encontrado com o nome *The Lord of the Elves*³⁶.

No caso em questão, houve a ação da *Trademark Law*³⁷ (ou “lei dos direitos de marca”, em livre tradução), que impõe limitações para a prática dos *mockbusters*. A seção 1125 da regulamentação de direitos autorais dos Estados Unidos também prevê a ilegalidade da “falsa designação de origem ou falsa descrição”. Nessa lei é estabelecido que o uso comercial de qualquer palavra, termo, nome, símbolo, dispositivo ou até mesmo uma combinação deles, que contenha designação falsa de origem, descrição falsa ou enganosa ou que cause confusão ou engano, está suscetível de ser responsabilizado por meio de ação civil movida por qualquer pessoa que acredite estar sendo prejudicada pelo ato.

Apesar dos inúmeros problemas jurídicos, a The Asylum permanece firme defendendo suas produções. David Latt, um dos fundadores da empresa, concedeu uma entrevista em artigo para a *Chicago Tribune*³⁸, conduzida por Borelli (2009), onde alega que a produtora não oferece nenhuma competição real para as *majors* e que seus filmes até ajudam a criar uma consciência de marca para o produto original.

Potts (2007) também conduz uma entrevista com o produtor para a *The New York Times Magazine*³⁹. Latt explica que prefere o termo “*tie-in*” a “*mockbuster*” e

³⁶ Disponível em: <<https://www.blu-ray.com/movies/Lord-of-the-Elves-Blu-ray/61711/>>. Acesso em: 02 mai. 2019.

³⁷ 15 U.S. CODE § 1125. **False designations of origin, false descriptions, and dilution forbidden.** Disponível em: <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1125>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

³⁸ BORRELLI, Christopher. **BIZARRO blockbusters.** Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2009-07-03-0907010536-story.html>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

³⁹ POTTS, Rolf. **The New B Movie.** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>>. Acesso em: 02 mai. 2019.

que seu filmes contém histórias originais, mesmo explorando a publicidade atrelada a um *blockbuster*. De acordo com o produtor, outras produtoras fazem um trabalho similar o tempo todo, eles apenas são mais sutis ao fazer isso.

Estou apenas tentando fazer com que meus filmes sejam assistidos. Outras pessoas fazem *tie-ins* o tempo todo, eles são apenas melhores em serem sutis sobre isso. Outro estúdio pode fazer um filme de robôs gigantes que se conecta ao lançamento do *Transformers* e chamar de "*Robot Wars*". Chamaremos o nosso de "*Transmorphers*". (LATT apud POTTS, 2007, não paginado, tradução nossa).⁴⁰

Na entrevista de Borelli (2009), Latt afirma que os lucros da produtora são apenas suficientes para serem aplicado no próximo filme e que a The Asylum se adapta a novos modelos para que possa continuar no mercado cinematográfico.

[...] Latt reconhece que é provável que a abordagem dos *mockbusters* não funcione para sempre. "Filmes vinculados tem sido a chave para o nosso sucesso nos últimos anos," disse Latt, "mas nossa estratégia de marketing está sempre mudando. Não é uma coisa consciente. Nós nos movemos para novas direções porque amamos fazer filmes e isso significa que temos que mudar junto com o mercado. (POTTS, 2008, não paginado, tradução nossa).^{41 42}

Na legislação norte-americana, existe uma política de "*fair use*", que permite o uso de obras que estão protegidas por direitos autorais nos casos em que o uso é considerado "justo". Para distinguir um uso legal de uma infração, são definidos quatro fatores a serem considerados, conforme a seção 107 do código de direitos autorais dos Estados Unidos⁴³:

- a) a finalidade e o caráter do uso, incluindo se tal uso é de natureza comercial ou se é para fins educacionais sem fins lucrativos;

⁴⁰ **Do original:** "I'm just trying to get my films watched. Other people do tie-ins all the time; they're just better at being subtle about it. Another studio might make a giant robot movie that ties into the 'Transformers' release and call it 'Robot Wars.' We'll call ours 'Transmorphers'." (LATT apud POTTS, 2007, não paginado).

⁴¹ **Do original:** "[...] Latt acknowledges that the mockbuster approach might not work forever. "Tie-ins have been key to our success in recent years," Latt said, "but our marketing strategy is always changing. It's not really a conscious thing. We move into new directions because we love making movies, and that means we change with the market." (POTTS, 2008, não paginado).

⁴² POTTS, Rolf. **Humor Doesn't Translate Internationally**. Disponível em: <<https://believermag.com/humor-doesnt-translate-internationally/>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

⁴³ 17 U.S. CODE § 107. **Limitations on exclusive rights: Fair use**. Disponível em: <<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/107>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

- b) a natureza do trabalho protegido por direitos autorais;
- c) a quantidade e a substancialidade da parte usada em relação ao trabalho protegido por direitos autorais como um todo; e
- d) o efeito do uso sobre o mercado potencial ou valor do trabalho protegido por direitos autorais.

O terceiro fator se mostra como um dos mais relevantes para justificar uma produção *mockbuster*, pois na maioria dos casos o roteiro sofre mudanças expressivas em relação ao produto inicial. Pino (2017) descreve que nesses casos, as semelhanças com o objeto genuíno se limitam ao uso superficial de características gerais da história ou dos tipos de personagens e seu design. Ao analisarmos o filme *The Frog Prince* (2009), da Vídeo Brinquedo, por exemplo, percebe-se a utilização de poucos recursos do filme que imita, *The Princess and the Frog* (2009), da Disney, fora o conceito da personagem principal ser negra.

De acordo com Schneider (2016), o propósito principal da lei de propriedade intelectual é encorajar a criatividade, pois faz com que artistas sejam recompensados com a exclusividade de lucrar sobre sua criação. Porém, essa exclusividade muitas vezes é sobreposta por outras necessidades da sociedade, sendo uma delas a liberdade de expressão. Isso acontece pois um produto similar ou uma paródia faz sua própria renderização da história original, podendo ser considerado uma crítica ou uma releitura de uma obra pré-existente.

[...] dois pontos de vista predominantes sugerem que (1) a lei de direitos autorais precisa ser reforçada para garantir que os proprietários originais dos direitos autorais usufruam dos direitos e incentivos financeiros para a criação ou; (2) A lei de direitos autorais deve ser relaxada para promover a criatividade e a expansão de obras criativas. (KRATO, 2017, p. 93, tradução nossa).⁴⁴

Ao analisar as estratégias de capitalização das produções em questão, é importante a refletir a respeito dos fatores que levam essas empresas de menor porte a recorrerem a este tipo de recurso para se manterem no mercado. Pino (2017) descreve um processo de apropriação de capital cultural desenvolvido e

⁴⁴ **Do original:** “[...] two prevailing viewpoints suggest that (1) Copyright law needs to be strengthened to ensure original copyright owners enjoy the rights and financial incentives to creation or; (2) Copyright law must be relaxed to promote creativity and the expansion of creative works.” (KRATO, 2017, p. 93).

difundido pela máquina hollywoodiana.

Ao olhar para a dimensão transnacional de tal circulação através das lentes do poder e fluxo midiático global, o surgimento desses mockbusters animados do BRICS pode ser tomado como um reflexo do caos do capitalismo global contemporâneo, assim como a integração e a hierarquização de novos capitais de mídia dentro do cenário global de produção de mídia. (PINO, 2017, p. 3, tradução nossa).⁴⁵

Apesar da conotação negativa vinculada, os *mockbusters* podem representar uma segurança financeira que possibilita que as produtoras independentes invistam em produções originais. A própria The Asylum teve sucesso entre os amantes de cinema *trash* e ficção científica quando lançou a franquia *Sharknado* (2013), direto para a televisão pelo canal SYFY⁴⁶. O filme rendeu sete sequências cujos títulos são: *Sharknado 2: The Second One* (2014), *Sharknado 3: Oh Hell No!* (2015), *Sharknado: Feeding Frenzy* (2015), *Sharknado: Heart of Sharkness* (2015), *Sharknado 4: The 4th Awakens* (2016), *Sharknado 5: Global Swarming* (2017) e *The Last Sharknado: It's About Time* (2018).

As perspectivas para o futuro da The Asylum são otimistas, uma vez que a produtora está disposta a explorar novos mercados para se manter no ramo. Uma evidência disso foi a afirmação de Latt em entrevista para a *The Believer*⁴⁷, no qual garantiu que estavam investindo em “suspenses cristãos”, por demanda do público. Os filmes contaram com até com ajuda de padres para a construção do roteiro, que é basicamente uma história sobre o fim do mundo sob um olhar religioso, unindo ação e teologia.

⁴⁵ **Do original:** “In looking at the transnational dimension of such circulation through the lens of global mediatic power and flow, the emergence of these animated BRICS mockbusters can be taken as a reflection of the measured chaos of contemporary global capitalism, as well as the integration and heirarchization of new media capitals within the global media production landscape.” (PINO, 2017, p. 3).

⁴⁶ CARMELO, Bruno. **Sharknado, filme fenômeno da Internet sobre um tornado de tubarões, vai ganhar sequências.** Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-103525/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

⁴⁷ POTTS, Rolf. **Humor Doesn't Translate Internationally.** Disponível em: <<https://believermag.com/humor-doesnt-translate-internationally/>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

4 ESTUDO DE CASO

Com o objetivo de ampliar os conhecimentos a respeito do objeto do presente estudo, utilizaremos técnicas de análise que permitem explorar o conteúdo de forma mais aprofundada. A temática do cinema *knock-off*, ou seja, a produção de filmes com déficit orçamentário baseados em outras obras de grande repercussão, é um assunto que contém poucos estudos que o abordam.

Por se tratar de uma definição relativamente nova — apesar de se configurar como uma prática antiga — os *mockbusters* não possuem livros específicos sobre o assunto, apenas alguns artigos que relacionam o assunto a outra temática, abordada de maneira mais ampla. A maior parte do material coletado é encontrado em publicações online. Portanto, para viabilizar uma verificação dos princípios de funcionamento descritos no decorrer deste estudo, aplica-se o método do estudo de caso, com o apoio da análise fílmica.

Trata-se de um trabalho onde a base referencial teórica disponível é escassa e os estudos pré-existentes não fornecem estruturas ou hipóteses conceituais. Yin (2001) afirma que nestes casos, qualquer novo estudo empírico pode ser caracterizado como um estudo de caso que possui viés exploratório.

Por meio do método exploratório de pesquisa, será possível aproximar as informações coletadas a um caso real de filme deste modelo inserido na produção cinematográfica. Sendo assim, é possível identificar o contexto de seu surgimento, dados de produção, distribuição e exibição do filme, entre outros fatores que fazem com que a produção analisada seja integrada à concepção dos *mockbusters*.

A análise fílmica, segundo Vanoye e Goliot-Lété (1994), possibilita a extração de elementos de um filme, permitindo que possam ser meticulosamente analisados. Do mesmo modo, também se faz necessária a interpretação das informações dispostas em tela, relacionando-as com suas referências e inserindo conhecimentos que proporcionem uma fundamentação teórica sobre o assunto.

O objetivo principal neste momento é a identificação de fatores relevantes à problemática da pesquisa, de modo a atingir um resultado satisfatório para a resolução da mesma. Sendo assim, os elementos a serem observados serão selecionados de acordo com as características apresentadas ao longo do estudo como as principais determinações para que se configure o fenômeno do filme

mockbuster. Portanto, os pontos predominantes a serem investigados de maneira comparativa entre os dois filmes estão descritos na tabela a seguir:

Tabela 1 - Tópicos abordados na análise

Roteiro	Conceitos básicos
	Desenrolar da narrativa
Produção	Orçamento
	Equipe e elenco
	Efeitos visuais
	Efeitos sonoros
	Trilha sonora
Divulgação	Título
	Pôster
	Trailer
Distribuição	Empresas responsáveis
	Formas de exibição
Repercussão	Premiações
	Críticas
	Retorno financeiro

Fonte: Elaborado pela aluna.

Ao se tratar da produção de um *mockbuster*, ou seja, um produto fílmico barato vinculado a outro de maior prestígio, é indispensável que se estude um caso específico contrapondo-o ao filme de origem. Deste modo, emprega-se o método

comparativo à análise. Segundo Prodanov e Freitas (2013), um estudo comparativo propõe-se a explicar os fenômenos, por meio da análise de dados concretos e da dedução de elementos repetidos, abstratos ou gerais. O método se aplica de forma imprescindível neste trabalho, ao centrar-se na identificação de semelhanças e diferenças, deste modo, tendo a possibilidade de explicá-las.

O filme escolhido para análise é *Transmorphers* (2007), produzido pela The Asylum. Conforme verificamos anteriormente, a produtora representa um papel fundamental na consolidação da prática de fazer filmes que imitam padrões estabelecidos por produções hollywoodianas de grande porte. O filme em questão copia deliberadamente elementos do filme *Transformers* (2007) do diretor Michael Bay.

O filme pode ser considerado um dos *mockbusters* comentados com maior frequência em diversos sites sobre cinema, especialmente devido à similaridade com o título do filme de referência. Apesar de não ser o primeiro filme produzido pela The Asylum dentro deste formato, a obra ganha destaque nesta análise por apresentar aspectos concretos que caracterizam a produção de um *mockbuster* ou *tie-in*, conforme a própria empresa os denomina. Além disso, expõe evidentemente a intenção de ser confundido pelo filme original, de acordo com inúmeros aspectos adiante elencados.

Antes do lançamento de *Transmorphers* no ano de 2007, a The Asylum já havia divulgado outros 12 filmes que também condizem com os elementos que definem um *mockbuster*, porém nenhum dos títulos apresenta tamanha semelhança, conforme demonstrado na tabela abaixo.

Tabela 2 - Filmes da The Asylum lançados entre 2005 e 2006

Filme da The Asylum	Referência identificada
H. G. Wells' War of the Worlds (2005)	War of the Worlds (2005)
King of the Lost World (2005)	King Kong (2005)
Snakes on a Train (2006)	Snakes on a Plane (2006)
The Da Vinci Treasure (2006)	The Da Vinci Code (2006)
When a Killer Calls (2006)	When a Stranger Calls (2006)

666: The Child (2006)	The Omen (2006)
Halloween Night (2006)	Halloween (2007)
Pirates of Treasure Island (2006)	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006)
Hillside Cannibals (2006)	The Hills Have Eyes (2006)
Exorcism: The Possession of Gail Bowers (2006)	The Exorcism of Emily Rose (2005)
The 9/11 Commission Report (2006)	World Trade Center (2006)
Dragon (2006)	Eragon (2006)

Fonte: Elaborado pela aluna.

Portanto, ao escolher o filme *Transmorphers* (2007), leva-se em consideração que a produtora já havia formado e estabelecido seus padrões de construção de um filme *knock-off*, enquanto as produções anteriores se apresentavam de forma mais sutil. O filme em questão não exita em ousar na imitação das ideias do filme de Michael Bay, a fim de aproveitar-se da exposição midiática global do primeiro filme.

4.1 THE ASYLUM: O NEGÓCIO É A IMITAÇÃO

Ao assimilar os diversos exemplos abordados neste estudo, percebe-se que a produção de filmes que se enquadram na definição de *mockbuster*, se manifestou de inúmeras maneiras ao decorrer da história do cinema. Desde os primórdios, onde a própria indústria cinematográfica ainda estava em processo de construção, já podiam ser assinalados casos onde um filme que se destacou de algum modo, — especialmente nas situações onde verifica-se um alto retorno financeiro — é imitado com o objetivo de alcançar um resultado específico. Entretanto, apenas uma empresa pode ser considerada realmente uma especialista nesta prática cinematográfica: a The Asylum.

Sem dúvida, o catálogo de filmes da empresa norte-americana é um dos mais extensos levando em consideração o número de filmes deste modelo. Desde o início dos anos 2000, a empresa se especializou na produção de *mockbusters*. Até os dias de hoje, a empresa se mantém oferecendo suas versões dos lançamentos mais

aguardados do cinema mundial. Praticamente todos os filmes de maior destaque na esfera *mainstream* foram copiados em sua essência pelos filmes da The Asylum⁴⁸.

O site *theasylum.cc*⁴⁹, página oficial da empresa na internet, possui informações completas referentes ao catálogo de filmes, história da empresa, notícias sobre os últimos lançamentos e materiais de divulgação de suas produções. Além disso, estão disponíveis informações específicas referentes a cada obra, incluindo o gênero cinematográfico no qual se enquadram. Os que se repetem mais frequentemente são: horror, suspense, ação, ficção científica, drama, aventura, fantasia, desastre e comédia. Portanto, pode-se analisar que a produtora explora os mais diferentes gêneros, buscando agregar diferentes públicos para consumir seus produtos. Deste modo, entende-se que a garantia de retorno financeiro é o principal critério utilizado para a escolha do filme a ser imitado.

Nas redes sociais, a empresa se posiciona com o seguinte texto autobiográfico: “Um estúdio de cinema do século XXI. Produtor de *#Sharknado*, *#Znation* e outros 300 filmes. Traçando a linha em dramas entediantes - Nós temos padrões.” (tradução nossa)⁵⁰. Observa-se que este texto, além de introduzir superficialmente o negócio da empresa ao público, também representa a perspectiva da produtora a respeito da indústria cinematográfica. Por este breve texto, pode-se entender que a empresa reconhece que possam existir controvérsias a respeito de suas práticas de *rip-off* e se “defendem” alegando que possuem parâmetros de qualidade, além de deixar subentendida sua visão de que filmes dramáticos usuais podem ser maçantes.

A empresa se descreve como um estúdio focado em marcas, que produz entretenimento impulsionado pelo mercado. Além disso, o estúdio se baseia no formato dos *high concept movies*, uma prática comum entre filmes *blockbusters*. Mattos (2006) explica que este termo diz respeito ao conceito básico de um filme que pode ser entendido e resumido facilmente, de maneira que favoreça sua comercialização. Para se enquadrar neste modelo, a temática do filme deve ter a

⁴⁸ No apêndice A desta monografia, estão dispostas imagens em tamanho que possibilita uma melhor visualização das semelhanças entre os pôsteres originais e as versões *mockbusters* mais expressivas produzidas pela The Asylum, organizadas de acordo com o ano de lançamento dos filmes até o momento da entrega do presente trabalho acadêmico.

⁴⁹ Disponível em: <<http://newsite.theasylum.cc/index.php/titles/#>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

⁵⁰ **Do original:** “A 21st Century film studio. Producer of *#Sharknado*, *#Znation* & 300 other films. Drawing the line at boring dramas — We have standards”. Disponível em: <<https://www.instagram.com/theasylumcc>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

possibilidade de ser explicada em uma ou duas frases, para que possa ser facilmente apresentada em materiais publicitários.

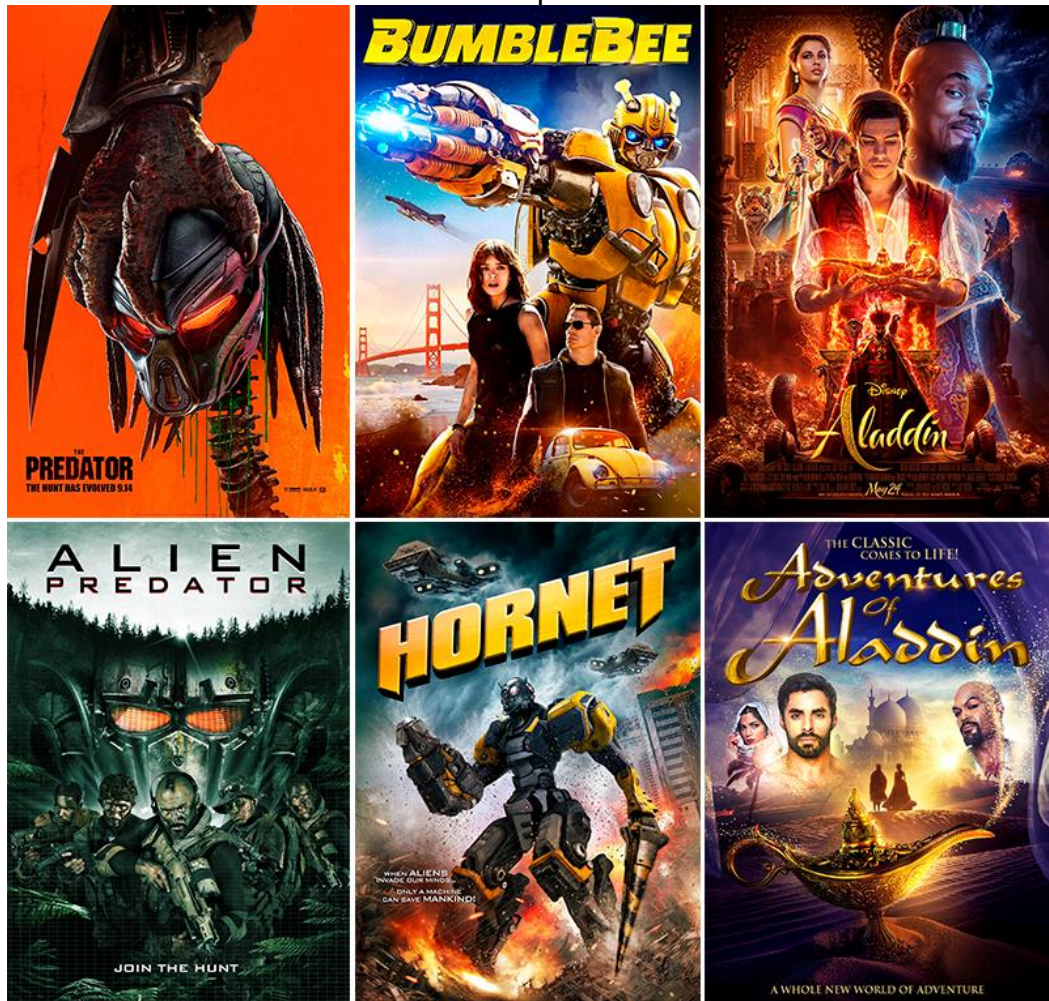
The Asylum é um dos principais estúdios cinematográficos e de televisão orientados por marcas do mundo. Com foco em *high concept* e entretenimento voltado para o mercado, como a franquia SHARKNADO, a The Asylum financia, produz e lança 25 filmes por ano através de seu canal direto para os principais varejistas do país e sua rede de parceiros internacionais. Desde a sua fundação em 1997, a The Asylum lançou mais de 500 filmes e construiu uma biblioteca de mais de 250 produções originais, incluindo estreias de filmes para as redes Syfy, Lifetime, Animal Planet, TV One e ION. Além disso, a The Asylum está agora produzindo a 5ª temporada do mais cotado show do canal Syfy, Z NATION, uma série de ação e horror aclamada pela crítica. (OUR STORY, 2019, não paginado, tradução nossa).^{51 52}

Até o presente momento, a empresa demonstra que continua investindo na fórmula dos *tie-ins*. Sendo assim, a The Asylum pode ser considerada uma referência no ramo, tendo em vista o tempo de funcionamento da empresa utilizando este modelo. Os lançamentos mais recentes divulgados pela empresa são *Alien Predator* (2018), *Hornet* (2018) e *Adventures of Aladdin* (2019), que imitam respectivamente os *blockbusters*: *The Predator* (2018), *Bumblebee* (2018) e *Aladdin* (2019).

⁵¹ **Do original:** “The Asylum is one of the world's leading brand-oriented motion picture and television studios. With a focus on high-concept, market-driven entertainment, like the SHARKNADO franchise, The Asylum finances, produces and releases 25 films per year through its direct pipeline to the nation's top retailers and its network of international partners. Since its founding in 1997, The Asylum has released more than 500 films and has built a library of over 250 original productions, including top-rated movie premieres for Syfy, Lifetime, Animal Planet, TV One, and ION networks. In addition, The Asylum is now in production of season 5 of Syfy's longest running, top rated show Z NATION, a critically-acclaimed action-horror series”. (OUR STORY, 2019, não paginado).

⁵² OUR STORY. **The Asylum**, 2019. Disponível em: <<http://newsite.theasylum.cc/index.php/about/ourstory>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Figura 17 - Pôsteres dos filmes mais recentes divulgados pela The Asylum (abaixo) e dos filmes nos quais se baseiam



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<https://www.imdb.com>> e <<http://theasylum.cc>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Para a distribuição de seus filmes (além da disponibilização via DVD e Blu-Ray), a empresa possui parcerias com canais de TV mundiais, como o Syfy, Animal Planet, TV One e ION. A série Z Nation, produzida pela The Asylum e distribuída pelo canal Syfy se destaca como uma de suas produções de maior sucesso comercial e adesão de público. O conceito principal da série se centraliza em um mundo pós-apocalíptico, onde um vírus zumbi contaminou grande parte da população, premissa que se assemelha à série The Walking Dead, distribuída pela Fox. Apesar da série ser cancelada pelo Syfy em 2018, em sua quinta temporada, a Netflix encomendou a produção de um prelúdio, intitulado Black Summer⁵³.

⁵³ WEISS, Josh. **Netflix's Z Nation Prequel, Black Summer, Set To Fill That Walking Dead Void.** Disponível em: <<https://www.syfy.com/syfywire/black-summer-z-nation-netflix-syfy-zombies-prequel>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

4.2 TRANSFORMERS: UMA BREVE INTRODUÇÃO

Antes de iniciarmos a análise do filme, é necessário estudar o surgimento da franquia Transformers, que deu origem à cópia produzida pela The Asylum. Analisando a história da franquia, ampliam-se as concepções a respeito desta marca e entende-se como se manifestou em um contexto global. Deste modo, é possível verificar de que forma a franquia cinematográfica obteve sucesso de vendas, impacto midiático e, conseqüentemente, fez com que sua fórmula fosse copiada com o objetivo de explorar a divulgação massiva do filme.

Inicialmente, a franquia Transformers se refere a uma coleção de brinquedos criada pela empresa japonesa Takara Tomy e posteriormente licenciada e lançada mundialmente pela norte-americana Hasbro.⁵⁴ De acordo com Fast e Örnebring (2015), as figuras de ação foram lançadas nos EUA no ano de 1984, e posteriormente foram apresentadas ao mercado internacional. O brinquedo representou uma inovação em interatividade, pois permitia que veículos fossem transformados em robôs, sendo assim, a novidade obteve grande popularidade.

Figura 18 - Brinquedos dos Transformers da década de 1980



Fonte:

<http://www.livingly.com/The+Most+Popular+Christmas+Toy+from+the+Year+You+Were+Born/article/s/c7eJwqidC_K/1984+Transformers>. Acesso em: 01 jun. 2019.

⁵⁴ CORPORATE BROCHURE. **Takara Tomy Co.** Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20101225130927/http://takaratomy.co.jp/company/english/pdf/brochure.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

Como uma das estratégias de marketing atreladas ao produto, a ideia dos brinquedos foi desdobrada no ramo do entretenimento, em histórias em quadrinhos e animações para TV e cinema.

Desde o seu início, Transformers transformou-se em uma franquia de mídia que conseguiu atrair audiências - principalmente crianças ou jovens adolescentes - para a linha de brinquedos, bem como para as plataformas de mídia. (FAST; ÖRNEBRING, 2015, p. 10, tradução nossa).⁵⁵

A gigante dos quadrinhos Marvel Comics foi a grande responsável pela criação da história por trás dos brinquedos, por encomenda da Hasbro. Basicamente, a história principal descreve o embate entre os Autobots e Decepticons, robôs intergalácticos do planeta Cybertron. Os quadrinhos foram para as bancas sob o título *The Transformers: More Than Meets The Eye*.

Figura 19 - Capa de 1985 da revista em quadrinhos da série Transformers

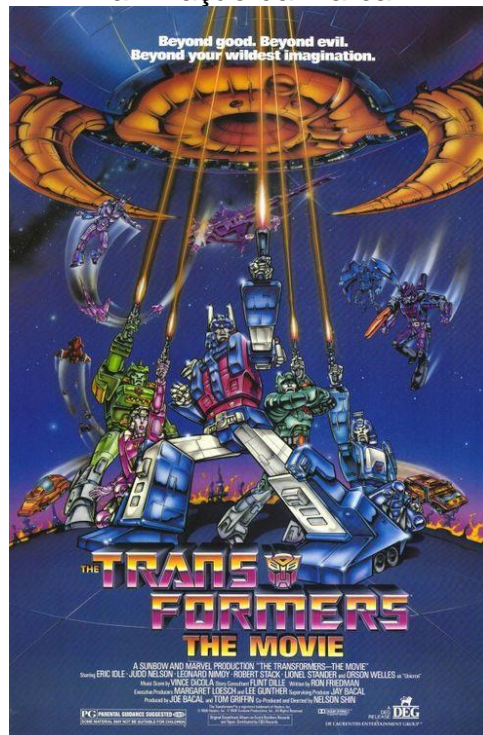


Fonte: <<https://www.amazon.com/Transformers-Comic-Book-Four-issue-Limited/dp/B000ZPRXEG>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

⁵⁵ **Do original:** “Thus from its inception, Transformers was made into a media franchise that managed to attract audiences – mainly children or young teenagers – to the toy-line as well as the media platforms.” (FAST; ÖRNEBRING, 2015, p. 10).

A primeira adaptação da franquia para os cinemas ocorreu em 1986, apenas dois anos após o lançamento dos brinquedos nas lojas. Baseado na série televisiva de animação previamente criada, *The Transformers: The Movie* conta a história dos heróicos Autobots, que precisaram travar uma batalha contra os malignos Decepticons para livrar seu planeta Cybertron da destruição. O filme, dirigido por Nelson Shin, conta com artistas renomados na equipe de dubladores, como Orson Welles, Robert Stack e Leonard Nimoy. Entretanto, o filme não atingiu a adesão esperada e resultou em prejuízos para as empresas que o produziram (Sunbow Productions e Marvel Productions)⁵⁶.

Figura 20 - Pôster de *The Transformers: The Movie* (1986), primeiro filme de animação da marca



Fonte: <<https://www.imdb.com>>. Acesso em: 01 jun. 2019.

A marca Transformers se manifestou por meio de diversas plataformas de mídia. Mesmo em meio às quedas de popularidades enfrentadas no decorrer dos anos, a marca foi capaz de conquistar uma base mundial de fãs e consumidores, agregando novos públicos de diferentes gerações. Fast e Örnebring (2015, p. 10) afirmam que: “os esforços da Hasbro para revitalizar a marca por meio de novas

⁵⁶ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0092106/companycredits?ref_=tt_dt_co>. Acesso em: 01 jun. 2019.

linhas de produtos e conteúdo de mídia a mantiveram [a franquia Transformers] viva por mais de 30 anos” (tradução nossa)⁵⁷.

Quando a ideia dos robôs-automóveis foi transformada em um *live action* nas grandes telas, a Hasbro encontrou um novo nicho de vendas para seu produto. A versão cinematográfica lançada em 2007, se distancia do aspecto infantil das produções anteriores e aborda a história sob uma perspectiva mais dramática. Deste modo, o filme busca atrair o público adulto, que vai aos cinemas motivado pelo valor nostálgico atribuído ao filme e encontra seus brinquedos de infância inseridos em um novo ponto de vista. Este *blockbuster* fez com que o conceito dos Transformers voltasse aos holofotes e recuperou a popularidade da marca que anteriormente se encontrava em declínio.

O filme narra a origem de todo o universo Transformers. Em um planeta distante da Terra, chamado Cybertron, organismos robóticos autônomos conviviam de forma pacífica. Porém, quando o planeta entra em colapso e se encontra próximo de sua completa destruição, uma batalha é travada entre os honrados Autobots (liderados por Optimus Prime) e os desonestos Decepticons (liderados por Megatron), pelo controle do Allspark, um cubo contendo poder para gerar vida no planeta. Para evitar que o poder do Allspark caísse nas mãos dos Decepticons, os Autobots lançaram o cubo no espaço, que acabou sendo atraído pelo campo gravitacional da Terra e ficou durante anos no esquecimento. Megatron sai em busca do Allspark e, ao encontrar-se na superfície inóspita do Ártico, acaba perdendo suas forças e ficando desativado.

O explorador Archibald Witwicky (William Morgan Sheppard) encontra o corpo congelado de Megatron, assim como o cubo Allspark. Ao entrar em contato, o explorador ativa o sistema navegacional de Megatron, que acaba gravando suas coordenadas nos óculos de Witwicky, e conseqüentemente, a localização do cubo. Gerações depois, o descendente do explorador, Sam Witwicky (Shia LaBeouf), herda os óculos, atraindo a atenção dos Deceptions. Sendo assim, os Autobots enviam Bumblebee para protegê-lo, que se disfarça transformando-se em um Camaro. Entretanto, Bumblebee necessita de reforços para a batalha contra os Decepticons e os Autobots chegam à Terra para apoiá-lo. A batalha continua no

⁵⁷ **Do original:** “Hasbro’s efforts to revitalize the brand through new product lines and media content have kept it alive for over 30 years”. (FAST; ÖRNEBRING, 2015, p. 10).

decorrer da narrativa até que os Autobots, com a ajuda de Sam saem vitoriosos, conseguindo destruir o cubo ao fundí-lo ao corpo de Megatron. Sendo assim, os Decepticons e seu líder são derrotados e seus fragmentos são depositados nas profundezas do oceano.

Na cena final do filme, Optimus Prime lamenta a destruição do Allspark, pois isso significava o fim da esperança de revitalização de seu planeta natal, Cybertron. Deste modo, ele decide transmitir uma mensagem para todos os Autobots remanescentes, convidando-os para fazer da Terra o seu novo lar.

Figura 21 - Cena em que Sam Witwicky carrega o Allspark em meio a batalha



Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt0418279/mediaviewer/rm541036288>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Tendo em vista os conceitos assimilados a respeito do universo cinematográfico envolvendo os Transformers, assim como, a maneira como a Hasbro fez com que a marca se tornasse relevante para diversos públicos, têm-se o embasamento necessário para o entendimento da dimensão global da franquia.

Sendo assim, é possível prosseguir com a segunda parte desta análise, que diz respeito ao levantamento de dados referentes ao filme produzido pela The Asylum, assim como, ao estudo comparativo de aspectos que se assemelham e também os que se diferenciam do filme original.

4.3 TRANSMORPHERS: O EPÍTOME DO MOCKBUSTER

Analisando o enredo do filme *Transmorphers* (2007) e comparando-o com a trama do filme de origem, observa-se que existem algumas diferenciações. A premissa básica de uma invasão de robôs alienígenas na superfície terrestre se mantém, porém diversos aspectos são modificados, de modo que o desenrolar da história se desvincula de sua referência. Notam-se na maioria das produções de *mockbusters*, especialmente nas da The Asylum, que além da premissa básica, pouco do filme original é mantido, apenas o suficiente para que possam ser confundidas por consumidores desatentos.

Uma coisa positiva que pode ser dita é que, depois que a premissa foi estabelecida para cada um desses filmes, eles [os *mockbusters*] tentam seguir seus próprios caminhos, com histórias e enredos que algumas vezes fazem valer a pena o esforço de os procurar. Se não isso, pelo menos o fato de ser tão fora das expectativas faz valer a pena dar uma olhada, só para rir. (SHERMAN, 2013, não paginado, tradução nossa).⁵⁸

O filme se passa em um futuro distópico, onde uma raça de robôs alienígenas, uma espécie híbrida de mecânico e orgânico (basicamente o mesmo conceito dos Transformers) têm dominado a Terra por mais de 400 anos, transformando o planeta em um ambiente onde a escuridão e a chuva são constantes, forçando os humanos a habitarem a parte subterrânea das cidades. No ano de 2033, um grupo de humanos se revolta com a situação e planeja uma batalha contra os invasores robôs, com o objetivo de restaurar a supremacia da humanidade.

Para isso, o grupo de resistência forma patrulhas especiais com o objetivo de capturar um “Z-bot” (denominação dada aos robôs alienígenas), e assim, estudar seu sistema de funcionamento em busca de fraquezas. Eles descobrem que os robôs possuem “células de combustível” que proporcionam sua energia vital. Sendo assim, a rebelião planeja propagar células contaminadas com um vírus, por meio de uma grande torre de rádio que supostamente controla as máquinas. O problema é

⁵⁸ **Do original:** “One positive thing that can be said is that, after the premise has been set up for each of these films, they tend to go their own ways, with stories and plots that periodically make them worth the trouble of tracking down. If not that, at least being so off-the-wall from expectations that they’re worth a look just for laughs”. (SHERMAN, 2013, não paginado).

que esta torre era envolta por medidas que impediam os humanos de invadi-la, fazendo com que qualquer um que tentasse ficasse doente.

Figura 22 - Cena em que a equipe luta contra os Z-bots



Fonte: <<https://www.imdb.com/title/tt0960835/mediaviewer/rm1931750656>>.
Acesso em: 02 jun. 2019.

Em uma surpreendente reviravolta na história, um dos líderes das operações contra os robôs, Warren Mitchell (Matthew Wolf), descobre que também é um robô, construído pelo cientista da equipe, o Dr. Voloslov Alextzavich (Michael Tower). Deste modo, reconhecendo suas habilidades de ciborgue, Mitchell decide se sacrificar e adentrar à torre de comando, que explode momentos depois do objetivo dos humanos ser alcançado. Ao fim do filme, os robôs são dizimados e a humanidade prospera novamente.

Logo na primeira cena do filme, observa-se que existe uma notável similaridade com o filme de Michael Bay. Ambos os filmes iniciam em um cenário espacial e contam com um narrador que explica os acontecimentos que antecedem ao filme, assim, fazendo uma breve introdução para os eventos que serão vistos a seguir. No entanto, percebe-se que o contexto da história *knock-off* se centraliza no conflito entre humanos e robôs, onde as máquinas ocupam o papel dos vilões. Diferentemente do enredo dos Transformers, onde a trama principal descreve a oposição entre duas castas de robôs de ideologias distintas e os humanos se inserem na história ajudando os Autobots a salvarem a Terra da destruição.

Figura 23 - Cena inicial de *Transformers* (2007) e *Transmorphers* (2007), respectivamente



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de *frames* retirados dos filmes.

Também é possível identificar um ritmo acelerado na narrativa dos dois filmes. Para Mattos (2006), a utilização da velocidade ou movimento perpétuo cumpre uma das determinações fundamentais de um *blockbuster*. Lipovetsky e Serroy (2009) afirmam que a velocidade no andamento da história e nas movimentações de câmera são características predominantes nos *blockbusters* neo-hollywoodianos, tendo seus primeiros experimentos com Spielberg, ainda nos anos 1970. Tendo em vista que *Transformers* (2007) conta com próprio cineasta como produtor executivo, pode-se entender o motivo da opção pelo recurso da aceleração. Além disso, o diretor Michael Bay é conhecido por aplicar o efeito em inúmeras de suas obras.

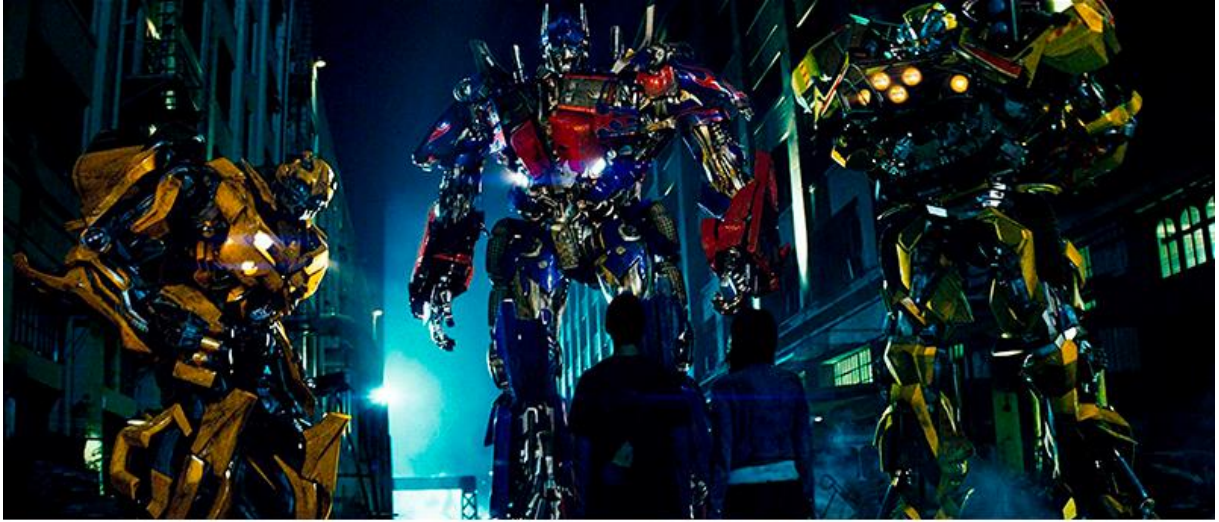
[..] a duração média dos planos [dos filmes de Michael Bay, tomados como ilustração do cinema americano contemporâneo] é de dois segundos, enquanto, no cinema clássico e moderno, a duração média é de quatro a seis segundos, ou mesmo mais. (AMIEL; COUTÉ, 2003 apud LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 76).

A versão *mockbuster* tenta emular o mesmo efeito explorado no filme original, apresentando instabilidade de câmera e planos curtos. Porém, este fato pode estar atribuído também a uma característica comum em produções de baixo orçamento. Mattos (2003) afirma que as produções B se caracterizam pelo ritmo rápido e narrativa compacta, conferindo um caráter frenético às obras.

Outro aspecto de destaque está nos efeitos visuais apresentados pelos filmes. O primeiro dispõe de recursos financeiros que viabilizam a utilização das melhores tecnologias de CGI (*Computer-Generated Imagery* ou “imagens geradas por computador”, em livre tradução) disponíveis na época. Este recurso é amplamente explorado nos *blockbusters*, especialmente nos gêneros de ação e ficção científica, que é o caso do filme em questão. As imagens hiper realistas são utilizadas para causar impacto no público consumidor, permitindo a “modificação e desestabilização das percepções e sensação extrema de realidade.” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 73).

O mesmo não acontece na versão *knock-off*, uma vez que esta exhibe efeitos extremamente artificiais, que de maneira nenhuma conferem realismo à história e tornam bastante perceptível a escassez orçamentária do filme. Os perversos robôs alienígenas retratados no filme acabam adquirindo um caráter cômico não intencional, devido aos recursos gráficos falhos, conforme pode ser verificado na figura 23.

Figura 24 - Comparação dos gráficos de *Transformers* (2007) e *Transmorphers* (2007)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de imagens disponíveis em: <<https://www.imdb.com/>> e <<https://thefilmfanaticweb.wordpress.com/2017/07/03/mockbuster-transmorphers-2007-part-i/>>. Acesso em: 02 jun. 2019.

Os principais recursos explorados pelo *mockbuster* para referenciar o filme original são o título e o material de divulgação. Conforme apontado no decorrer do estudo, verifica-se que uma das características gerais da prática dos *mockbusters* se encontra em promover uma aproximação com o filme original por meio de títulos que podem ser facilmente confundidos. Este padrão coincide com o filme analisado, onde o título altera apenas a ordem das sílabas e substitui a letra “f” por “ph”. Deste modo, se torna evidente que o filme busca promover uma relação com o filme Transformers.

Além disso, o design do pôster de divulgação também contém diversos elementos que remetem ao filme original. A escolha das cores, fontes e disposição

dos elementos gráficos ocorre de maneira muito similar. O *lettering* em caixa alta, com efeito tridimensional metalizado aparece em ambos os pôsteres. O mesmo ocorre com a escolha de evidenciar os robôs alienígenas nas capas dos filmes. Verifica-se no pôster de Transformers, que o líder dos Autobots, Optimus Prime, ocupa o espaço de maior destaque. Ao fundo, pode-se observar a silhueta da cidade e na parte inferior do *layout* encontram-se os personagens humanos. O fogo ilustrado em alusão às explosões do filme também compõe o cenário pôster. Os mesmos traços podem ser conferidos na capa de Transmorphers, porém um dos Z-bots toma o lugar do Autobot inicial. Portanto, decorrente de tantos aspectos convergentes, as chances de ser confundido com o filme de origem são potencializadas. Observa-se que na época em que os filmes foram lançados, ainda estava em alta o costume de alugar DVDs em locadoras físicas, portanto, ao deparar-se com filmes que possuem tantas semelhanças, o consumidor está passível de optar por algum dos títulos por engano. Verifica-se, portanto, que a capa e título ilustrados no DVD do filme *mockbuster* são fatores de primordial importância.

Figura 25 - Comparação entre os pôsteres de *Transformers* (2007) e *Transmorphers* (2007)



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 03 jun. 2019.

Nos *trailers* de divulgação dos filmes, podem ser apontados alguns elementos que se repetem, como por exemplo, as telas com fundo preto e texto centralizado, contendo letras com efeitos metálicos que intercalam as imagens dos filmes, que podem ser confirmadas pela figura 24. Estes textos servem para facilitar o entendimento do conceito primordial em ambos os casos. Observa-se entretanto, que o *trailer*⁵⁹ do filme da The Asylum contém 1 minuto e 8 segundos de duração, menos da metade do *trailer* do *blockbuster*⁶⁰ ao qual faz referência, que possui 2 minutos e 32 segundos e introduz a história do filme de forma mais completa, instigando a curiosidade do público.

Figura 26 - Telas dos *trailers* de *Transformers* (2007) e *Transmorphers* (2007), respectivamente.



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio de *frames* retirados dos *trailers*.

⁵⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/lhAefsEqJsl>>. Acesso em: 03 jun. 2019.

⁶⁰ Disponível em: <<https://youtu.be/dxQxgAfNzyE>>. Acesso em: 03 jun. 2019.

A produção do filme *Transformers* (2007) se dá pelos formatos típicos dos *blockbusters* modernos. Como mencionado anteriormente, o cineasta Steven Spielberg foi o produtor executivo desta obra e é considerado um dos principais responsáveis por construir o formato dos “filmes-evento”, ou seja, filmes de grandes estúdios hollywoodianos com forte apelo comercial. Segundo estudado no terceiro capítulo deste trabalho, este modelo se iniciou nos anos 1970, onde grandes lançamentos cinematográficos começaram a adotar medidas de *marketing* estratégico, buscando extrair o máximo de lucros possíveis de uma obra.

Tubarão/*Jaws*/1975 (Dir.: Steven Spielberg) marcou uma mudança significativa na estratégia do blockbuster. Ele foi o primeiro filme de orçamento milionário de Hollywood a receber uma farta publicidade na televisão (saturation advertising) e a ser lançado simultaneamente em um grande número de cinemas (wide release). (MATTOS, 2006, p. 146)

Lipovetsky e Serroy (2009, p. 13) descrevem que um filme *blockbuster* adota uma “fórmula calibrada e sem riscos”. Verifica-se a funcionalidade mercadológica desta prática, visto que a indústria cinematográfica continuou a basear-se na lógica do *box office* para promover seus filmes, isso significa buscar atingir números expressivos nas bilheterias. Esta mesma lógica também compreende a maximização dos lucros por meio de *home runs*, termo que segundo Mattos (2006) refere-se a filmes que batem recordes de bilheteria na semana de estréia.

Sabe-se a importância desse sistema. As receitas obtidas todos os anos pelos blockbusters, os astros principais funcionando como garantia financeira, a difusão desses produtos pelo mundo são alguns dos elementos que asseguram o famoso imperialismo de Hollywood, tão frequentemente denunciado, no planeta Cinema. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 92-93).

Segundo dados do site Box Office Mojo⁶¹, o filme do diretor Michael Bay contou com o orçamento de US\$ 150 milhões e obteve lucros brutos de US\$ 709,709,780 (mundial). De acordo com Gray (2007), em notícia publicada no mesmo site⁶², nos primeiros seis dias de exibição nos cinemas, o filme atingiu a marca de

⁶¹ Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=transformers06.htm>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

⁶² GRAY, Brandon. **Moviegoers Spark to 'Transformers'**. Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/news/?id=2351&p=.htm>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

US\$ 155,4 milhões em lucros, além de bater recordes da época, como a sétima posição no ranking de “maiores lucros nos seis dias iniciais” de todos os tempos, ultrapassando o filme do Homem Aranha (2002) entre os mais altos lucros em filmes que não são sequências.

O filme foi produzido e distribuído principalmente pelos estúdios milionários DreamWorks e Paramount.⁶³ Sendo lançado simultaneamente em cinemas do mundo todo, além de ser disponibilizado em DVD, Blu-Ray e em canais de TV. Hoje, o filme também está disponível em diversas plataformas de *streaming* pagas, como a Amazon Prime Video, por exemplo.

Em contrapartida, o filme da The Asylum não obteve o mesmo sucesso. O filme foi distribuído apenas para DVD e Blu-Ray, portanto não existem dados concretos do retorno financeiro do filme, visto que não houve venda em bilheteria de cinema. As empresas responsáveis pela distribuição são: Edel Media & Entertainment, KNM Home Entertainment e a própria The Asylum⁶⁴.

David Rimawi concedeu uma entrevista à revista Variety⁶⁵ em 2009, na qual alega que nenhum título produzido pela empresa falhou em gerar lucros, além disso, estipulou um lucro anual médio de US\$ 5 milhões. Potts (2007)⁶⁶ ainda afirma que o filme possui “seu próprio tipo de sucesso”, pois recuperou os baixos custos de produção em menos de três meses. Apesar disso, pode-se concluir que o filme de 2007 não alcançou lucros próximos aos do *blockbuster* referenciado. Segundo dados do site IMDb⁶⁷, o filme teve um custo de produção de apenas US\$ 250 mil, valor muito inferior ao filme original.

Ambos os filmes foram filmados no estado da Califórnia, nos EUA e tiveram datas de lançamento muito próximas. Conforme anteriormente mencionado, uma das estratégias da prática dos filmes *mockbusters* está em produzir os filmes de forma rápida, a fim de lançá-los antes mesmo do original chegar aos cinemas.

⁶³ A lista completa de créditos às empresas responsáveis pela produção e distribuição está disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0418279/companycredits?ref_=ttfc_sa_3>.

Acesso em: 06 jun. 2019.

⁶⁴ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0960835/companycredits?ref_=tt_dt_co>. Acesso em: 06 jun. 2019.

⁶⁵ HARRIS, Dana; MAXWELL, Erin. **Asylum’s ‘mockbusters’ turn profit**. Disponível em: <<https://variety.com/2009/digital/features/asylum-s-mockbusters-turn-profit-1118007298/>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

⁶⁶ POTTS, Rolf. **The New B Movie**. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

⁶⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0960835/?ref_=ttfc_fc_tt>. Acesso em: 04 jun. 2019.

Verifica-se que isto acontece no recorte deste estudo, pois o filme *Transmorphers* foi lançado no dia 26 de junho de 2007, enquanto a produção original foi apresentada apenas um dia depois. A época do ano em que os filmes foram lançadas também compõe o esquema estratégico dos *blockbusters* (imitado pelo *mockbuster*). Segundo Mattos (2006), os principais filmes deste molde costumam ser lançados no período de férias de verão (de junho a setembro para os norte-americanos) e do Natal.

O nível da equipe também é um fator discrepante entre as produções. O primeiro filme se apoia no conceito do *star system*, onde os nomes dos intérpretes e diretores são utilizados como uma das estratégias de divulgação, explorando sua popularidade e *status* de celebridade. Dentro da lógica da arte comercial cinematográfica, a estrela se insere como “uma invenção de estúdio, inteiramente concebida e fabricada por essa “fábrica de sonhos” que é Hollywood.” (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 203).

Identifica-se que *Transformers* (2007) possui em sua equipe o diretor Michael Bay, considerado um dos maiores representantes da Hollywood moderna e que anteriormente ao filme havia obras de destaque em sua filmografia, como *Armageddon* (1998), *Pearl Harbor* (2001) e *A Ilha* (2005). A escolha dos atores também segue o mesmo padrão lógico, ao apresentar nomes como: Shia LaBeouf, que ocupou o papel principal do filme como o jovem Sam Witwicky e já havia atuado em outros filmes de grande repercussão como *As Panteras* (2003), *Eu, Robô* (2004) e *Constantine* (2005); e Jon Voight, que atuou como John Keller, o secretário do setor de defesa dos EUA. Anteriormente, o ator participou de filmes como *Anaconda* (1997), *Missão: Impossível* (1996) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001). Além disso, pode-se dizer que a atriz Megan Fox debutou no *star system* quando foi escalada para *Transformers*, um dos primeiros filmes de sua carreira e um de seus papéis mais notáveis, interpretando Mikaela Banes, uma colega de classe de Sam. Anteriormente a *Transformers*, a atriz possuía apenas filmes de comédia adolescente em seu currículo como: *Férias ao Sol* (2001), *Confissões de uma Adolescente em Crise* (2004) e *A Herdeira da Máfia* (2004).

Por outro lado, o filme *The Asylum* conta com a direção de Leigh Scott, cineasta que está longe dos holofotes das grandes produções hollywoodianas e é conhecido por dirigir diversos outros filmes da produtora como *Pirates of Treasure*

Island (2006), cópia de *Pirates of the Caribbean* (2003); *Hillside Cannibals* (2006), cópia de *The Hills Have Eyes* (2006); e *King of the Lost World* (2005), cópia de *King Kong* (2005). Devido ao baixo orçamento disponível para a produção, o filme também conta com atores desconhecidos para os grandes públicos, que fizeram parte do elenco de filmes de baixo orçamento ou executam papéis de pouca importância em produções maiores.

A participação de Steven Spielberg foi um fator determinante para o produto fílmico final, uma vez que suas características estilísticas podem ser percebidas ao longo da obra. Um destes aspectos pode ser observado na forma de construção dos personagens, que não são explorados profundamente, apresentando uma escassez de detalhes sobre suas histórias, perspectivas e motivações. Este atributo é predominante nas obras de diretores de *blockbusters*, como Spielberg e George Lucas, por exemplo, onde “a complexidade narrativa e profundidade psicológica são sacrificadas pelo espetáculo e efeitos especiais”. (MATTOS, 2006, p. 148). Neste quesito, o *mockbuster* consegue transmitir um efeito parecido, pois os personagens contidos no filme compartilham do mesmo atributo, ao serem apresentados de forma rasa e de pouca complexidade.

Outro atributo que pode ser identificado em ambos os filmes é o estilo exagerado, uma constante nas produções cinematográficas modernas que se moldam de acordo com o sistema dos *blockbusters*. Esta saturação pode ser identificadas em elementos como cores, explosões, efeitos e trilhas sonoras e demais alegorias que colaboram para um espetáculo cinematográfico.

Não se trata mais de bom ou mau gosto — velha disputa movida pelo clássico contra seu inimigo natural —, mas de virtude reconhecida por ela mesma em todas as expressões do excesso: o exagerado, o hiperbólico, o múltiplo, o superabundante, o transbordante. as obras que exploram essa profusão parecem responder ao espírito de uma época desregulada, pletórica, saturada. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 79).

No caso do filme inicial, a hipérbole estilística é viabilizada pelos recursos técnicos digitais acessíveis devido ao apoio financeiro. Porém, no filme *knock-off* o mesmo recurso é explorado, porém restringem-se pelo orçamento disponível. Sendo assim, confere-se uma qualidade inferior inúmeros quesitos técnicos.

A trilha sonora do filme original conta com artísticas notáveis no ramo da

música *mainstream*. O principal tema do filme é a canção “What I’ve Done”, da banda norte-americana Linkin Park, escrita por Chester Bennington, Rob Bourdon (como Robert Bourdon), Brad Delson, Joseph Hahn, Mike Shinoda e Phoenix Farrell (como Dave Farrell) e disponibilizada por cortesia da Warner Bros Records Inc., em acordo com a Warner Music Group Film & TV Licensing. De acordo com Mattos (2006), a inserção de músicas ou bandas populares nas trilhas sonoras de filmes é uma das estratégias de divulgação adotadas pelos *blockbusters* a partir dos anos 1980. Um dos primeiros filmes a apresentar esse padrão é o filme *Ghostbusters* (1984), de Ivan Reitman, que utilizou a canção homônima de Ray Parker Jr.

Por outro lado, no caso do filme *The Asylum*, a banda responsável pela principal trilha do filme é *The Divine Madness*, um grupo alternativo de metal gótico norte-americano, que escreveu a música “Faith” para o filme. A canção foi mixada por David Piribauer e disponibilizada pela *MazzeCanRide Music*.

Transformers (2007) dividiu a opinião da crítica especializada e também do público em geral. Por vezes o filme é considerado uma boa forma de entretenimento, que conta com ação constante, efeitos visuais precisos, entre outros elementos que prendem a atenção do público, sem requerer muita atenção para assimilá-lo, devido à falta de profundidade narrativa. O filme apresenta notas medianas nos principais sites mundiais de avaliação de cinema do mundo. No IMDb⁶⁸, o filme possui a nota 7,1/10, no Metacritic⁶⁹ possui o *score* de 61/100 e no Rotten Tomatoes⁷⁰ possui 58% das avaliações positivas da crítica especializada, enquanto o 85% do público geral concedeu avaliações favoráveis ao filme. Além disso, o filme recebeu três indicações para a maior cerimônia de premiações da indústria cinematográfica, o Oscar, nas categorias de Melhor Mixagem de Som, Melhor Edição de Som e Melhores Efeitos Visuais.

A recepção de *Transmorphers*, por outro lado, não foi tão favorável quanto o filme original. A crítica especializada não despendeu muito de sua atenção para o filme, visto que sites como o Rotten Tomatoes⁷¹ nem possuem informações de notas de críticos de cinema para o filme, apenas de usuários comuns, que apresentam

⁶⁸ Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0418279/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

⁶⁹ Disponível em: <<https://www.metacritic.com/movie/transformers>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

⁷⁰ Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/transformers_the_movie>.

Acesso em: 07 jun. 2019.

⁷¹ Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/transmorphers_2007>.

Acesso em: 07 jun. 2019.

apenas 10% de aprovação ao filme. No IMDb⁷² a situação é parecida, exibindo a nota geral de 1,7/10. O site Metacritic não possui o filme cadastrado em seu catálogo de avaliações.

De acordo com Lipovetsky e Serroy (2009), as continuações também são constantes na produção de filmes *blockbusters*. Conforme verificamos ao longo da análise, o filme *Transformers* (2007) foi um grande sucesso de público e obteve números comerciais expressivos, sendo assim, era inevitável que houvesse o interesse por parte das empresas envolvidas em produzir novos filmes em sequência, maximizando a rentabilidade gerada pelo primeiro filme. A saga original conta com os filmes: *Transformers* (2007), *Transformers: Revenge of the Fallen* (2009), *Transformers: Dark of the Moon* (2011), *Transformers: Age of Extinction* (2014), *Transformers: The Last Knight* (2017), além do prelúdio *Bumblebee* (2018).

Figura 27 – Filmes da saga *Transformers*



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Por outro lado, a saga *Transmorphers* acompanhou apenas os dois primeiros lançamentos e o prelúdio mais recente lançado nos cinemas. Os títulos da saga são: *Transmorphers* (2007), *Transmorphers: Fall of Man* (2009) e *Hornet* (2018). Os pôsteres dos filmes continuaram a apresentar semelhanças com as capas dos filmes originais, conforme pode ser comprovado pelas figuras 27 e 28.

⁷² Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0960835/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1>. Acesso em: 07 jun. 2019.

Figura 28 – Filmes da saga *Transmorphers*



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <<http://www.imdb.com/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

Dentre muitos outros possíveis fatores para que a The Asylum não acompanhasse todos os lançamentos da saga original — como a falta de orçamento e incerteza de retorno financeiro —, talvez um dos mais importantes é o pouco tempo disponível para o desenvolvimento dos filmes. O diretor de *Transmorphers* (2007), Leigh Scott, afirmou em entrevista para a UOL Cinema⁷³ que “não há muito espaço para tentativas e erros. Os filmes são sempre feitos com pressa, e você tem que limitar o que está na sua cabeça com o que você realmente pode atingir”. Na mesma entrevista, o diretor afirma que gostaria de obter uma reação positiva de Michael Bay em relação ao *mockbuster* e que gosta de imaginar que o diretor do filme original “assistiu a 'Transmorphers' e sorriu”.

Tendo em vista os inúmeros aspectos elencados por meio do estudo de caso, assim como em outros momentos no decorrer deste monografia, têm-se a possibilidade de destacar os principais elementos que se repetem e se configuram como as características primordiais para que se estabeleça a realização de um filme *mockbuster*, elencadas na tabela a seguir.

⁷³ MESTIERI, Gabriel. **De carona em blockbusters, diretor gostaria da aprovação de Michael Bay para "Transmorphers"**. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2013/06/04/diretor-que-pega-carona-em-blockbusters-gostaria-que-michael-bay-aprovasse-seu-transmorphers.htm>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

Tabela 3 – Principais características identificadas nos filmes *mockbusters*

Baixo orçamento	Identificado nos elementos referentes à produção e à pós-produção dos filmes.
Similaridades	Forte aproximação com a obra original.
Datas de lançamento	Lançamento articulado.
Distribuição e exibição	Lançamento em meios caseiros de exibição.
Tempo de produção	Produção acelerada.

Fonte: Elaborado pela aluna.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou evidenciar uma temática pouco discutida no meio acadêmico, com o objetivo de contribuir para os estudos cinematográficos como um todo, destacando uma prática que é frequentemente negligenciada pelas pesquisas existentes na área. O tema apresentou-se como um grande desafio por obter fontes de consulta escassas. Grande parte da bibliografia encontrada foi aplicada de forma a estabelecer conexões entre outros conceitos já estabelecidos no campo do cinema e a prática dos filmes *mockbusters*. O material específico sobre o tema encontra-se, em sua maior parte, em plataformas online. Sendo assim, o cuidado com a confiabilidade das fontes foi redobrado. Buscou-se aplicar na análise sites que possuem credibilidade em suas informações, como o IMDb, Metacritic, Box Office Mojo e Rotten Tomatoes, assim como, versões *online* de revistas impressas, que contam com artigos e entrevistas relevantes para o assunto, como a The New York Times Magazine, Chicago Tribune, Paste Magazine e Variety, por exemplo.

A problemática da pesquisa centrou-se na seguinte questão: **“Como os filmes *mockbusters* se inserem na produção cinematográfica e de que forma apresentam suas características?”**. Sendo assim, observa-se que o estudo foi conduzido em duas etapas: a primeira diz respeito à inserção deste modelo na produção de cinema e a segunda busca entender os elementos que caracterizam este fenômeno.

No capítulo 2 tivemos a possibilidade de entender a indústria cinematográfica de forma mais ampla, buscando compreender sua formação desde os primórdios, bem como a relação do cinema com o mercado. Traçamos uma linha do tempo com os fatores que transformaram a arte em mercadoria e entendemos o papel do cinema neste processo. Deste modo, conseguimos entender a inclinação do cinema para a arte comercial e a necessidade — por parte dos estúdios independentes e de menor porte — da criação de novas práticas para permanecer no mercado, ao assimilar que o cinema, por sua essência, se submete à lógica de mercado para viabilizar sua existência, visto que necessita de recursos técnicos e financeiros tanto para produzir, quanto para distribuir e exibir filmes.

Identificamos as relações da arte com imitação e a cópia e observamos as inúmeras maneiras pelas quais se manifestam ao longo da história. Também

analisamos a questão do caráter de contestação adquirido pelos *mockbusters*, ao observarmos que estas produções muitas vezes satirizam os padrões impostos pela indústria cinematográfica, além de se configurar como uma maneira encontrada por pequenas empresas de cinema de continuarem realizando filmes e tendo a possibilidade de agregar diversidade no meio cinematográfico.

Desta forma, foi possível entender como os *mockbusters* se inserem na âmbito do cinema, pois observamos que desde a instauração da indústria cultural e da imposição de uma cultura de massa, as expressões artísticas (em especial o cinema) buscaram atender demandas comerciais e deste modo foram adaptados para se adequar aos padrões mercadológicos. Portanto, a imitação se revela de diversas formas na arte, em especial buscando atingir um apelo do público, que consome mais facilmente obras que possuem uma identificação prévia. Apesar disso, notamos que o fato de uma obra ser considerada comercial não descarta totalmente seu *status* de expressão artística, pois tem a possibilidade de exprimir diferentes perspectivas e, conseqüentemente, contribuir positivamente em um contexto mais amplo.

No capítulo 3, partindo do princípio de que não existe uma definição concreta a respeito deste modelo de produção fílmica, buscamos formas de delimitar aspectos que convergem entre filmes que podem estar inseridos nesta concepção. Descrevemos o surgimento deste tipo de prática ao longo da história, assim como, as inúmeras maneiras que se manifesta e de que forma atua no mercado de cinema. Assim, entendemos que esta prática não é uma novidade, porém, se estabelece mais frequentemente como um modelo de negócio em suas manifestações modernas. Com os estudos deste capítulo, elucidamos questões a respeito da história dos filmes B, analisando como os filmes de baixo orçamento contribuem para a ampliação dos lucros de um estúdio, sendo assim, observa-se o estabelecimento de uma correlação com a lógica dos *mockbusters*.

Além disso, trouxemos também exemplos de paródias humorísticas que possuem características em comum com os *mockbusters*. Percebemos que estes filmes, em sua maioria, utilizam trocadilhos nos títulos, capas similares (com a adição de elementos cômicos) e também elementos-chave do roteiro (a fim de promover uma sátira com o filme de origem). Sendo assim, a diferenciação encontra-se apenas na motivação para sua produção, que busca trazer um novo filme sob

uma perspectiva humorística, porém não deixa de “pegar carona” na popularidade instaurada pelo filme que referencia.

Neste capítulo também ampliamos o entendimento acerca das infrações de direitos autorais que muitas vezes acometem as obras do modelo *mockbuster*, exemplificando por meio de casos reais de ações judiciais. Assim, demonstramos que esta prática possui limitações para seu uso, uma vez que, nem sempre as alterações de roteiro são suficientes para que passem despercebidos.

Por meio do estudo de caso, foi possível realmente compreender de que maneira os *mockbusters* se inserem na produção cinematográfica e quais são as configurações destes filmes, ao analisar um caso específico de obra que possui todas as características identificadas para ser definida como um *mockbuster*: o filme *Transmorphers* (2007).

Iniciamos este capítulo evidenciando a dimensão do *blockbuster* imitado, ao entendermos sua importância no contexto da cultura pop, seu legado e o público que foi conquistado e fidelizado à marca Transformers ao longo dos anos de sua existência. Deste modo, foi possível assimilar as motivações da empresa The Asylum ao se interessar pela produção de um filme semelhante ao original.

Em seguida entendemos como se apresenta o negócio principal da empresa, que se consolidou como uma das mais fortes representantes deste tipo de produção fílmica. Por fim, analisam-se comparativamente os inúmeros aspectos semelhantes entre os filmes, de modo que os princípios de funcionamento identificados em diversos momentos ao longo do estudo fossem verificados na prática. Dentre inúmeros aspectos, estudamos essencialmente como os filmes foram produzidos, distribuídos e exibidos, comparando os princípios aplicados nos filmes, destacando os contrastes e concordâncias entre o *blockbuster* e o *mockbuster*.

Sendo assim, foram identificadas as seguintes características: baixo orçamento (referente aos aspectos de produção e pós-produção dos filmes); similaridades (verificadas no título, elementos-chave do roteiro, pôster, capa de DVD, trailers e demais materiais de divulgação); datas de lançamento (articuladas de forma a se aproximar do filme original); distribuição e exibição (específicos para lançamento em meios caseiros); e tempo curto para produção (para que possam ser lançados próximos ou até mesmo antes dos filmes originais chegarem aos cinemas, em muitos casos).

Ressalta-se a questão do desafio encontrado ao promover a discussão de um tema que dispõe de pouco conteúdo acadêmico. Nota-se que este trabalho possui um forte viés exploratório, por se tratar de um estudo inicial sobre o assunto, onde o objetivo principal é inserir esta temática de forma mais aprofundada nos debates acadêmicos da área de cinema e produção audiovisual, que são áreas de estudo extremamente importantes no meio da comunicação social.

Tendo em vista os apontamentos mencionados, considera-se que a problemática proposta para esta pesquisa foi devidamente solucionada, uma vez que os conhecimentos acerca do tema foram expandidos. Abre-se, portanto, um amplo leque de novos estudos a serem realizados, decorrente da complexidade do assunto e da falta de novas pesquisas acerca do mesmo. Sendo assim, é possível se ater à questões mais específicas, que podem ser examinadas com maior profundidade de detalhes.

Um possível estudo a ser abordado posteriormente envolve a questão da criação ou não de um novo gênero (ou subgênero) cinematográfico, específico dos *mockbusters*, buscando compreender se o compartilhamento de características entre os filmes deste modelo implica no estabelecimento de uma nova definição genérica.

Conforme conseguimos observar ao longo desta monografia, os filmes B, filmes *trash*, filmes de exploração e demais formas de produções de baixo orçamento muitas vezes possuem um alto nível de criatividade, pois têm a necessidade burlar a falta de recursos para entregar um produto único, que mobiliza uma legião de apreciadores fiéis.

Isso não é diferente nos filmes *mockbusters*, que apesar de muitas vezes serem desprezados ou atrelados a uma conotação negativa, têm a possibilidade de contribuir amplamente para o lado B do cinema, pois não se pode negar a personalidade ousada, afrontosa e contracultural destas obras. Também deve-se levar em consideração o fato de que os *mockbusters*, assim como os filmes independentes ou de baixo orçamento de maneira geral, introduzem novos cineastas, atores amadores e pequenas produtoras independentes no mercado cinematográfico, fazendo com que tenham a oportunidade de divulgar seu trabalho artístico, contribuindo para o enriquecimento do cinema e agregando novos talentos.

Em suma, pode-se afirmar que é inegável a relevância deste assunto para o setor de cinema. Ao estudar suas particularidades, cada vez mais a temática desperta a curiosidade e o interesse da aluna, sendo assim, há o desejo de promover novas investigações, no intuito de assimilar mais detalhadamente seu histórico passado, suas configurações atuais e suas perspectivas de futuro.

REFERÊNCIAS

- ABEL, Richard. Os perigos da Pathé ou a americanização dos primórdios do cinema americano. *In*: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. Tradução de Regina Thompson. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- ABREU, Nuno César. **Boca do Lixo: cinema e classes populares**. Editora Unicamp, 2006.
- ADORNO, Theodor W. & HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ALVES, Júlia Falivene. **A invasão cultural norte-americana**. São Paulo: Editora Moderna, 1995.
- ANDRADE, Ana Lúcia. **O filme dentro do filme a metalinguagem no cinema**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
- BAMBA, Mahomed. O filme *cult*: seus modos de recepção e seu público. *In*: CÁNEPA, Laura (org.) et al. **Estudos de Cinema e Audiovisual Socine - Vol. 1**. São Paulo: Socine, 2011.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. 1936. A idéia do Cinema. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.
- BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a Arte**. São Paulo: Ática, 2000.
- CASTELLANO, Mayka. **Reciclando o lixo cultural: uma análise sobre o consumo trash entre os jovens**. 2006.
- _____. **“Quero ser José Mojica”: o circuito de produção trash independente**. Revista Contracampo, n. 21, p. 145-159, 2010.
- _____. **O que há de grotesco no riso da cultura trash?**. Revista de Estudos da Comunicação, v. 12, n. 28, 2011.
- COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. Brasiliense, 1980.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- DYER, Richard. **Pastiche**. Londres: Routledge, 2007.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- _____. **A definição da arte**. Tradução de José Mendes Ferreira. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- _____. (org.) **A história da beleza**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

FAST, Karin; ÖRNEBRING, Henrik. **Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present)**. *International Journal of Cultural Studies*, v. 20, n. 6, p. 636-652, 2017.

GARDNER, James. **Cultura ou lixo?**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

GONÇALVES, Juliano Ferreira. **O cinema Trash e a reciclagem da indústria cultural**. Livro eletrônico, 1. ed. São Paulo: Paulus Editora, 2017.

HOBSBAWM, Eric J. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUSSERL, E. **Idéias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica**. Tradução de Marcio Suzuki. São Paulo: Ed. Idéias e Letras, 2006.

KRATO, Mynda Rae. **Fictitious Flattery: Fair Use, Fanfiction, and the Business of Imitation**. *Am. U. Intell. Prop. Brief*, v. 8, 2017.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MANEVY, Alfredo. *Nouvelle Vague*. In: MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2006.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. 3. ed. São Paulo: Papyrus, 2006.

MATTOS, Antonio Carlos Gomes. **A outra face de Hollywood: filme B**. Rocco, 2003.

_____. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano**. Editora Rocco, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

MOLES, Abraham. **O kitsch**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo: Necrose**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: Labcom, 2010.

PAVIANI, Jayme. **A arte na era da cultura industrial**. Porto Alegre: Pyr Edições, 1987.

_____. **Estética mínima: notas sobre arte e literatura**. EDIPUCRS, 2003.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

PINO, Camilo Diaz. **Flows in Reflux: Video Brinquedo and the BRICS “Mockbuster” as a Glitch in Mediatic Hegemony**. *Television & New Media*, v. 18, n. 7, 2017.

PORTO, Patrícia Carvalho de Rocha. **Cumulação de direitos de propriedade intelectual: breve análise acerca dos fatores que contribuíram para sua evolução**. *Revista de propriedade intelectual: direito contemporâneo e constituição (PIDCC)*. Aracaju, Ano IV, v. 9, n. 3, p. 94-115, 2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2ª. ed. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, 2013.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: arte & indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ROSZAK, Theodore. **A Contracultura**. Petrópolis: Vozes, 1972.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial: das origens aos nossos dias**. Tradução de Sônia Salles Gomes. São Paulo: Martins, 1963.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, paráfrase & cia**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

SCHNEIDER, Jessica N. **Parody and the Fair Use Defense: The Best Way to Practice Safe Sex with All Your Favorite Characters**. 81 *Brook. L. Rev.* 2016.

SCONCE, Jeffrey. **‘Trashing’ the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style**. *Screen*, v. 36, n. 4, p. 371-393, 1995.

SÊGA, Christina Maria Pedrazza. **O kitsch está Cult**. *Signos do Consumo*, v. 2, n. 1, 2010.

SHERMAN, Dale. **Armageddon Films FAQ: All That's Left to Know About Zombies, Contagions, Aliens and the End of the World as We Know It!** Applause Theatre and Cinema Books, 2013.

SILVA, João Guilherme Barone Reis. **Comunicação e Indústria Audiovisual: cenários tecnológicos e institucionais do cinema brasileiro na década de 90**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SKLAR, Robert; COOK, David A. **History of the Motion Picture**. Encyclopedia Britannica, Encyclopedia Britannica, Inc, v. 27, 2015. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture#ref507938>>. Acesso em: 09 mai. 2019

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: Mauad Editora, 2002.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

VANOYE, Frances; GLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Tradução: Maria Appenzelner. São Paulo: Papyrus, 1994.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Tradução de Daniel Grassi. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

SITES CONSULTADOS

15 U.S. CODE § 1125. **False designations of origin, false descriptions, and dilution forbidden.** Disponível em:

<<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/15/1125>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

17 U.S. CODE § 107. **Limitations on exclusive rights: Fair use.** Disponível em:

<<https://www.law.cornell.edu/uscode/text/17/107>>. Acesso em: 03 mai. 2019.

ALL TITLES. **The Asylum.** Disponível em:

<<http://newsite.theasylum.cc/index.php/titles/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

ANIME. *In: Jisho Japanese Dictionary.* Disponível em: <<https://jisho.org>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

BLAXPLOITATION. *In: Cambridge Dictionary.* Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/blaxploitation>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

BORRELLI, Christopher. **BIZARRO blockbusters.** Disponível em:

<<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2009-07-03-0907010536-story.html>> Acesso em: 02 dez. 2018.

BOX OFFICE. *In: Cambridge Dictionary.* Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/box-office>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

BOX OFFICE MOJO. **Transformers.** Disponível em:

<<https://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=transformers06.htm>>.

Acesso em: 04 jun. 2019.

BREGA. *In: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.* Disponível em:

<<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

CAFONA. *In: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa.* Disponível em:

<<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 14 mai. 2019.

CARMELO, Bruno. **Sharknado, filme fenômeno da Internet sobre um tornado de tubarões, vai ganhar sequências.** Disponível em:

<<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-103525/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

CORPORATE BROCHURE. **Takara Tomy Co.** Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20101225130927/http://takaratomy.co.jp/company/english/pdf/brochure.pdf>> Acesso em: 01 jun. 2019.

FRAME. *In: Cambridge Dictionary.* Disponível em:

<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/frame>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

GRAY, Brandon. **Moviegoers Spark to 'Transformers'**. Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/news/?id=2351&p=.htm>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

HARRIS, Dana; MAXWELL, Erin. **Asylum's 'mockbusters' turn profit**. Disponível em: <<https://variety.com/2009/digital/features/asylum-s-mockbusters-turn-profit-1118007298/>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

HESS, John P. **The Rise of the Mockbuster**. Disponível em: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

HISTOIRE DE PATHÉ. **Fondation Jérôme Seydoux-Pathé**. Disponível em: <<http://www.fondation-jeromeseydoux-pathe.com/historique-pathe>>. Acesso em: 09 mai. 2019.

INTERTEXTUALIDADE. *In*: **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

IMDb. **Internet Movie Database**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 16 jun. 2016.

KNOCK-OFF. *In*: **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/knock-off>>. Acesso em: 29 abr. 2019.

KOZAK, Oktay Ege. **9 Turkish Mockbusters that May Make You See Your Favorite Movie in a Different Light**. Disponível em: <<https://www.pastemagazine.com/articles/2017/05/the-turkish-mockbuster-see-your-favorite-movie-in.html>>. Acesso em: 28 mai. 2019.

LAYOUT. *In*: **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/layout>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

LETTERING. *In*: **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/lettering>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

LIVE ACTION. *In*: **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/live-action>>. Acesso em: 12 jun. 2019.

LONG, Christian. **Black Summer: Z Nation spin-off starring Jaime King headed to Netflix**. Disponível em: <<https://www.syfy.com/syfywire/z-nation-spin-off-is-headed-to-netflix>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

LUMENICK, Lou. **Mockbusters: B-list Knock-offs Of Summer Hits Are Fool's Gold**. Disponível em: <<https://nypost.com/2006/07/26/mockbusters-b-list-knockoffs-of-summer-hits-are-fools-gold/>>. Acesso em: 30 abr. 2019.

MESTIERI, Gabriel. **De carona em blockbusters, diretor gostaria da aprovação de Michael Bay para "Transformers"**. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2013/06/04/diretor-que-pega-carona-em-blockbusters-gostaria-que-michael-bay-aprovasse-seu-transformers.htm>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

METACRITIC. **Transformers**. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/movie/transformers>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

METALINGUAGEM. *In: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

OUR STORY. **The Asylum**. Disponível em: <<http://newsite.theasylum.cc/index.php/about/ourstory>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

POTTS, Rolf. **The New B Movie**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>> Acesso em: 02 dez. 2018.

_____. **Humor Doesn't Translate Internationally**. Disponível em: <<https://rolfpotts.com/humor-doesnt-translate-internationally/>> Acesso em: 02 dez. 2018.

RIP-OFF. *In: Cambridge Dictionary*. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/rip-off>>. Acesso em: 08 jun. 2019.

ROTTEN TOMATOES. **Transformers**. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/transformers_the_movie>. Acesso em: 07 jun. 2019.

ROTTEN TOMATOES. **Transmorphers**. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/transmorphers_2007>. Acesso em: 07 jun. 2019.

SALEM, Rodrigo. **Imitações de filmes de Hollywood inundam mercado e incomodam grandes estúdios**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/04/1265031-imitacoes-de-filmes-de-hollywood-inundam-mercado-e-incomodam-grandes-estudios.shtml>>. Acesso em: 09 jun. 2019.

STORE. **The Asylum**. Disponível em: <<http://store.theasylum.cc/>>. Acesso em: 06 jun. 2019.

STREAMING. *In: Significados*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/streaming/>>. Acesso em: 16 jun. 2019.

THE DALMATIANS. **Dingo Pictures**. Disponível em: <<http://www.dingo-pictures.de/en/>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

TIE-IN. *In: Cambridge Dictionary*. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/tie-in>>. Acesso em:
02 dez. 2018.

TV TROPES. **Dingo Pictures**. Disponível em:
<<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/DingoPictures>>. Acesso em: 15 jun.
2019.

TV TROPES. **Spark Plug Entertainment**. Disponível em:
<<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/SparkPlugEntertainment>>. Acesso
em: 15 jun. 2019.

VERSIGNASSI, Alexandre. **Hollywood está salva**. Disponível em:
<<https://super.abril.com.br/tecnologia/hollywood-esta-salva/>>. Acesso em: 08 jun.
2019.

Warner Bros. Entm't v. Global Asylum, Inc. No. CV 12 - 9547 PSG (CWx), 2012,
U.S. District. Disponível em: <[https://www.loeb.com/-
/media/files/publications/2012/12/warner-brothers-entertainment-v-the-global-
asylu___/files/hobbit-tro/fileattachment/hobbit-tro.pdf](https://www.loeb.com/-/media/files/publications/2012/12/warner-brothers-entertainment-v-the-global-asylu___/files/hobbit-tro/fileattachment/hobbit-tro.pdf)>. Acesso em: 02 abr. 2019.

WEISS, Josh. **Netflix's Z Nation Prequel, Black Summer, Set To Fill That
Walking Dead Void**. Disponível em: <[https://www.syfy.com/syfywire/black-summer-
z-nation-netflix-syfy-zombies-prequel](https://www.syfy.com/syfywire/black-summer-z-nation-netflix-syfy-zombies-prequel)>. Acesso em: 06 jun. 2019.

WESTERN SPAGHETTI. *In: Cambridge Dictionary*. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/spaghetti-western>>. Acesso em:
12 jun. 2019.

YOUTUBE. **The History of the Mockbuster**. Disponível em:
<https://youtu.be/PpJc_iHxbOk>. Acesso em: 30 abr. 2019.

YOUTUBE. **Transformers (2007) Full Trailer HD**. Disponível em:
<<https://youtu.be/dxQxgAfNzyE>>. Acesso em: 03 jun. 2019.

YOUTUBE. **Transmorphers Trailer**. Disponível em: <<https://youtu.be/lhAefsEqJsl>>.
Acesso em: 03 jun. 2019.

FILMOGRAFIA

Kill Bill – Volume 1. Direção: Quentin Tarantino. EUA, 2003, DVD.

Lady Snowblood: Vingança na Neve. Direção: Toshiya Fujita. Japão, 1973, DVD.

Excursion dans la Lune. Direção: Segundo de Chomón. França, 1908, DVD.

Le Voyage dans la Lune. Direção: Georges Méliès. França, 1902, DVD.

Transformers. Direção: Michael Bay. EUA, 2007, DVD

Transmorphers. Direção: Leigh Scott. EUA, 2007, DVD.

Snakes on a Train. Direção: Peter Mervis. EUA, 2006, DVD.

Creature from the Black Lagoon. Direção: Jack Arnold. EUA, 1954, DVD.

The Monster of Piedras Blancas. Direção: Irvin Berwick. EUA, 1959. DVD.

Village of the Giants. Direção: Bert I. Gordon. EUA, 1965, DVD.

Attack of the 50 Foot Woman. Direção: Nathan Juran. EUA, 1958, DVD.

The Terminator. Direção: James Cameron. EUA, 1984, DVD.

Lady Terminator. Direção: H. Tjut Djailil. Indonésia, 1989, DVD.

A Nightmare on Elm Street. Direção: Wes Craven. EUA, 1984, DVD.

Mahakaal. Direção: Shyam Ramsay, Tulsi Ramsay. Índia, 1993, DVD.

GLOSSÁRIO

Anime: Segundo o Dicionário Jisho, a palavra refere-se à pronúncia abreviada da palavra japonesa “animação”. Nos países ocidentais, “anime” é um estilo de animação típico do Japão, reconhecido por gráficos coloridos e muitas vezes apresentando temas mais adequados ao público adulto.

American Way of Life: Segundo Alves (1995), é o modelo que idealiza o modo norte-americano de ser, pensar e agir, ou seja, o “estilo de vida americano”.

Blaxploitation: De acordo com o Dicionário Cambridge, é um estilo de filme norte-americano, geralmente feito de forma barata, que se popularizou na década de 1970. Os filmes contavam com atores negros ocupando a maior parte do elenco, com a intenção de atrair o público negro.

Block Booking: Mattos (2003, p. 15) afirma que o termo diz respeito ao “sistema do aluguel [de filmes] por lote ou pacote”.

Blockbuster: De acordo com Nogueira (2010), o termo diz respeito às grandes produções cinematográficas hollywoodianas, que contam com características principais: campanhas de divulgação massivas, orçamentos milionários de produção, efeitos especiais de grande qualidade técnica e distribuição simultânea em milhares de salas de cinema mundiais.

Box Office: O termo em inglês significa “bilheteria”. Segundo o Dicionário Cambridge a expressão também é utilizada como uma forma de medir o sucesso de um filme ou ator.

Cult: Segundo Bamba (2011), no cinema, a palavra é usada para descrever um filme “digno de adoração”, que atrai o público cinéfilo por diversos aspectos como, por exemplo, a qualidade estética e narrativa.

Double Feature: De acordo com Mattos (2003), a expressão descreve as exibições de dois filmes pelo preço de um, prática que deu início ao costume de produzir “filmes b”, ou seja, filmes de menor orçamento que o usual dos grandes estúdios.

Frame: No audiovisual, o termo em inglês se refere a uma das fotos em uma tira de filme fotográfico, ou seja, uma das imagens que juntas formam o movimento do filme de televisão ou cinema, segundo o Dicionário Cambridge.

Gore: Palavra que significa “sangue derramado, coagulado ou nauseabundo” (MATTOS, 2003, p. 62), utilizada para diferenciar do sentido da palavra “*blood*”, ou seja, o sangue vital que circula no corpo. No cinema, descreve filmes que retratam cenas de violência contendo elementos como vísceras, cortes profundos e grandes quantidades de sangue.

High Concept Movies: São filmes que podem ser facilmente explicados, a fim de facilitar sua comercialização. “São filmes cujos temas podem ser explicados em uma ou duas frases, que irão inclusive aparecer nos anúncios de publicidade.” (MATTOS, 2006, p. 151).

Home Run: Segundo Mattos (2006), no campo do cinema, o termo se refere a filmes que batiam recordes de bilheteria na semana de estreia, além de conseguir se manter em cartaz durante muitos meses e se desdobrar facilmente para produtos vinculados de marketing.

Knock-off: De acordo com o Dicionário Cambridge, a expressão da língua inglesa se refere a uma “cópia barata de um produto popular”.

Layout: No design, refere-se ao arranjo dos elementos dispostos em uma arte gráfica, segundo o Dicionário Cambridge.

Lettering: No design, refere-se ao desenho das letras em diferentes formatos, cores e estilos, segundo o Dicionário Cambridge.

Live Action: No cinema, a expressão diz respeito a filmes envolvendo pessoas ou animais reais e não animações ou imagens computadorizadas. De acordo com o Dicionário Cambridge, muitas vezes um live action refere-se a um filme de animação que foi transformado em uma ação com pessoas ou animais reais.

Mainstream: O termo pode ser traduzida como “corrente principal” e designa uma cultura dominante. Para Martel (2012, p. 18), a palavra pode se referir a qualquer “meio de comunicação, um programa de televisão ou um produto cultural que vise um público amplo”.

Majors: Segundo Mattos (2003), o termo em inglês refere-se às produtoras de cinema de grande porte.

Minors: Segundo Mattos (2003), o termo em inglês refere-se às produtoras de cinema de pequeno porte.

Mockbuster: Segundo Gonçalves (2017), o termo designa os filmes que se baseiam livremente em produções de grandes estúdios. A palavra apresenta um trocadilho com a expressão “*blockbuster*”, onde o verbo *to mock* (que significa “zombar”) é inserido para fazer uma brincadeira com a palavra de referência.

Rip-off: A expressão da língua inglesa refere-se a ação de vender algo fazendo se passar por outro produto, de maior valor. Segundo o Dicionário Cambridge, pode ser traduzida por “engodo”, “roubo” ou “calote”.

Streaming: É uma tecnologia de envio de informações multimídia na Internet, por meio da transferência de dados.

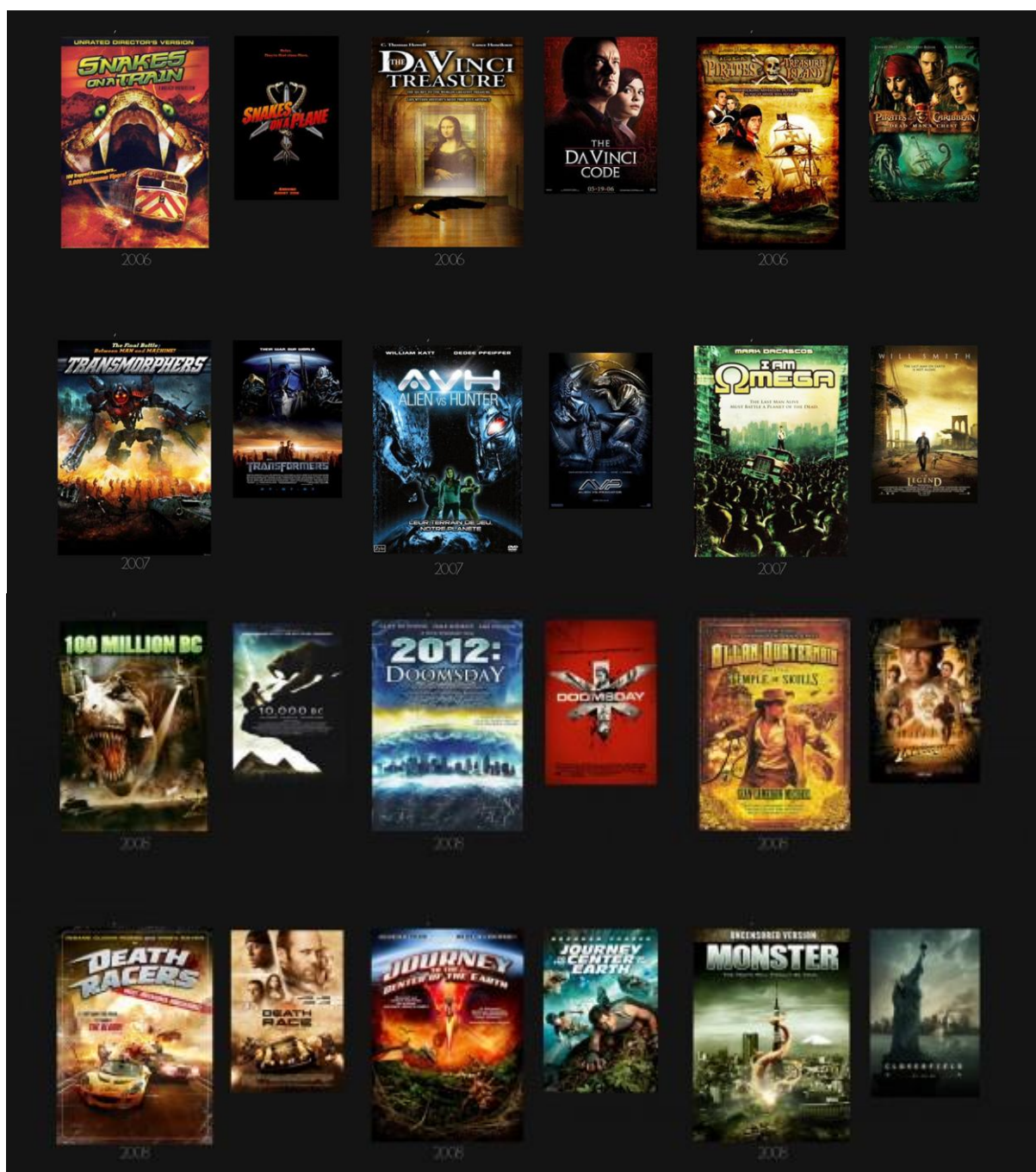
Trash: No cinema, a palavra da língua inglesa que significa “lixo” é utilizada para se referir aos filmes que estão fora dos padrões de qualidade técnica ou artística impostos pela cultura dominante. Segundo Castellano (2011), os filmes *trash* muitas vezes são compreendidos como filmes “mal feitos”. Algumas características são a execução de maneira aleatória ou amadora, o exagero de efeitos especiais de

segunda linha, pouca qualidade técnica, mortes absurdas e muitas vezes mal encenadas, sangue em excesso, etc.

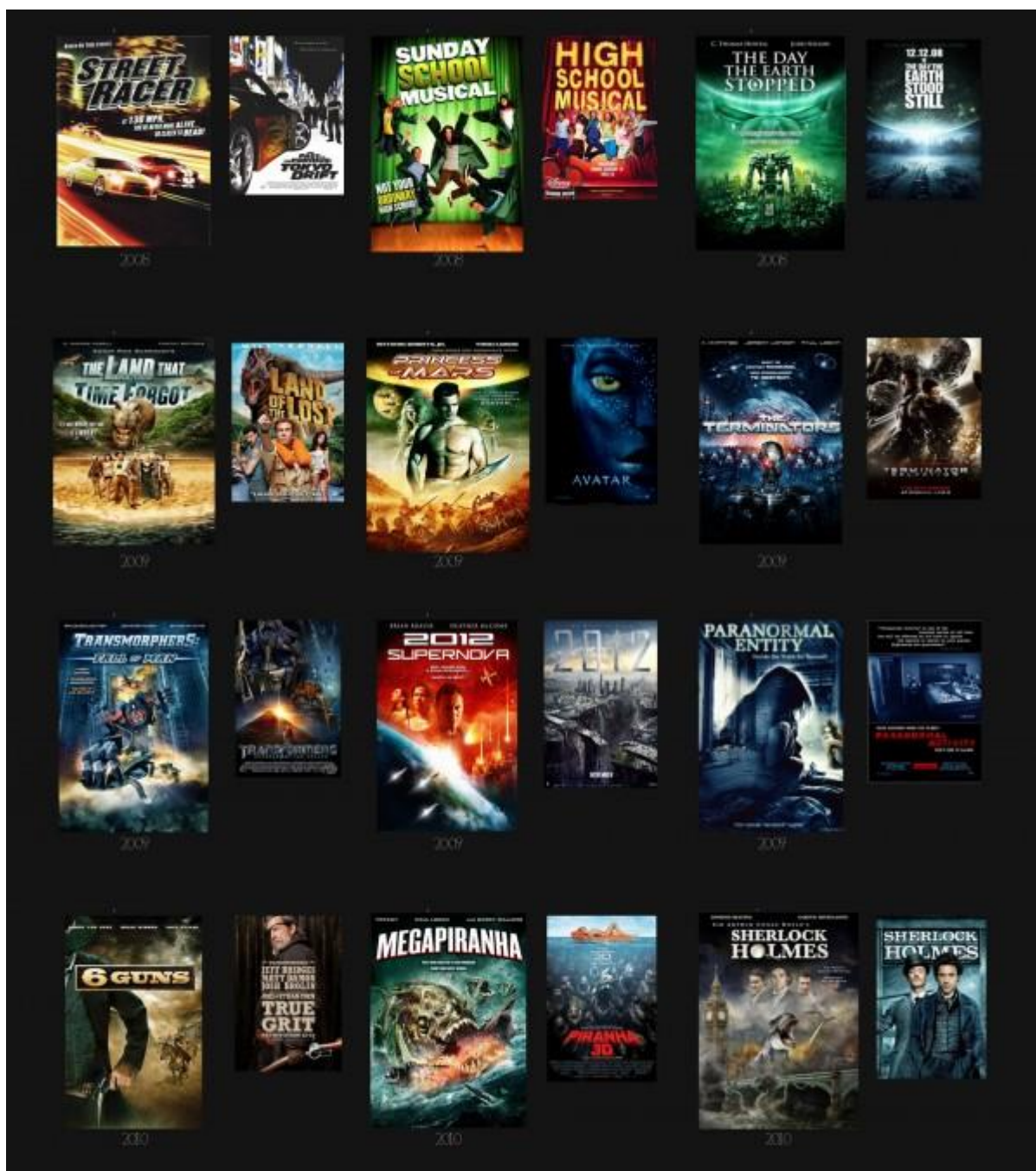
Tie-in: Expressão da língua inglesa que pode ser traduzida como “produto vinculado”, conforme descrito pelo Dicionário Cambridge.

Western Spaghetti: Segundo o Dicionário Cambridge, o termo se refere aos filmes *western* (comuns nos EUA) de baixo orçamento produzidos na Europa, geralmente por diretores italianos.

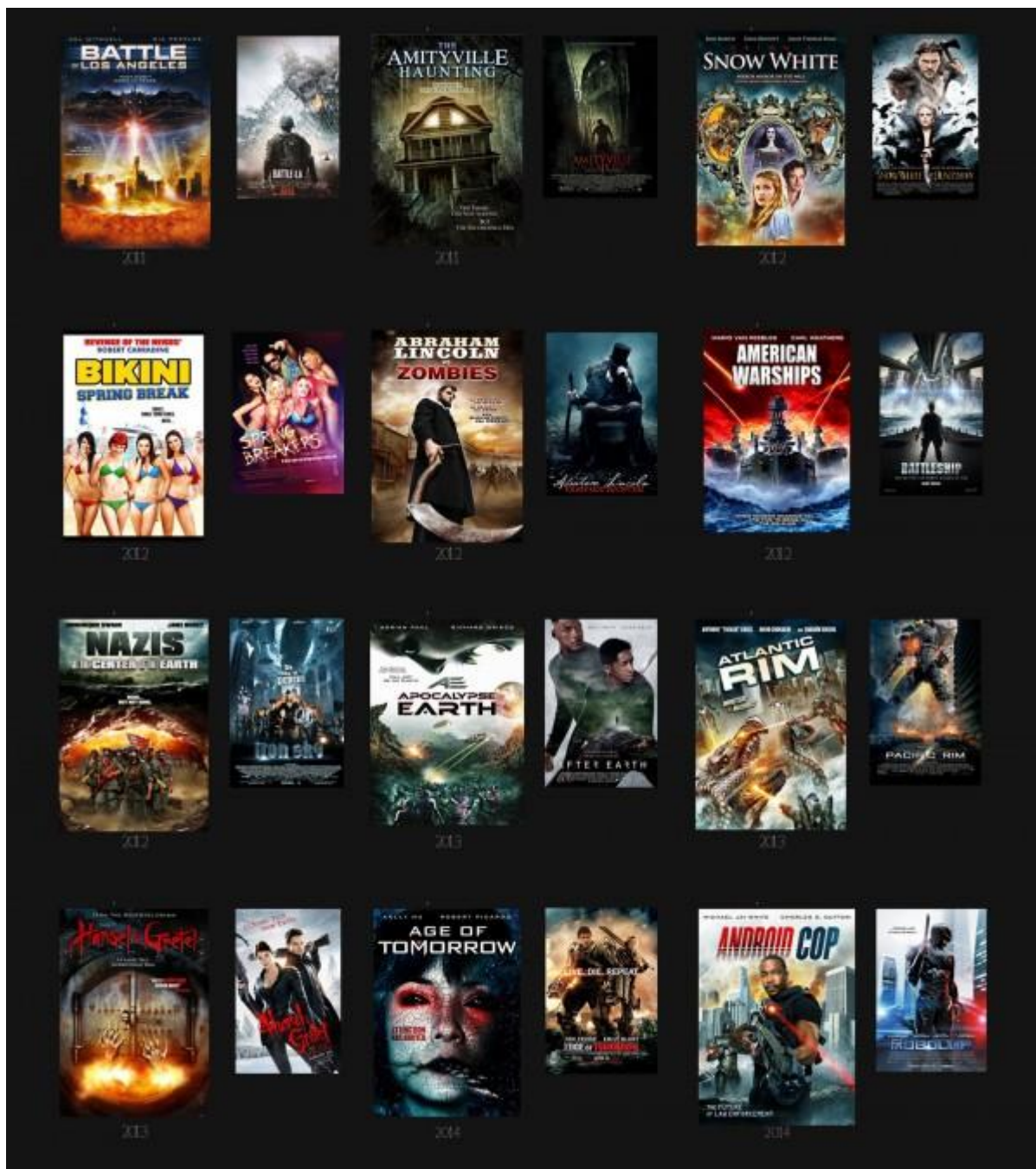
**APÊNDICE A – COMPARAÇÃO ENTRE FILMES ORIGINAIS E MOCKBUSTERS
MAIS EXPRESSIVOS PRODUZIDOS PELA THE ASYLUM.**



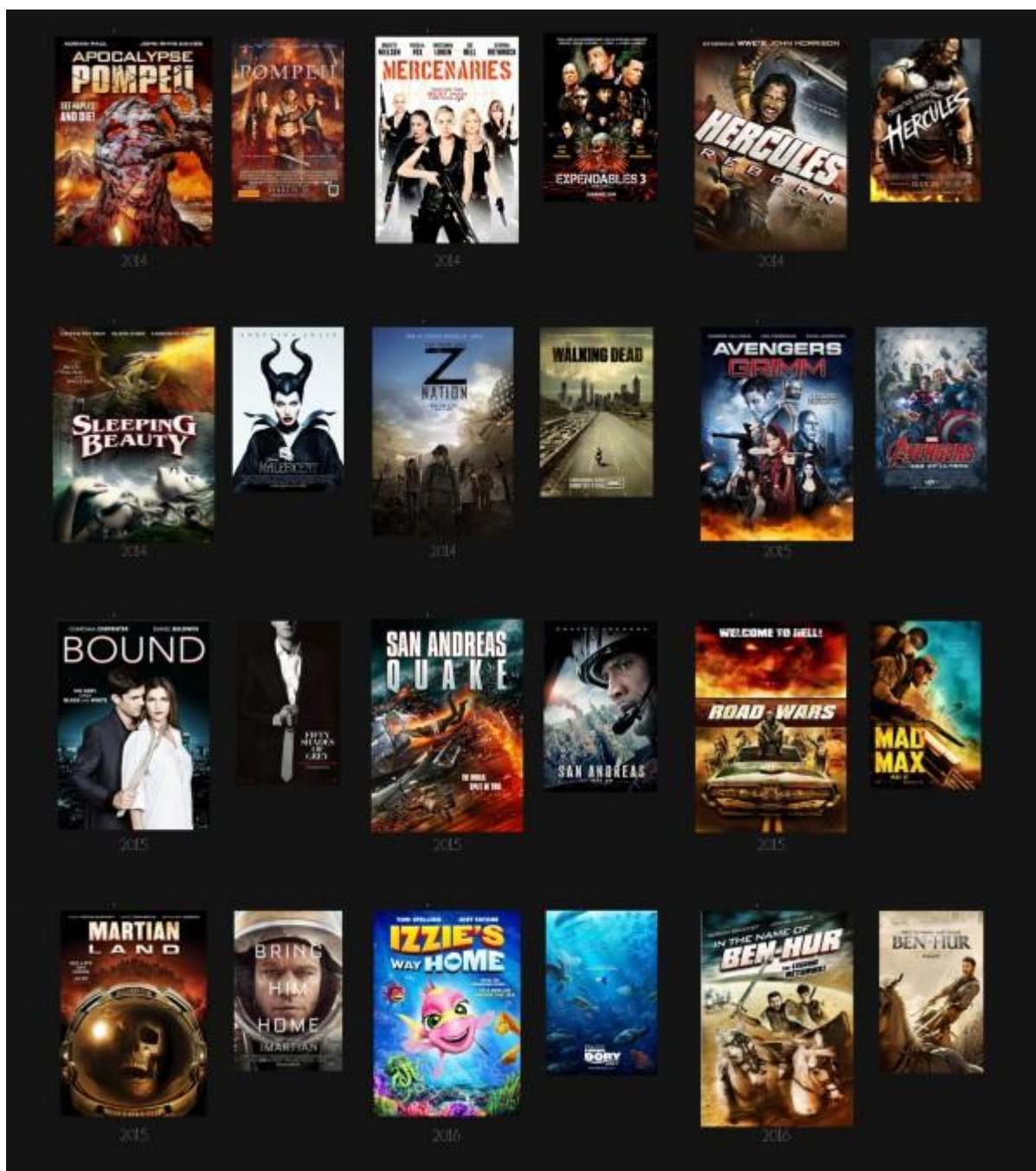
Fonte: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.



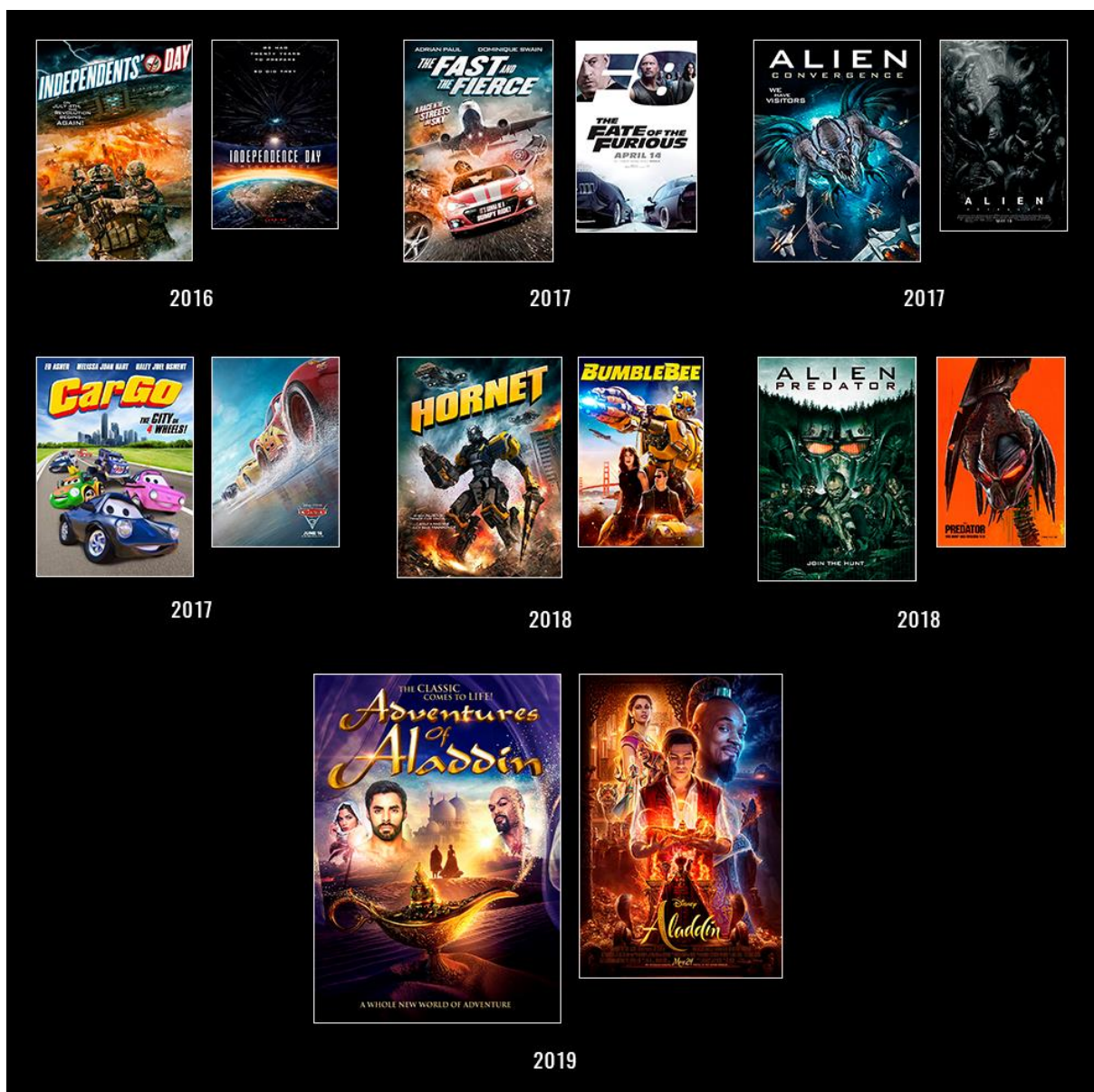
Fonte: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.



Fonte: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.



Fonte: <<https://filmmakeriq.com/lessons/the-rise-of-the-mockbuster/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.



Fonte: Montagem elaborada pela aluna por meio dos pôsteres disponíveis em: <http://www.imdb.com/>. Acesso em: 16 jun. 2019.

ANEXO A – MATERIAL ANALISADO

Seleção elaborada pela aluna, de acordo com o material analisado no estudo de caso: cenas iniciais e *trailers* dos filmes *Transformers* (2007) e *Transmorphers* (2007).