

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES E LIBRAS**

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**UMA ANÁLISE DO SISTEMA DE FRANQUIA CINEMATOGRAFICA: O
CASO DA FRANQUIA RAMBO.**

**FLORIANÓPOLIS
2011**

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**UMA ANÁLISE DO SISTEMA DE FRANQUIA CINEMATOGRAFICA: O
CASO DA FRANQUIA RAMBO.**

**Monografia apresentada ao Curso
de Graduação em Cinema da
Universidade Federal de Santa
Catarina como requisito parcial à
obtenção do título de Graduado em
Cinema.**

Orientador: Prof. Dr. Mauro Eduardo Pommer.

**FLORIANÓPOLIS
2011**

LOURENÇO KAWAKAMI TRISTÃO

**A IMPORTÂNCIA DO FILME DE FRANQUIA PARA A INDÚSTRIA
CINEMATOGRÁFICA CONTEMPORÂNEA: O CASO DA FRANQUIA
RAMBO.**

Monografia aprovada como requisito parcial à
obtenção do título de Graduado em Cinema, do
Curso de Artes Cênicas da Universidade
Federal de Santa Catarina.

Banca examinadora

Prof. Dr. Mauro Eduardo Pommer
Orientador

Prof. Dr. Alexandre Busko Valim
Membro

Prof. Dr. Henrique Luiz Pereira Oliveira
Membro

Prof. Me. José Cláudio Siqueira Castanheira
Suplente

Florianópolis, Dezembro de 2011.

Dedico este trabalho aos meus avós, aos quais sempre recorro em meus pensamentos quando preciso de conselhos sábios.

Aos meus pais, que dedicaram boa parte de suas vidas para me ensinar a viver.

A Luciana, que tem sido o norte para mim desde que a conheci.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais que tiveram a paciência de aguardar que eu concluísse esta etapa dos meus estudos no ritmo em que consegui levá-los.

A Luciana que sempre esteve do meu lado durante este longo ano de estudos.

Ao meu professor orientador, Mauro Eduardo Pommer, que me orientou com muita paciência e sabedoria durante todo o tempo que levei para concluir esta monografia.

*"Ah! terra deu-me Jove inesperada,
Brenhas de água venci, mas onde aborde
Não me aparece; agudas pedras vejo
E a fremir escarcéus, e lisa penha
Escarpada e a raiz na profundez.
Não posso os pés firmar para evadir-me:
Por mais que eu lide, à resvalente roca
Talvez do fluxo o ímpeto me esbarre;
Se além nado a encontrar ou seio ou passo,
Temo que entre gemidos a ressaca
Me empuxe e empegue, e infenso deus me lance
Algum dos monstros que Anfitrite cria;
Sei quanto me é contrário o grã Netuno"
Inda pensava, e à crespa riba um feio
Esto o rebate; e a cútis lacerava
E fraturava os ossos por Minerva
Se não fosse inspirado: a penha aferra
De ambas as mãos, e aguarda em ais que o rolo
O deixe ao recuar, mas o refluxo
Ao largo o arrasta e longe; e qual pólipo,
Que destacam da cama, traz pedrinhas
Apegadas aos pés, retém o escolho
Das fortes mãos tenazes a epiderme.
Da marejada opresso, ah! Percera
Contra o fatal querer, se a gázea Palas
A prudência do herói não reforçasse.
Do fundo acima vem, transnada e fende
Marulhos que bramindo a costa orvalham,
Uma abra demandando, enseada ou praia;
A foz emboca enfim de um rio ameno,
Tuto e limpo de pedras e abrigado;
Reconhecida a veia, orou devoto:
"Quem sejas, rio, atende as preces minhas;
Do furor de Netuno a ti recorro.
Um peregrino é sacro aos mesmos deuses:
Eu, peregrino errante, há muito sofro;
Suplico, ó rei, de mim te compadeças."
Tranqüilo a correnteza o rio amaina,
Recebe-o em sua areia. Ele os nervudos
Braços contrai e pernas; combalido,
Inchado o corpo, alija amargas gotas
Pelos beijos e ventas; anelante,
Sem voz e extenuado, o corpo estende.
Resfolga e areja, anima-se, descinge
E entrega a banda ao rio, que a transporta;
Ino dela se apossa. Em apartado,
Num juncal se reclina, e o chão beijando,*

*Fala à sua alma grande: "Ai! que me resta?
Se ao relento pernoito às margens turvas,
O rocio matutino e as graves auras
Me abaterão de todo: em selva opaca,
A consentir-me estar cansaço e frio,
Dormirei sossegado; mas receio
Ser de feras escárnio e mantimento."*

*Reflete, e envia-se à floresta umbrosa,
Em monte ao pé do rio. Uma figueira
E um zambujo, a medrar na mesma touça,
Ali de modo achavam-se enredados,
Que nem úmidos sopros, sóis violentos,
Nem chuveiros a copa transpassavam:
Debaixo acama Ulisses tantas folhas,
Quantas para a abrigar dous ou três homens
Em rigoroso inverno bastariam;
Ledo se deita e chimpa-se no meio.
Qual, no extremo de um campo sem vizinhos,
Conservando semente para o fogo,
Mete alguém seu tição na escura cinza;
O paciente herói se esconde nelas.
Palas, porque o descanse das fadigas,
Lhe derrama nas pálpebras o sono.*

Odisséia. (Livro V, p.65-66)
Homero

Tradução: Manoel Odorico Mendes (1799-1864)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1. O CINEMA E DISPUTAS COMERCIAIS NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.....	14
1.1 A DISPUTA DAS PATENTES.....	15
1.2 A BATALHA PELOS TEATROS.....	18
1.3 OS SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE.....	22
1.4 DECORRÊNCIAS.....	25
2. A RELAÇÃO ENTRE FILMES SOBRE GUERRAS E POLÍTICA.....	29
2.1 PROPAGANDA E A FRANQUIA RAMBO.....	32
3. O FILME DE FRANQUIA E A FRANQUIA RAMBO.....	36
3.1 A ORIGEM DE RAMBO COMO UM ANTI-HERÓI	38
3.2 ESTRUTURA DA NARRATIVA DA FRANQUIA.....	44
3.2.1 DISPOSIÇÃO DOS ATOS NOS FILMES.....	48
3.2.2 COMPARAÇÃO DA ESTRUTURA INTERNA DAS SEQUÊNCIAS.....	51
3.2.2.1 GRUPOS DE CENAS COMUNS A CADA SEQUÊNCIA.....	52
3.2.2.2 MODIFICAÇÕES NOS GRUPOS DE CENAS.....	54
3.3 DECORRÊNCIAS.....	57
CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXO A: FICHA TÉCNICA DOS FILMES.....	53
ANEXO B: LISTA DE CENAS E DIVISÃO POR ATOS.....	66

INTRODUÇÃO

Quando vamos ao cinema facilmente podemos perceber que a maioria dos filmes em cartaz são filmes estadunidenses. A indústria cinematográfica estadunidense domina o mercado mundial de filmes.

É comum escutarmos pessoas levantando teorias sobre o porque não assistimos filmes brasileiros no cinema, ou mesmo filmes produzidos em outros países que não sejam os EUA. Alguns culpam o espectador comum afirmando que este é um aculturado e que não busca assistir filmes diferentes, outros culpam a qualidade dos filmes produzidos no Brasil e nos outros países. O que as pessoas que dizem isso não levam em conta é o quão pouco o espectador comum e mesmo produtores de filmes podem fazer para mudar esta situação.

Por trás dos *blockbusters* que arrematam praticamente todo o dinheiro que as salas de cinema arrecadam todo ano, existe um século de conhecimento acumulado através do trabalho incansável de todos os setores da indústria cinematográfica estadunidense. O sistema desenvolvido por esta indústria está tão bem trançado que o espectador comum não vê outra alternativa, que não seja aceitar este sistema como algo natural e até como o único sistema possível. E mesmo produtores estrangeiros tem problemas para lutar contra a hegemonia dos filmes estadunidenses nas salas de cinema, pois, são forçados a competir dentro das regras deste sistema que não os favorece.

No Brasil, mesmo com os incentivos dados pelo governo brasileiro a produção de filmes nacionais e de leis que obrigam as salas de cinema a exibirem uma porcentagem de filmes nacionais, os filmes brasileiro não consegue competir com os filmes estadunidenses. As salas de cinema, que em sua maioria são controladas por grupos estrangeiros, colocam os filmes nacionais para passar em horários pouco nobres como

duas horas da tarde, e cobram preços de entrada idênticos aos dos *blockbusters* estadunidenses que passam no final da tarde e a noite, alegando que fazem isso porque os filmes nacionais não dão bilheteria. E eles tenham razão, porque o sistema criado tem como finalidade justamente impedir que filmes com propostas diferentes tenham sucesso de bilheteria e, a proposta de filmes incrivelmente caros só pode ser bancada por eles mesmos. Neste ciclo vicioso criado pela indústria cinematográfica estadunidense, filmes que não seguem o padrão imposto por eles, não passam nos horários nobres dos cinemas porque não dão bilheteria e não dão bilheteria porque não têm acesso aos horários nobres nos cinemas.

Este problema vai muito além da questão da exibição, como disse anteriormente, este sistema é uma consequência de um século de conhecimento adquirido através do trabalho incansável de todos os setores da indústria cinematográfica estadunidense. E manipulado por grandes conglomerados corporativos insensíveis a quaisquer outras reivindicações que não seja as que visam aumentar seus próprios lucros. O espectador comum foi "treinado" para apreciar um tipo determinado de linguagem cinematográfica e esta linguagem foi exaltada pelos outros setores desta indústria, pois apesar das disputas internas, manter as indústrias de outros países fora do mercado de filmes era um interesse comum a todos os setores da indústria cinematográfica estadunidense. E é por isso que, entender o funcionamento deste sistema é fundamental para o estudo do cinema, pois, só assim teremos condições de competir e subverter as regras que privilegiam a indústria cinematográfica estadunidense e impedem o desenvolvimento das indústrias cinematográficas nacionais dos outros países.

Entender o porque e o como a indústria cinematográfica estadunidense chegou a dominar o mercado mundial de filmes e, entender as práticas atuais utilizada por esta indústria para manter seu controle sobre o mercado mundial de filmes é extremamente

importante tanto para a indústria cinematográfica brasileira quanto para os estudos acadêmicos sobre cinema. Porque sem acesso ao mercado de filmes, os recursos para a produção de filmes tornam-se escassos e mesmo com incentivos do governo, sem acesso ao mercado, os filmes produzidos não atingem o grande público ficando muito difícil dar ao espectador comum a oportunidade de apreciar filmes com propostas diferentes da oferecida pelo sistema estadunidense.

Apesar da importância do assunto existem poucos estudos sobre a indústria cinematográfica estadunidense em português, assim como livros sobre o assunto traduzidos para o português.

Este trabalho tem como proposta estudar a indústria cinematográfica estadunidense, focando no filme de franquia, uma prática comercial que tem ganhado cada vez mais espaço no mercado de filmes. Desde a década de oitenta, cada vez mais filmes que pertencem a uma franquia ou que darão origem a uma franquia tem sido feitos. Podemos ter uma ideia da eficiência desta estratégia da indústria ao olharmos alguns números das bilheterias, em 1984, 1989, 2002 e 2006, sete entre as dez maiores bilheterias do ano eram filmes de franquia; em 2001 e 2007, oito entre as dez maiores bilheterias eram filmes de franquia; e desde 2001 no mínimo cinco das dez maiores bilheterias pertenciam a alguma franquia.¹

A primeira etapa do nosso estudo foi escolher uma franquia para ser o objeto da nossa análise, escolhemos a franquia Rambo por ser uma franquia representativa para a indústria cinematográfica estadunidense, pelo seu sucesso de bilheteria e por lidar com um tema importante para a história dos EUA a guerra do Vietnã.

O primeiro filme da franquia teve a décima terceira maior bilheteria no ano do seu lançamento, o segundo filme a segunda maior bilheteria e o terceiro a décima sexta.

1 <http://boxofficemojo.com/yearly/> ACESSO: 5 de março 2011 'Top 10 bilheterias do ano desde 1980'

Apesar de o quarto filme só ter ficado com a sexagésima sexta bilheteria do ano², podemos considerar que no geral a franquia teve muito sucesso.

A segunda etapa do nosso estudo foi definir como abordaríamos o assunto. Como disse anteriormente existe pouca bibliografia em português sobre a indústria cinematográfica e mesmo em inglês existe pouca bibliografia sobre filmes de franquia. Apesar de “filme de franquia” ser uma expressão utilizada com bastante frequência entre o público em geral e até mesmo em livros sobre cinema, não existe uma definição específica sobre o que é um filme de franquia. O que sabemos sobre a franquia cinematográfica é que: 1 - é uma prática comercial; 2 - esta prática comercial afeta a estrutura narrativa dos filmes; 3 - esta prática comercial é uma evolução de diversas outras práticas comerciais que ocorreram durante estes cem anos de existência da indústria cinematográfica estadunidense.

Algumas atitudes comuns a esta prática comercial são: a) a franquia normalmente conta com uma série de produtos vendidos em mercados auxiliares como, brinquedos, jogos de computador, desenhos animados, etc.; b) muitas vezes os filmes de uma franquia já surgem baseados em outros produtos de sucesso, como livros, séries de TV, histórias em quadrinhos, etc.; c) é comum que a partir de um primeiro filme de sucesso, diversos outros sejam feitos seguindo o modelo deste primeiro filme.

O fato, por exemplo, de sequências cinematográficas serem feitas seguindo o modelo de um primeiro filme, exige que exista um padrão entre os diversos filmes da franquia, o que afeta a estrutura dos filmes de diversas maneiras.

Devido a pouca bibliografia que tratasse especificamente deste assunto, decidimos abordar o nosso objeto de três maneiras específicas, que consideramos fundamentais para começar a investigar a questão do filme de franquia:

² www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=rambo.htm ACESSO: 28 fevereiro 2012

a) Primeiro, a estrutura narrativa da franquia Rambo: Fizemos uma análise da estrutura do objeto CAP. 3 O FILME DE FRANQUIA E A FRANQUIA RAMBO, comparando a estrutura do primeiro filme com a dos outros que vieram depois. O objetivo desta análise era encontrar semelhanças e diferenças na estrutura que pudessem nos indicar de que maneira esta estrutura se modificava para atender as exigências implícitas a uma franquia cinematográfica.

b) Segundo, a questão política presente nos filmes: Devido a importância do tema do filme para a história dos EUA, e da polêmica devido a uma possível mudança de posicionamento político do primeiro filme para os demais, foi necessário abordar a questão do Vietnã CAP. 2 A RELAÇÃO ENTRE FILMES SOBRE GUERRA E POLÍTICA..

c) Terceiro, a questão da indústria cinematográfica: Por último tentamos entender em que condições surgiu o mercado cinematográfico nos EUA. Procurando identificar práticas comerciais semelhantes entre a franquia cinematográfica e práticas comerciais adotadas pela indústria cinematográfica estadunidense durante os primeiros cinquenta anos de sua existência.

Este trabalho não procura trazer uma resposta definitiva para o que é um filme de franquia, e nem poderia devido a complexidade do assunto. O objetivo deste trabalho é explorar o assunto de maneira que futuramente o que conseguimos desenvolver possa servir como referência para mais estudos sobre o assunto.

1. O CINEMA E DISPUTAS COMERCIAIS NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.

A história do cinema nos Estados Unidos da América foi marcada por intensas disputas comerciais. O país participou do nascimento do cinema, e é o país que possui a produção mais volumosa e constante de filmes neste pouco mais de um século de existência do cinema. Além disso durante a maior parte da história do cinema exerceu e ainda exerce domínio comercial do mercado cinematográfico mundial.

A história do cinema nos E.U.A., junto com o domínio comercial do país sobre o mercado mundial de filmes, influenciaram a maneira de se fazer cinema em todos os lugares. A característica mais marcante dessa influência pode ser vista nas tentativas de se profissionalizar a produção de filmes em outros países como, Índia, Brasil, China, etc.¹ Portanto, entender a indústria cinematográfica estadunidense é fundamental para entender a produção de filmes em outros países também.

Neste capítulo, abordaremos alguns momentos na história do cinema estadunidense fundamentais para entendermos porque a indústria cinematográfica se configurou da maneira como existe hoje.

As disputas comerciais pelo domínio do mercado cinematográfico nos E.U.A. foram constantes durante toda a história do cinema, entretanto, para o nosso trabalho é importante lembrar dois períodos: A disputa das patentes e a batalha pelos teatros. Esses dois períodos de disputas são importantes, pois, revelam as origens de características da indústria cinematográfica estadunidense como, o domínio do mercado através da detenção de direitos sobre propriedades intelectuais e, a expansão comercial através do controle dos diversos setores do mercado. A essas duas características podemos acrescentar ainda o acesso ao capital necessário para bancar essas duas

¹ A preocupação com o mercado mundial de filmes está presente em documentos como o artigo *Global film production*. Onde são levantadas políticas das indústrias cinematográficas nacionais de 18 países, entre eles os países citados.

atividades.

Por último nesse capítulo veremos brevemente, a evolução dos sistemas de gerenciamento desta indústria.

Os sistemas de gerenciamento se desenvolvem atrelados as disputas comerciais que marcaram a história do cinema nos E.U.A., como uma exigência natural do mercado para manter-se competitivo. E influenciaram a forma narrativa do filme, ao dividir as funções da produção de acordo com suas necessidades comerciais.

1.1 A DISPUTA DAS PATENTES

Em abril de 1894, Frank C. Gammon e Norman C. Raff, adquiriram os direitos da exploração comercial dentro dos E.U.A. do *Kinetoscope* (dispositivo capaz de exibir um filme para uma única pessoa por vez) inventado por Thomas A. Edison. A ideia de Gammon e Raff era explorar os direitos comerciais do dispositivo, entretanto um ano depois o dispositivo já havia se demonstrado um fracasso comercial.

O fracasso do dispositivo de Edison foi selado pela notícia de que na França os irmãos Louis e Auguste Lumière haviam inventado um dispositivo capaz de projetar os filmes em uma tela, o *Cinematographè*. A projeção do filme representava um grande avanço, pois, diversas pessoas poderiam assistir a um filme ao mesmo tempo, aumentando o lucro dos exibidores.

Gammon e Raff recorreram a Edison com a esperança que ele pudesse desenvolver um dispositivo semelhante antes que os irmãos Lumière entrassem no mercado estadunidense, porém Edison decepcionado com o fracasso do *Kinetoscope* e envolvido com outros projetos se recusa a ajudar.

Em dezembro do mesmo ano chega a notícia de que no em Atlanta, E.U.A., Francis

Jenkins e Thomas Armat, haviam desenvolvido um dispositivo capaz de projetar filmes nomeado de *Vitascope*. Eles rapidamente entram em negociação e em janeiro de 1886 adquirem os direitos comerciais do dispositivo. Junto a isso entram em acordo com Edison que concorda produzir filmes para o *Vitascope*.¹

O novo empreendimento de Raff e Gammon acabaria novamente sendo um fracasso e os tiraria definitivamente do mercado. Alguns dos motivos do novo fracasso foram, a entrada dos irmãos Lumière no mercado com um dispositivo claramente superior e a decisão de Edison de lançar seu próprio projetor no mercado, o *Projecting Kinetoscope*.²

Além dos inventores e empreendedores já citados existiam outros no mercado, entre eles um ex-empregado de Edison chamado Dickson, que junto com alguns sócios haviam fundando uma empresa, que tinha a intenção de produzir um dispositivo para concorrer com o *Kinetoscope*, mas que depois do advento dos projetores muda de rumo e desenvolve um projetor nomeado como *Biograph Projector*.

Em dezembro de 1897, Edison começa um agressivo movimento para dominar o mercado no país. Ele abre uma série de processos judiciais contra praticamente todas as organizações ou indivíduos que haviam entrado no mercado cinematográfico. A principal alegação é que todos os inventores, fabricantes, exibidores, e produtores do mercado estavam operando em violação das patentes que ele havia registrado para o seu *Kinetoscope*.

Em consequência da ação de Edison, os irmãos Lumière deixam o mercado estadunidense. Entretanto, Dickson havia desenvolvido o seu projetor de maneira que este não violasse as patentes do *Kinetoscope*, e começaria uma batalha judicial que afetaria profundamente a configuração do mercado cinematográfico nos seus primeiros

1 Allen, Robert C., *The Movies in Vaudeville: Historical Context of the Movies as Popular Entertainment*. In: *The American Film Industry*, p.65-66

2 *Ibid.* p.67-69

anos.³

As disputas entre Edison e Dickson, e empreendedores associados aos dois lados, se estenderiam por vários anos consumindo a energia e o dinheiro dos inventores em inúmeras ações judiciais. Cansados e desgastados financeiramente em 1908, Dickson, Edison e alguns outros importantes empreendedores do mercado cinematográfico se reúnem para discutir um “plano para reorganizar o mercado de filmes”, e fundam uma corporação chamada MPPC (*motion pictures patents company*), como o nome já diz, uma união de empreendedores que detinham o direito sobre patentes da indústria cinematográfica. Eles ainda iriam se aliar a Eastman Kodak, o maior produtor de filme 35mm do mercado, e juntos tentariam monopolizar o mercado.⁵

Através da propriedade das patentes e o contrato de exclusividade com Kodak, a intenção da MPPC era dominar todos os setores do mercado, através de ações judiciais contra os não licenciados a organização e controle sobre a matéria-prima para a produção dos filmes, o filme 35mm.

Os planos da MPPC acabam falhando por diversos motivos. As ações legais eram muito lentas para impedir os inúmeros produtores não associados de produzir filmes. Eles também conseguem adquirir filmes 35mm dos irmãos Lumière que a partir de 1909 chega ao mercado estadunidense. Os distribuidores associados e exibidores associados burlavam as regras impostas para a MPPC, alugando filmes para não associados e exibindo filmes de não associados, pois, essa prática era mais lucrativa para eles.

Em uma tentativa de manter o controle sobre o mercado a MPPC anuncia, em 1910, a criação da GFC (*general film company*). A GFC iria integrar verticalmente as distribuidoras associadas, e acabaria com a distribuição de filmes para exibidores não associados. Em vinte meses a GFC adquiriu 58 das 69 distribuidoras associadas,

3 Balio, Tino. *A Novelty Spawns Small Business, 1894-1908*. In: *The American Film Industry*. p.10-11

5 *Ibid.* p. 138-140

cancelou a licença de 10 e somente a *William Fox's Greater New York Film Rental Company* continuou a operar como licenciada.⁶ Em 1912 a licença de Fox também seria cancelada, o que acarretaria no início de uma ação contra a MPPC sob a acusação de monopólio. Em 1915 a MPPC seria condenada pela acusação de monopólio, e após recorrer e ter sua apelação rejeitada a corporação encerra suas atividades em 1918.⁷

1.2 A BATALHA PELOS TEATROS

Percebendo a crescente demanda por longa-metragens, mercado desacreditado pela MPPC, W. W. Hodkinson um ex-distribuidor da GFC, em 1914, cria a *Paramount*. O plano da empresa para lidar com esse novo produto era, oferecer a produtores financiamento e publicidade para a produção dos seus filmes, em troca os produtores pagariam uma taxa de distribuição de 35 por cento sobre o lucro dos filmes.

O plano de Hoodkinson é um sucesso, e logo outras empresas com o mesmo modo de negócio surgem no mercado, entre elas, a *Metro Pictures*, a *Universal* e a *Fox Film Corporation*.

Em uma manobra comercial, Zukor, um dos produtores da *Paramount*, adquire secretamente o estoque de filmes da empresa. Em seguida, depõe Hoodkinson da presidência e articula a fusão da sua produtora, a *Famous Players*, a maior produtora do mercado, com a produtora de Jesse Lasky, a segunda maior. Com a fusão surge a *Famous Players-Lasky Corporation* e a *Paramount* torna-se uma distribuidora subordinada a nova empresa. Em dezembro de 1917, Zukor possuía a maior empresa cinematográfica do mundo.⁹

Os grandes produtores como Zukor passam então a controlar o mercado, embora

6 Ibid. p. 145

7 Ibid. p. 146-147

9 Balio, Tino. *Struggles for Control, 1908-1930* In: *The American Film Industry*. p.117-118

os outros setores da indústria também tivessem se desenvolvido no período. Com o intuito de aumentar o poder dos exibidores de negociar com as grandes produtoras, em 1917, Thomas Tally, proprietário de diversos teatros, dá início a um projeto ambicioso. A sua proposta era que os proprietários de teatros, especialmente os que possuíam teatros classificados como *first-run* (na época existia uma hierarquia entre os teatros em relação a ordem em que cada teatro exibiria um filme, eles eram classificados em *first-, second-, thir-, n-run*) se unissem para enfrentar as grandes produtoras. Com a união dos exibidores eles teriam recursos para financiar produções independentes, deixando de precisar dos filmes das grandes produtoras. Diversos importantes exibidores uniram-se a Tally, juntos eles possuíam mais de 100 teatros, 30 dos quais teatros *first-run* em cidades importantes, da união dos exibidores surge a *First National Exhibitor Circuit*, e até 1918, o número de teatros pertencentes a *First National* cresceu para 350, dentre eles 200 teatros *first-run*. Eles também conseguiram tirar algumas das maiores estrelas das grandes produtoras, como Charlie Chaplin e Mary Pickford.¹⁰

Em consequência do crescimento do poder dos exibidores, Zukor, dá início a uma agressiva contra ofensiva. Ele compra diversas cadeias de teatros, e convence importantes membros da *First National* a irem para o seu lado. O resultado da contra ofensiva de Zukor é que sua empresa expande seus negócios para os três setores da indústria, produção, distribuição e exibição. Outras empresas logo seguiram o mesmo caminho de Zukor. O exibidor Marcus Loew que possuía 100 teatros, compra a produtora-distribuidora *Metro* em 1920, e posteriormente a *Goldwyn Pictures Corporation* e a *Louis B. Mayer* em 1924. A *Fox* que começa a construção de novos 31 teatros *first-run* cada um com capacidade entre quatro e cinco mil espectadores.¹¹

Em 1930, o mercado cinematográfico estadunidense está nas mãos de oito

1 0 Ibid. p.120

1 1 Ibid. p.121-122

empresas que juntas dominam o processo de produção, distribuição e exibição, essas empresas são conhecidas como as *Big Five*: Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, RKO, e Twentieth Century-Fox. E as *Little Three*: United Artist, Universal, e Columbia).¹²

Estas oito empresas unem-se e começam a manipular o mercado. Elas acabariam mais tarde sendo acusadas e condenadas por práticas monopolísticas, de maneira similar ao caso da MPPC vinte anos antes. Apesar disso, diferente da MPPC que precisou encerrar suas atividades depois da sua condenação, as oito empresas continuam no mercado até os dias de hoje.

Em 1938, o governo estadunidense iniciaria uma série de ações contra as oito empresas com o objetivo de acabar com o monopólio no mercado cinematográfico e desvincular os setores de produção, exibição e distribuição. O primeiro julgamento começa em junho de 1940, e termina três dias depois com um recesso para que hajam negociações entre as partes. Em 1944, o governo move uma nova ação contra as empresas.¹³ Em defesa contra a acusação de monopólio, as *Big Five* alegam que nenhuma possui teatros suficientes para possuir o monopólio do mercado, entretanto o governo alega que juntas as empresas possuem 3,137 teatros ou 70 por cento dos teatros *first-run* do país, e ainda que 437 desses teatros estariam sendo operados sobre o sistema de *pooling* (teatros que normalmente seriam competidores, operam em conjunto sob o controle das acusadas). As *Little Three* tentam se dissociar das acusações com a alegação de que como não possuíam teatros não poderiam ser incluídas na acusação de monopólio. O governo mantém as acusações alegando que elas são culpadas por perpetuar o monopólio das outras empresas, por favorecerem os teatros afiliados as empresas maiores em detrimento aos teatros operados por exibidores independentes -

1 2 Balio, Tino. A Mature Oligopoly, 1930-1948. In: The American Film Industry. p.253

1 3 Borneman, Ernest. United States versus Hollywood: The Case Study of an Antitrust Suit. In: The American Film Industry. p.449-450

oferecendo melhores condições de *clearance* (tempo concedido para a exibição em um teatro antes que o filme passasse para o próximo) e de *blockbooking* (era comum a venda de um filme principal atrelado a outros de qualidade inferior; uma das maneiras de favorecimento era oferecer pacotes menores para alguns teatros e maiores para outros).¹⁴ Apesar das fortes evidências apresentadas pela acusação, as empresas foram inocentadas. Suspeitas de corrupção em relação a um dos juizes foram levantadas, e logo em seguida o governo recorreria a Suprema Corte.¹⁵

Em 1949, após 10 anos de batalha judicial, a Suprema Corte finalmente condena os acusados, declarando ilegais as práticas cometidas pelas oito empresas e ordena o fim das práticas e a dissociação entre os setores de produção, distribuição e exibição das empresas.

Apesar da condenação o resultado final das ações acabaram se revelando benéficas para as *Little Three*. Com a proibição das práticas de *blockbooking* as menores agora tinham livre acesso a todos os tipos de teatros. A *Universal* e *Columbia* cujos filmes eram comumente relegados a segunda parte de sessões *double bills* (onde o espectador poderia assistir dois filmes em sequência pagando somente uma entrada), estenderam suas produções para filmes de primeira linha. E a *United Artists* cujo modelo de negócio consistia em distribuir filmes de um grupo seletivo de produtores independentes, se beneficiou do crescimento no número de produtores independentes no mercado. Até 1956, a *United Artists* viraria a maior distribuidora do mercado, distribuindo 50 filmes por ano. As *Big Five* continuaram no mercado mas precisariam se readaptar. Elas começam a adotar o modelo de negócio da *United Artists*, financiando e ceder seus estúdios para produtores independentes.¹⁷

1 4 Ibid. p. 452-453

1 5 Ibid. p. 455

1 7 Ibid. p.404-405

1.3 OS SISTEMAS DE GERENCIAMENTO DA INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA ESTADUNIDENSE

Em um estudo sobre as evoluções no modo de produção do cinema estadunidense, do nascimento no final do século XIX até a década de 60, Janet Staiger, descreve seis sistemas de gerenciamento que predominaram durante o período:

- a) o sistema de *cameraman*, que predominou de 1896 até 1907;
- b) o sistema de diretor, que predominou de 1907 até 1909;
- c) o sistema de diretor de unidade, se desenvolveu com o aumento da produção de filmes a partir de 1909;
- d) o sistema de produtor central, que tornou-se dominante por volta de 1914;
- e) o sistema de produtor de unidade, que surge de a partir de 1930; e
- f) o sistema de *package-unit*, que surge por volta de 1940 e torna-se dominante em meados de 1950¹⁸

Segundo Staiger, é necessário que a produção de sentido seja entendida junto a fatores como, o modo de produção econômico e os instrumentos e técnicas utilizados para sua produção. Esses fatores precisam ser avaliados relacionados. E é necessário identificar a razão de mudanças que possam ocorrer com o passar do tempo.¹⁹

Para o esse trabalho o modo de produção econômico é fator mais importante a ser analisado, pois, o filme de franquia é um resultado da evolução do modo de produção. Os sistemas de gerenciamento da produção de filmes e as disputas comerciais que citamos fazem parte desse modo de produção.

1 8 Staiger, Janet. The Hollywood mode of production to 1930. In: The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960. p.93

1 9 Ibid. p.87

Nessa parte descreveremos os sistemas de gerenciamento. A descrição desses sistemas é importante porque eles refletem a evolução das necessidades das produtoras conforme o mercado cinematográfico se expandia e, a partir do detalhamento das funções dentro de cada sistema de gerenciamento, podemos ter uma ideia de como a decisão em relação a quais temas seriam filmados e como esses temas seriam filmados, torna-se responsabilidade cada vez menos de indivíduos em contato direto com a produção dos filmes e mais de indivíduos com responsabilidades administrativas e comprometidos com questões comerciais.

O sistema de *cameraman*: predominante nos primeiros anos do cinema, neste sistema um indivíduo era responsável por praticamente todo o processo da produção dos filmes. Os operadores de câmera selecionavam o assunto a ser filmado, e comandavam todas as operações durante as filmagens, desde a iluminação até a direção dos atores. Eles também eram responsáveis por decidir quais equipamentos e materiais seriam utilizados, executar as filmagens e no final editar os negativos.

Com o aumento na demanda de filmes o sistema fica obsoleto. Para suprir o mercado com um volume maior de filmes era necessário treinar mais trabalhadores e entre capacitar trabalhadores para dominar todo o processo de produção de um filme e dividir as funções, a segunda opção demonstrou-se mais vantajosa. Com a divisão de funções somente os trabalhadores que exercessem funções mais especializadas precisariam receber altos salários, as demais funções poderiam ser exercidas por trabalhadores menos habilitados recebendo salários menores.²⁰

O sistema de diretor: começa a predominar a partir de 1907 com a utilização de um diretor de cena, cuja origem remete ao teatro. Nesse sistema o diretor é o responsável por

2 0 Ibid. p.116-117

comandar as filmagens, além de ser o responsável por todas as funções de planejamento. O operador de câmera se transforma em um trabalhador especializado, que assim como diversos outros trabalhadores, obedece as ordens do diretor.

O diretor é o responsável por diversas funções como, dar as coordenadas para a construção dos cenários, selecionar atores, selecionar locais de filmagens, entre outras. Segundo Staiger, a principal diferença entre o sistema de *cameraman* e o sistema de diretor é que a partir desse sistema, as funções de concepção e execução são divididas e hierarquizadas.²¹

O sistema de diretor de unidade: surge, assim como o sistema de diretor, em consequência do aumento na demanda de filmes. Nesse sistema, mais diretores são contratados e cada diretor torna-se responsável por uma equipe de filmagem. As produtoras por sua vez expandem-se aumentando o seu número de estúdios, funcionários e criando departamentos responsáveis por gerenciar aspectos específicos das produções como, figurino, contabilidade, elétrica, publicidade, laboratório de revelação, entre outros.²²

O sistema de produtor central: predomina durante o período de 1914 até 1931. Nesse sistema um especialista em eficiência é contratado para coordenar a produção dos filmes e o diretor torna-se um subordinado ao produtor. Assim como aconteceu durante a transição do sistema de *cameraman* para o sistema de diretor, quando o primeiro transformou-se em um especialista técnico e perdeu a maior parte de suas atribuições criativas. Com a transição para o sistema de produtor central o diretor perde diversas de suas atribuições criativas, e transforma-se em um especialista técnico responsável por

2 1 Ibid. p.117-120

2 2 Ibid. p.121-127

coordenar as atividades durante as filmagens.²³

O sistema de produtor de unidade: seria substituído pelo sistema de produtor de unidade, e viraria o sistema predominante durante os anos de 1931 até 1955. Semelhante ao que aconteceu na transição do sistema de diretor para o de diretor de unidade, nesse novo sistema ao invés de um produtor central que controla a produção de todos os filmes de uma empresa, são contratados um número maior de produtores e cada um torna-se o responsável por coordenar a produção de alguns filmes.

O sistema *package-unit*: predominaria a partir de 1955. A principal diferença para o sistema anterior é que antes o produtor trabalhava com uma equipe pré-estabelecida, com o novo sistema as equipes são formadas temporariamente para a produção de um filme específico. A principal causa da mudança para esse novo sistema foi a necessidade de diminuir o volume de produção de filmes, em consequência da crise da indústria cinematográfica que começa na década de 50, causada pelo surgimento da televisão e a condenação das *Big Five* e *Little Three*.

1.4 DECORRÊNCIAS

Desde o início do cinema, os empreendedores que decidiram investir neste novo mercado demonstraram o incansável desejo de dominá-lo e, como pudemos observar na disputa das patentes e na disputa pelos teatros, nem sempre de maneira honesta.

Thomas A. Edison, se aproveitou das patentes de um invento anterior ao cinema, o *Kinetoscope*, para tentar dominar o mercado cinematográfico. Ele acabou sendo condenado por prática de monopólio, apesar disso, conseguiu expulsar os irmãos Lumière

2 3 Ibid. 134-141

do mercado estadunidense. Edison, através da MPPC, também conseguiu instituir um sistema organizado para a distribuição dos filmes, que facilitava o controle do mercado.

Mais tarde, Adolph Zukor, através de diversas manobras, começou uma empreitada para tentar dominar o mercado cinematográfico. O grande trunfo de Zukor foi sua habilidade em fazer negócios, adquirindo primeiro a produtora de filmes Paramount e mais tarde expandindo sua atuação para todos os setores do mercado, produção, distribuição e exibição. Ele ainda formaria um cartel com outras grandes empresas que atuavam no mercado cinematográfico estadunidense, que ficaram conhecidas como as *Big Five* e as *Little Three*. Estas empresas foram condenadas por prática de monopólio, assim como a MPPC, entretanto continuam até hoje controlando o mercado cinematográfico.

As práticas cometidas nestes dois momentos, foram levadas para tribunais e condenadas pela justiça estadunidense. Mesmo assim o mal que estas práticas causaram não foram desfeitos.

Podemos considerar as práticas cometidas nestes dois momentos como indicadores do caráter das práticas comerciais da indústria cinematográfica estadunidense. Os objetivos destas práticas visavam dominar o mercado, excluindo a concorrência da disputa, e elas se aproveitavam de falhas e brechas na lei para isso.

O caso da tentativa de Edison, por exemplo, que tentou dominar o mercado através da propriedade de patentes, se assemelha muito com a prática da compra dos direitos autorais de obras, utilizada pela indústria cinematográfica atualmente.

Edison, foi condenado pela suprema corte estadunidense que considerou que as ações cometidas por ele haviam ido muito além da defesa dos seus direitos como inventor. Atualmente, empresas de cinema compram em massa diretos autorais das mais diversas obras para garantir que terão exclusividade sobre possíveis adaptações

cinematográfica. O direito autoral é utilizado como moeda de troca e não para proteger os direitos do autor.

Atualmente, também podemos encontrar práticas semelhantes ao caso da empreitada iniciada por Zukor, que visava controlar o mercado estendendo o controle da Paramount para todos os setores da indústria, produção, distribuição e exibição. Hoje, a indústria cinematográfica estende o seu controle sobre canais de televisão, editoras de revistas, produtoras de conteúdo para internet, etc. O controle sobre outros meios de comunicação, de certa maneira tenta reproduzir o efeito do controle desejado por Zukor, atualizado para a realidade atual do mercado.

Estas duas práticas comentadas, estão fortemente presentes nos filmes de franquia. Podemos citar, por exemplo, o grande número de franquias que são adaptações de obras de sucesso como, Harry Potter, Senhor dos Anéis, Homem-Aranha, etc. E a maneira estes filmes dão origem a novos produtos, que são explorados por empresas ligadas as produtoras dos filmes como, canais de televisão, revistas, vídeo-games, etc.

As grandes empresas da industria cinematográfica estadunidense, enxergam os mercados dos outros países como uma extensão do seu mercado doméstico. E portanto, podemos esperar que as mesmas práticas que foram aplicadas no seu mercado interno, também serão utilizadas nos mercados estrangeiros.

Com relação a crescente sistematização do modo de produção dos filmes, podemos dizer que esta tendência foi uma base forte para o surgimento do filme de franquia. Especificamente, a divisão entre profissionais de criação e administrativos, e a subordinação dos primeiros pelos segundos, fez com que a decisão de quais assuntos seriam filmados fosse muito mais uma decisão comercial do que artística.

Em relação a sistematização, também podemos observar que, o próprio filme de franquia possui um sistema de produção, onde a estrutura de um filme é repetida nos

filmes seguintes. E que a criação de um sistema como este só foi possível devido aos sistemas de produção e narrativa muito bem definidos da indústria cinematográfica estadunidense.

Podemos concluir, portanto, que o filme de franquia é um sistema, onde determinadas práticas comerciais e narrativas são utilizadas com a intenção de manter o controle sobre o mercado e impedir que filmes alternativos ganhem espaço nas salas de cinema. E que o sistema de franquia cinematográfica, surge em consequência da necessidade de aproveitar ao máximo o sucesso de um filme e minimizar as chances de fracasso.

2. A RELAÇÃO ENTRE FILMES SOBRE GUERRAS E POLÍTICA.

A relação entre política e cinema foi sempre próxima. Especialmente nos Estados Unidos onde desde o nascimento do cinema, governo e indústria travaram relações conflituosas. Também ali é onde encontramos maior número de exemplos dessa relação, pois é o país que manteve por maior tempo, praticamente toda a história do cinema, uma produção volumosa de filmes.

Apesar de o exemplo mais grave da apropriação do cinema para fins políticos vir da sua utilização pelo partido Nazista antes e durante a segunda guerra mundial. O governo estadunidense logo compreendeu a necessidade de utilizar o cinema para propagar seus próprios valores, combater a ideologia fascista, e mobilizar a população para cooperação durante a segunda guerra mundial.

Com o término da segunda guerra mundial, o surgimento da televisão, e a crise que seguiu-se a esses eventos na indústria cinematográfica estadunidense, o cinema deixa de ser o formato de mídia mais influente. Pode-se dizer também que o espectador das décadas seguintes, já não é mais um espectador tão ingênuo em relação a utilização do cinema com finalidade política quanto o de antes da segunda guerra mundial. Entretanto os filmes continuaram a ser objeto de discussão política, principalmente filmes que referem-se a participação estadunidense em guerras.

Peter C. Rollins e John E. O'Connor propõem que para analisar um filme a partir de uma abordagem histórica é necessário situa-los no contexto de uma ou mais das seguintes características:

“Característica 1, um documento audiovisual como representação da história. Ele narra um acontecimento histórico? Nisto incluem-se tanto um documentário quanto um longa-metragem que interprete um período ou evento histórico.

Característica 2, um documento audiovisual como evidencia histórica social ou cultural. O filme feito para a massa evoca valores dos espectadores aos quais tenta chamar a atenção?

Característica 3, um documento audiovisual como evidencia de um fato histórico. O filme contém material de um evento histórico que tenha ocorrido em frente a câmera?

Característica 4, um documento audiovisual como evidencia da história do cinema e televisão. Embora o talento dos historiadores tenha sido particularmente valioso em acelerar o estudo das evidencias escritas (como os arquivos dos estúdios ou documentos de executivos do processo de produção), existem também questões específicas a serem levantadas a respeito dos próprios filmes, relativas por exemplo, como desenvolvimento tecnológico e a evolução do estilo filmico.”

O objeto do nosso trabalho a franquia cinematográfica Rambo poderia ser analisada a partir das características 1, 2 e 4.

Em relação a Característica 1 cada um dos quatro filmes refere-se a um evento histórico real, entretanto os eventos servem somente como pano de fundo para uma história inteiramente fictícia. Portanto as Características 2 e 4 são as mais importantes a serem analisadas para o nosso objeto.

A Característica 2 é importante pois os filmes da franquia foram extremamente populares, arrecadando altas somas nas bilheterias. E todos eles lidam com temas polêmicos em discussão na sociedade estadunidense no momento da exibição dos filmes.

A Característica 4 é importante pois é necessário entender a evolução do modo de produção da indústria cinematográfica estadunidense, para entender as exigências implícitas no modelo franquia cinematográfica. Por exemplo: Minimizar os riscos de um

fracasso de bilheteria fazendo filmes de gêneros que já possuem apreço popular amplamente reconhecido, utilização de novidades tecnológicas, exploração comercial de produtos relacionados a franquias nos mais diversos setores, entre outras.

Essas exigências afetam o resultado final de cada filme e portanto precisam ser consideradas lado a lado com a ideologia presente nos filmes.

Por outro lado esse mesmo modelo nos permite avaliar com precisão a evolução de uma mesma estrutura, identificando possíveis mudanças ideológicas de um filme para outro e comparando-as com as ideologias em discussão nos Estados Unidos no momento da exibição de cada filme.

Mais especificamente em relação a análise de filmes que referem-se a guerras, Rollins e O'Connor ainda citam e comentam o seguinte método de análise:

- a) Filmes sobre guerras precisam ser estudados em seu contexto histórico.
- b) Filmes sobre guerras são veículos para propaganda.
- c) Censura e patrocínio influenciam filmes sobre guerras.
- d) Filmes sobre guerras constituem um gênero próprio.
- e) Filmes sobre guerras precisam ser estudados com cautela.”

O item 1 reforça a importância da Característica 2, afinal o contexto histórico do filme ou o “ambiente cultural que dita sua abordagem ou de maneira mais complexa influencia sua construção de formas que muitas vezes não são percebidas pelos próprios cineastas” é precisamente a relação entre o tema de cada um dos filmes da franquia, o posicionamento da sociedade estadunidense sobre esse tema no momento da exibição de cada um dos filmes, e as práticas da indústria cinematográfica que influenciaram cada um dos filmes da franquia no momento de suas produções. O item 1 é a linha principal de

análise do nosso trabalho. Também abordaremos brevemente o item 2.

2.1 PROPAGANDA E A FRANQUIA RAMBO

Rollins e O'Connor referem-se a relação entre filmes sobre guerras e propaganda como tendo início antes da primeira guerra mundial, com a produção de filmes contra um possível envolvimento dos Estados Unidos na guerra, e posteriormente depois que o país já estava envolvido com a produção de filmes auxiliando os esforços de guerra. Como exemplo de filmes feitos para auxiliar os esforços de guerra eles citam os documentários feitos por D.W. Griffith que supostamente mostravam tropas britânicas sobressaindo-se sobre o inimigo, mas que na realidade eram simulações filmadas longe dos campos de batalha.

Eles prosseguem descrevendo diversos momentos onde os filmes desempenharam função de propaganda, a favor das participações dos Estados Unidos em guerras ou contra, como o filme contra guerra *All Quiet on The Western Front* do diretor Lewis Milestone lançado no intervalo entre a primeira e a segunda guerra mundial; o filme produzido pelo governo durante a guerra do Vietnã, *Why Vietnam?* (1965); e documentários recente que referem-se a guerra do Iraque como *Fahrenheit 9/11* do diretor Michael Moore, e *Confronting Iraq: Conflict and Hope* (2005) do diretor Roger Aronoff. Rollins e O'Connor prosseguem considerando que todos os filmes sobre guerra possuem implicações políticas mesmo quando aparentam evitar um posicionamento a favor de um ou outro ponto de vista moral; que todos esses filmes carregam lições sobre a sociedade estadunidense, questões políticas domésticas, e em relação a política externa estadunidense. E concluem com observações sobre como as novas tecnologias

afetam a relação filmes sobre guerras e propaganda, citando como entre outros exemplos o caso da repercussão das fotos tiradas por soldados humilhando prisioneiros em Abu Ghraib.

Em sua tese de mestrado, *Reagan, Rambo and The Red Dawn: The Impact of Regan's Presidency on Hollywood of The 1980's*, Samuel E. Rossi levanta a polêmica em relação ao livro de bem Dickenson, *Hollywood Nem Radicalism*. Tanto Dickenson quanto Rossi concordam que a política do presidente Reagan influenciou os filmes produzidos em Hollywood durante o final da década de 70 e quase toda a década de 80, onde incluem-se três dos quatro filmes da franquia Rambo, objeto do nosso estudo. O principal ponto de discórdia de Rossi em relação ao livro está na afirmação de Dickenson quanto as razões da influência da política do presidente Reagan nos filmes produzidos durante o período. Segundo Rossi, Dickenson afirma que a influência da política do presidente Reagan nos filmes do período são consequência de manobras políticas entre executivos de Wall Street que durante a década de 70 haviam começado a adquirir os grandes estúdios de Hollywood e o governo, que incluem desde cortes de taxas até mudanças na legislação por parte do governo para favorecer os executivos, o que em contra partida seria uma maneira de silenciar o movimento esquerdista em Hollywood.

O principal contra argumento de Rossi está na falta de explicação por Dickenson para o sucesso de bilheteria dos filmes em questão, segundo Rossi os filmes não poderiam ser fruto de manipulações políticas pois a imposição de um tema somente para "favorecer a agenda dos executivos" de Hollywood junto ao governo, implicaria em problemas quanto a receptividade dos filmes pelos espectadores.

Para explicar o sucesso de bilheteria dos filmes do período influenciados pela política do presidente Reagan, Rossi argumenta que Hollywood procura por temas populares para serem incorporados em seus filmes, e que em consequência disso a

Popularidade e o poder de retórica do presidente Reagan junto aos estadunidenses seria o motivo pelo qual Hollywood incorporou esses temas em seus filmes durante o período.

Embora a afirmação de Rossi em relação a Hollywood procurar por temas populares para serem incorporados em seus filmes esteja aparentemente correta. A afirmação de que o sucesso de bilheteria dos filmes em questão demonstraria uma falha no posicionamento de Dickenson parece estar incorreta, considerando que a indústria cinematográfica possui mais do que um recurso para maximizar as chances de lucro dos seus filmes.

Neil Terry, Michael Butler e De'Arno De'Armond em um artigo intitulado *The Determinants of Domestic Box Office Performance in The Motion Picture Industry* reúnem diversos desses fatores amplamente reconhecidos por influenciar os resultados nas bilheterias, em uma análise econômica das bilheterias de 505 filmes lançados entre 2001 e 2003.

Entre os fatores utilizados na análise estão as críticas positivas ou negativas de cada filme, a data em que o filme é lançado nos cinemas (por exemplo, próximo a feriados como o Natal.), a classificação do filme em relação a censura etária, ser uma continuação de outro filme, o gênero do filme, ser um filme infantil, haver sido indicado ou haver ganhado um Oscar, o número de salas onde o filme foi exibido, o orçamento do filme, e a presença de uma estrela cinematográfica no elenco.

Seria portanto necessário avaliar o peso que uma ideologia política pode ter na arrecadação de um filme em comparação com outros fatores como os que foram citados, pois talvez a ideologia política não seja o fator mais importante para a grande maioria dos espectadores no momento de decidir assistir um filme nas salas de cinema.

Mais especificamente sobre o segundo filme da franquia Rambo, *Rambo: A Missão*, Rossi aponta semelhanças entre o discurso político do presidente Reagan e as

ações de Rambo no filme. Rossi percebe corretamente a influência política presente em *Rambo: A Missão*, assim como em outros filmes do mesmo período. Mas não apresenta nenhum argumento que embase a sua sugestão de que a popularidade do presidente Reagan foi o fator fundamental na escolha dos espectadores que tornaram *Rambo: A Missão* a terceira maior bilheteria do ano, e não outros fatores presentes no filme, como gênero, número de salas, orçamento, a presença de Sylvester Stallone como protagonista do filme. Outro fato que contradiz a afirmação de Rossi é o sucesso de bilheteria do primeiro filme da franquia Rambo, *Rambo: Programado para Matar*. Lançado em 1982 já durante o governo do presidente Reagan, as ações de Rambo carregam muito das atitudes e características do anti-herói da década anterior, e mesmo assim o filme foi também um sucesso de bilheteria ficando com a décima terceira maior bilheteria do ano.

Embora a questão política e filmes não esteja diretamente relacionada com a questão central do nosso trabalho, devido a importância que esta questão tem para a franquia específica, não poderíamos deixar de abordar o assunto.

É difícil determinar o que levou a mudança de tom do primeiro filme para os seguintes, para isso seria necessário ter acesso a documentos mais concretos ou depoimentos de pessoas envolvidas com o projeto. Entretanto, podemos determinar que houve uma mudança de tom do primeiro filme para os demais. E que esta mudança foi, de uma posição crítica em relação a guerra do Vietnã para uma posição a favor da guerra.

Entender que houve esta mudança também nos ajudará a entender melhor o contexto em que ocorrem as mudanças na estrutura da franquia, estudadas no CAP. 3 O FILME DE FRANQUIA E A FRANQUIA RAMBO.

3. O FILME DE FRANQUIA E A FRANQUIA RAMBO

Como vimos anteriormente o período que começa com o nascimento do cinema e termina em 1948 com a condenação dos grandes estúdios de Hollywood, foi marcado por intensas disputas comerciais. As consequências dessas disputas acabariam sendo a base para o surgimento do filme de franquia.

Depois da década de cinquenta a indústria cinematográfica estadunidense passaria por um longo período de crise. Os estúdios seriam obrigados a diminuir o volume da sua produção de filmes e acabariam sendo englobados por uma nova era comercial, a era dos conglomerados corporativos.

No início estes conglomerados adquiriam qualquer empreendimento que os interessasse e portanto eram compostos de empresas que atuavam nos mais diversos setores. Para se ter uma ideia do quão variados eram esses grandes conglomerados, vale a pena citar o exemplo da *Warner* que foi adquirida em 1969 pela *Kinney National Services Inc.*. Essa empresa havia começado como uma locadora de veículos e havia expandido seus negócios para estacionamento, construções, casas funerárias e agora para a indústria cinematográfica.

Esses dois fatores, a diminuição no volume da produção de filmes pelos estúdios e a aquisição dos estúdios pelos conglomerados corporativos, foram a base para o surgimento do filme de franquia.

Na década de setenta os estúdios acabariam descobrindo uma nova maneira de obter grandes lucros com os seus filmes. Eles constatariam que uma única grande produção poderia arrecadar fortunas. Portanto, a diminuição no volume da produção de filmes pelos estúdios vem acompanhada do aumento crescente no orçamento desses filmes.

Essa nova tendência na indústria cinematográfica, entretanto, apresentava um grande risco. Com o custo dos filmes cada vez mais alto, uma produção que fracassasse em ter lucro poderia até mesmo levar um estúdio a falência. Em consequência disso, os estúdios passaram a se utilizar de todos os meios possíveis para garantir o sucesso dos filmes. Douglas Gomery, aponta como sendo esse um dos motivos da aposta dos estúdios em sequências cinematográficas, assim como, o resgate do filme de gênero. Segundo Gomery, com o aumento do custo de produção dos filmes e conseqüentemente do risco de perdas caso um filme seja um fracasso de bilheteria, a tendência dos estúdios foi a de tentar maximizar as chances de sucesso dos filmes apostando em produtos que já haviam sido testados no mercado.

Os conglomerados corporativos desempenhariam um papel fundamental nessa nova fase da indústria cinematográfica. Apesar de possuírem os mais diversos empreendimentos, algumas das empresas que pertenciam a um conglomerado podiam colaborar umas com as outras. Por exemplo, a *Kinney National Services Inc.* além de empreendimentos nas áreas de aluguel de veículos, estacionamentos, construções e casas funerárias, também era proprietária da *National Periodical Publications* uma editora de revistas em quadrinhos de títulos como Super-Homem e Batman, entre outras empresas que atuavam no setor de mídia. Essas empresas podiam colaborar umas com as outras lançando operações em conjunto, que poderiam ser desde simples troca de serviços entre elas até a promoção dos produtos das outras empresas.

Em relação a essa colaboração entre as empresas de um conglomerado, Kimberly Ann Owcksarski em sua tese *Batman and Time Warner* aponta quais seriam os quatro atributos chaves para se obter sucesso na indústria cinematográfica na era dos conglomerados corporativos: sinergia, *branding*, diversificação, e a busca por novas tecnologias. Como sinergia ela define: "a participação conjunta e consciente de uma

divisão da corporação com outra divisão em um mesmo projeto” e cita como exemplo o caso das primeiras prévias do filme *Batman Begins* (2005), lançadas logo após o encerramento da temporada de *Smallville*, que por sua vez é produzido por uma subsidiária da corporação. Assim como notícias sobre o filme eram divulgadas em um site de notícias da própria corporação. *Branding* seria a capacidade de guiar as expectativas dos consumidores através dos diversos lançamentos, dos diversos setores da corporação, dando ao espectador uma experiência final que seria a soma completa não somente da experiência do filme em si, mas de todos os produtos que envolvem a promoção daquele filme. Como diversificação ela cita a promoção dos filmes do Batman que incluiu destinar área de parques de diversão adquiridos pela Warner e espetáculos voltados para a promoção da figura do Batman. Quanto a busca por novas tecnologias ela cita a utilização de sites de internet para a promoção dos filmes, que servem não somente para divulgar o filme mas também para promover outros produtos atrelados a marca.

3.1 A ORIGEM DE RAMBO COMO UM ANTI-HERÓI

Segundo Samuel E. Rossi, no ano de 1972, quando o livro que deu origem ao primeiro filme da franquia foi escrito, o estado de espírito dos cidadãos estadunidenses era muito diferente de como estaria em 1982, o ano em que o filme seria lançado.

Durante o intervalo de tempo entre o fim da década de 60 e o fim da década de 70, todo o sentimento de orgulho e nacionalismo dos estadunidenses com a vitória na segunda guerra mundial, teria sido consumido por anos de desgaste político com a guerra fria. O sentimento de desânimo que teria se abatido sobre os estadunidenses, só começaria desaparecer com a eleição do presidente Ronald Reagan, em 1981, que traria a proposta de uma renovação para o país, a proposta de uma “Nova América”.

Em sua tese, Rossi, analisa a influência da postura política do presidente Reagan nos filmes produzidos em Hollywood durante o período dos seus dois mandatos. Ele avalia que durante o período que antecede a eleição do presidente Reagan, um sentimento de “falta de confiança no poder do estado de lidar com os problemas da nação” predominou sobre a população. Entre os problemas do país no período estavam questões econômicas e políticas como, inflação, alta taxa de desemprego, a retirada dos militares do Vietnã e o escândalo de Watergate. Rossi descreve os filmes produzidos por Hollywood nesse período como, filmes “muito mais sombrios em suas descrições de crime, guerra e *establishment*” onde o protagonista típico era o anti-herói, utilizado para comunicar mensagens políticas e sociais.

Esse sentimento começaria a mudar com a eleição do presidente Reagan, que teria sido eleito com a promessa de renovar a maneira como o país estava sendo conduzido. Entre suas propostas estavam, diminuir os gastos do governo, incentivar a economia e construir uma renovada defesa nacional.

Durante os seus mandatos o presidente Reagan entraria em uma corrida armamentista massiva contra a União Soviética, restaurando a imagem dos E.U.A. de superpotência militar frente ao mundo, que teria ficado abalada com a derrota no Vietnã.

Rossi aponta que assim como houve uma mudança na postura política do país durante o governo Reagan, igualmente, os filmes produzidos por Hollywood durante o período teriam se modificado. O “cinismo sombrio” que predominava nos filmes produzidos por Hollywood foi substituído por nacionalismo e patriotismo, no lugar do anti-herói surge um novo herói. Segundo Rossi, essas mudanças seriam consequência da popularidade do presidente Reagan e da influência da sua retórica sobre Hollywood.

Dos filmes que compõe a franquia Rambo, os três primeiros foram lançados durante o governo Reagan e somente o quarto foi lançado em uma época posterior. Em

Consequência disso é interessante utilizar os apontamentos de Rossi como base para avaliarmos as mudanças ocorridas nos filmes. Outro fator que favorece a nossa análise é o fato de o primeiro filme da franquia ser uma adaptação de um livro lançado em 1972, ou seja, antes do governo Reagan, ainda no período de estado de espírito “sombrio” que pairava sobre a população do país. De maneira que o primeiro filme, por ser uma adaptação de um livro escrito em uma época anterior e o quarto filme, por haver sido filmado em uma época posterior, servirão de contra pontos para a nossa análise.

Enquanto o segundo e terceiro filme se enquadram nas características levantadas por Rossi sobre os filmes produzidos por Hollywood durante o governo Reagan, o primeiro filme, lançado um ano depois de Reagan ser eleito pela primeira vez, só se enquadra parcialmente nessas características. Como já dissemos ele é uma adaptação de um livro escrito em 1972, época de desânimo e contestações políticas e sociais. Uma das maneiras que podemos analisá-lo é como uma transição entre esses dois momentos.

A transformação de Rambo de anti-herói a herói ocorre em duas etapas. A primeira ocorre durante a adaptação do livro para o primeiro filme e a segunda quando os produtores decidem transformar o filme em uma franquia. Neste capítulo levantaremos algumas características da adaptação do livro para o primeiro filme da franquia.

Ao compararmos o livro com o filme, veremos que é uma adaptação bastante fiel à personalidade de Rambo e a história. Uma única diferença significativa merece ser previamente comentada. O Rambo do primeiro filme é um sujeito muito menos violento do que no livro.

No livro, Rambo mata uma série de policiais que cruzam o seu caminho e no filme ele mata somente um policial, e essa única morte ainda acontece através de uma série de ações que praticamente o isentam da responsabilidade pela morte. É difícil determinar com certeza quais os fatores que foram determinantes, durante a produção deste primeiro

filme, para a decisão de transpor para o cinema um Rambo menos violento, ainda mais considerando que nos filmes seguintes ele acaba se transformando em um matador insaciável.¹ Algumas das possibilidades são: evitar a desaprovação dos espectadores de violência direcionada a compatriotas e/ou tornar a censura do filme livre para uma maior faixa de espectadores. Independente dos motivos que levaram a essa mudança, pode-se dizer que sem ela a tarefa de mudar a imagem de Rambo se tornaria muito mais difícil.

Apesar da diminuição da violência durante a adaptação literária para o cinema, veremos que uma boa parte das características do anti-herói da década de 60, ainda permaneceu na personalidade de Rambo. Segundo a descrição de Rossi o anti-herói era um sujeito:

“comumente um solitário, que possuía uma perspectiva sombria e cínica do mundo que estava disposto a dobrar, e que até mesmo quebrava leis e normas da sociedade para conseguir o que ele desejava (...) com frequência ele também possuía pouco dinheiro, empregos menores, e lutavam para deixar sua marca no mundo onde eles se sentiam perdidos” (Rossi, 2007, p.21)

Embora esse comportamento não apareça de forma tão clara no filme quanto no livro, onde devido a um recurso literário utilizado por Morrel podemos ler os pensamentos de Rambo, ele está presente durante todo o primeiro filme.

No livro, ele revela que tinha consciência que poderia se livrar da situação que se envolveu com xerife, se revelasse que era um veterano do Vietnã condecorado com uma medalha de honra, o que o tornava um herói de guerra, mas que não o fazia por acreditar que é seu direito ficar calado. Comportamento típico de quem deseja “dobrar” as regras da sociedade. O livro também conta com trechos descritivos que enfatizam a falta de

¹ O elevado número de mortes na franquia Rambo é tão lembrado pelos espectadores, que até deu margem para tabelas como 'Rambo' *death chart* Disponível em: < <http://www.hollywoodchicago.com/forums/rambo-death-chart-does-death-math-for-all-four-films> > Acessado em 20 de novembro de 2011.

dinheiro e sua relação conturbada com a sociedade.

No filme esse comportamento está presente nas atitudes de Rambo. O comportamento cínico contra as autoridades da cidade, por exemplo, revelam muito da sua personalidade. Ao ser expulso da cidade pelo xerife, ele se recusa a aceitar a autoridade do xerife e volta a cidade, ele também se recusa sistematicamente a cooperar com os policiais quando estes tentam obter sua identificação, ou tirar suas digitais.

As atitudes de Rambo ainda revelam em diversos momentos que ele é um solitário e que caminha sem rumo certo, como no começo do filme quando ele chega caminhando somente com uma mochila nas costas a procura de um colega do Vietnã, sem ao menos saber que o amigo já havia morrido tempos antes. Nos seus diálogos com o Cel. Trautman e no diálogo final onde ele revela o quanto tem sofrido depois que voltou do Vietnã. No diálogo final, por exemplo, ele reclama da sua falta de utilidade para a sociedade, comparando a sua situação durante a guerra, onde era encarregado por equipamentos de milhares de dólares, com a sua situação atual, onde não consegue ao menos “um emprego de manobrista”; ele também revela que por causa dos tormentos que presenciou na guerra, muitas vezes acorda sem saber onde está e que às vezes passa dias ou uma semana inteira sem sequer falar com ninguém. Essas características demonstram claramente que o Rambo do primeiro filme ainda é um anti-herói.

Entretanto a personagem de Rambo também apresenta algumas características do herói da década de 80, por exemplo, devido à escolha de Sylvester Stallone para protagonizar o filme, a personagem de Rambo ganha uma “estatura intimidadora” inconcebível para os anti-heróis da época anterior. Essa característica evidencia a mistura de influências, e é bastante coerente uma vez que a história de onde vem à personalidade de Rambo foi escrita na década de 70, mas a escolha do ator para interpretar o filme está mais próxima da década de 80 e do primeiro mandato do presidente Reagan.

Uma segunda descrição em relação a maneira como soldados eram retratados durante os períodos distintos também vale a pena ser citada:

“Na década de 1980, os soldados se transformam em guerreiros especializados que aliam tanto os seus instintos naturais de sobrevivência como os conceitos de tecnologia (...) e assim como outras formas de protagonistas, não parecem carregar nem de perto a mesma bagagem emocional que os anti-heróis que vieram antes deles” (Rossi, 2007, p.23)

O filme indica em diversos momentos que Rambo carrega uma grande bagagem emocional, ao mesmo tempo ele revela-se um guerreiro super especializado e destemido, diferente do livro onde diversas vezes ele se demonstra temeroso e inseguro quanto as suas próprias habilidades.

Um último fato ainda merece ser citado que enfatiza diferença desse primeiro filme para os demais, foram gravados dois finais, em um deles, o que foi utilizado oficialmente ele se entrega e sai acompanhado de Trautman, no outro, que não foi utilizado ele usa a arma de Trautman para cometer suicídio. Esse segundo final enfatiza a personalidade conturbada de Rambo, e sua proximidade com a imagem do anti-herói.



1. Rambo pega a arma do coldre do Cel. Trautman.



2. Rambo engatilha a arma.



3. Rambo coloca a arma na mão do Cel. Trautman.



4. Rambo aperta o gatilho.



5. Rambo cambaleia baleado.



6. Rambo morre.

3.2 ESTRUTURA DA NARRATIVA DA FRANQUIA

Ao assistirmos filmes que compõem uma mesma franquia, intuitivamente sentimos que, mais do que uma história ligando um filme ao outro, existe uma estrutura comum aos filmes. Apesar disso, sem um estudo detalhado é difícil determiná-la.

A estrutura por trás dos filmes de uma mesma franquia é tão importante ou mais do que a história dos filmes em si. Pois, enquanto a história evoluiu muito pouco nesse último século, a estrutura tem evoluído rapidamente.

O trabalho de determinar a estrutura por trás de uma franquia exige que se estabeleçam parâmetros para comparar um filme com o outro. Para isso nos apoiaremos em um estudo realizado por Vladimir Propp, intitulado, *As transformações dos contos fantásticos*.

Propp em seu estudo dos contos fantásticos russos, encontra uma maneira de

classificar e determinar a estrutura dos contos. O seu método é tão preciso que ele chega a números precisos como, cento e cinquenta elementos e trinta e uma funções, existentes nos contos fantásticos.

Para chegar a números tão precisos ele comparou as tramas dos contos e chegou a conclusão que existiam microestruturas dentro dos contos que se repetiam. Essas estruturas sofriam pequenas variações mas em sua essência continuavam iguais. E que o conjunto dessas estruturas constituía um sistema estável e difundido. O estudo de Propp continua em busca de reconhecer as origens dessas estruturas em mitos antigos.

Em relação ao que comentamos sobre o estudo de Propp, podemos dizer que, se assemelha muito ao que gostaríamos de fazer nesse trabalho. Entretanto, a diferença entre, a área estudado por Propp e a nossa, respectivamente a literatura e o cinema, nos obriga a definir parâmetros diferentes dos utilizados por ele.

Propp analisa frase a frase os contos fantásticos e considera que uma única palavra pode representar um elemento completo do conto. Como no exemplo citado em seu estudo 'Baba Yaga dá um cavalo a Ivan', ele define como sendo 'Baba Yaga' o personagem benfeitor do conto, 'dá' o momento do abastecimento, 'Ivan' o personagem que recebe o objeto mágico e o 'cavalo' o próprio objeto mágico.

Se tentássemos uma transposição direta para a linguagem do cinema, comparando as palavras aos planos e as frases as cenas, não obteríamos o mesmo grau de detalhamento obtido por Propp. Por exemplo: um plano onde Rambo surge da água e atira uma flecha, não representa um elemento completo como, " 'Baba Yaga' o personagem benfeitor". Portanto, tivemos que definir novos parâmetros para a nossa análise.

A primeira etapa foi transcrever os filmes em palavras. Descrevemos cada cena do filme considerando os seguintes aspectos: quais personagens participavam da cena; o

local onde a cena se passava; o que a cena representava no contexto do filme; e os principais trechos dos diálogos. Em seguida resumimos a descrição de cada cena, deixando somente o que era fundamental para a estrutura. Por exemplo: a segunda cena de *Rambo IV* que na primeira descrição havia ficado, “soldados birmaneses jogam minas em uma plantação de arroz, em seguida obrigam camponeses a correr pela plantação. Um camponês pisa em uma das minas que explode, em seguida os demais camponeses são fuzilados.” na descrição resumida ficou, “soldados birmaneses matam camponeses”. A relevância dessa cena para o contexto do filme era demonstrar que os camponeses da Birmânia eram cruelmente oprimidos pelo exército que controlava o país. Ao retirarmos tudo que era acessório na descrição conseguimos isolar elementos, similares aqueles propostos por Propp. A lista final das descrições das cenas pode ser vista no ANEXO B.

A segunda etapa consistiu em identificar conjuntos de cenas que fossem representativos para os filmes da franquia como um todo, chamamos esses conjuntos de atos.

Envolvimento no conflito: também poderia ser chamado de introdução, ou crise, é sempre o primeiro ato dos filmes e termina quando Rambo se envolve irreversivelmente em um conflito. Essa ato está presente em todos os filmes. Nessa ato normalmente é apresentado para o espectador, o estilo de vida de Rambo quando ele está longe dos inimigos; e prévias do conflito que ele está prestes a se envolver.

Essa ato ganha importância a cada filme da franquia. Provavelmente devido ao crescente interesse dos espectadores pela personalidade de Rambo.

Aprisionamento: consiste no encarceramento de Rambo pelos inimigos. Está presente somente no primeiro e no segundo filme. A ato termina quando Rambo consegue

Interromper a perseguição dos inimigos que tentam impedir sua fuga, normalmente seguido de uma reestruturação das forças inimigas para um novo confronto.

A ato do aprisionamento de Rambo no segundo filme é particularmente marcante, pois, ela recria a situação do seu primeiro aprisionamento no Vietnã, que ocorreu antes mesmo da história contada no livro e no primeiro filme. O primeiro aprisionamento de Rambo ainda durante a guerra é referenciado em vários momentos como uma das razões para a sua personalidade conturbada.

Missão: começa no momento em que Rambo parte em direção ao local da missão. Está presente no segundo, terceiro e quarto filme. As missões de Rambo são sempre missões de resgate, mesmo no segundo filme onde suas ordens são para somente tirar fotografias do campo de refugiados, a missão acaba se transformando em uma missão de resgate, quando ele decide desobedecer suas ordens e resgatar um dos prisioneiros do campo de prisioneiros. Elas terminam quando por algum motivo a sua retirada é interrompida. Assim como a ato "Envolvimento no conflito" a ato da "Missão" também cresce em importância a cada novo filme da franquia.

Combate: começa quando as tropas inimigas se reestruturam para um enfrentamento definitivo contra Rambo. Está presente nos três primeiros filmes da franquia. O combate é uma longa ato de ação que provavelmente existe para corresponder às expectativas do gênero, com lutas, tiroteios, perseguições e explosões. Com exceção do primeiro filme que possui uma estrutura um pouco diferente dos demais, no segundo e no terceiro filme o combate é uma longa cena de ação ininterrupta de aproximadamente vinte a trinta minutos.

3.2.1 DISPOSIÇÃO DOS ATOS NOS FILMES

Uma vez que determinamos os parâmetros, o passo seguinte da nossa análise será buscar entender: como as atos se conectam; como a presença ou não de uma ato implica a evolução da franquia; e como se modificam os elementos internos a cada ato durante a evolução da franquia.

Entender essas características é importante para a nossa análise, pois, elas revelam a estrutura da franquia de uma forma geral. Ainda sim, um estudo mais extenso deveria incluir a análise de questões pontuais como, os *gadgets* utilizados por Rambo, o papel na estrutura dos filmes de personagens secundárias e os simbolismos que podem ser encontrados tanto em personagens como em objetos presentes nos filmes.

Diagrama da disposição dos atos.

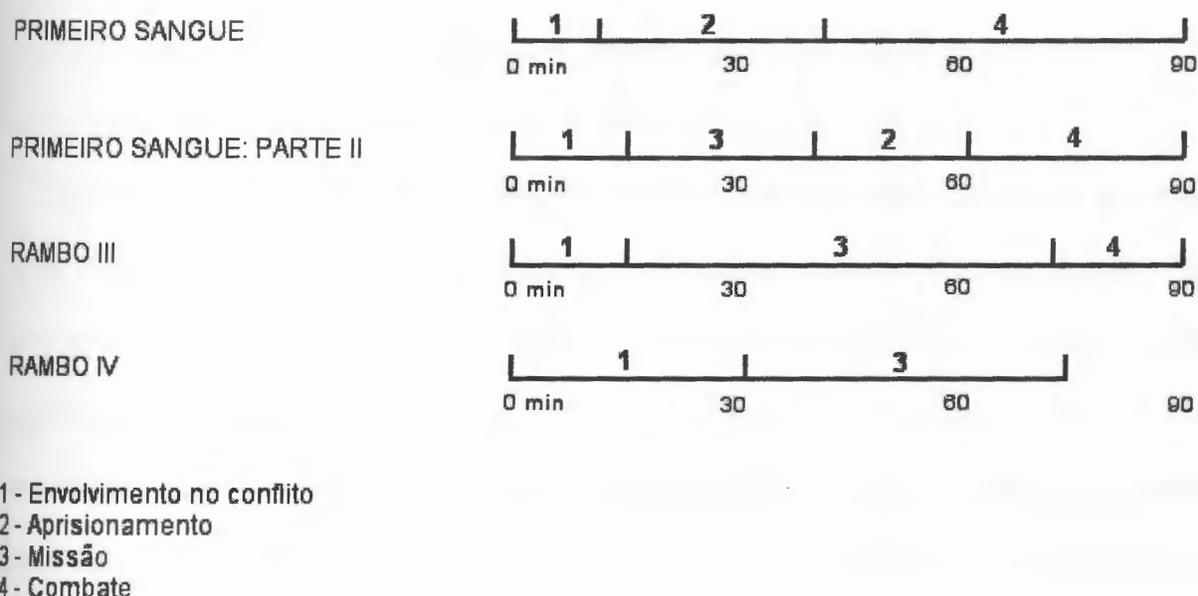


Figura 07 – Diagrama da disposição dos atos.

No diagrama podemos observar três variações significantes durante a evolução da franquia, sobre as quais basearemos a primeira etapa da nossa análise:

- 1 - O ato da missão ganha importância a partir do segundo filme.
- 2 - O ato do combate perde importância até desaparecer no último filme.
- 3 - O quarto filme perde quinze minutos em relação a média de uma hora e meia dos outros três filmes.

Varição 1: sobre a primeira variação podemos concluir que, a inclusão do ato no segundo filme e o seu constante ganho de importância dentro dos filmes, ocorre devido a necessidade de incluir um objetivo que pudesse oferecer a Rambo um novo desafio a cada filme.

Seria muito difícil manter uma franquia somente com as premissas do primeiro filme. Rambo um veterano do Vietnã se transforma em um fora da lei ao enfrentar o xerife de uma pequena cidade. A falta de objetivo da personagem inviabiliza que em uma continuação ele aja da mesma maneira. A inclusão de uma missão permite que a cada filme Rambo possua uma meta para cumprir, resolvendo esse problema.

Outras franquias, como *James Bond* já haviam utilizado com sucesso a estratégia de criar uma missão a cada filme para a protagonista. Aliado a isso algumas das características da personagem se encaixam perfeitamente no perfil de uma personagem convocada a executar uma missão. Rambo assim como James Bond é um superespecialista em sua área, ele possui treinamento para executar tarefas que pessoas comuns não conseguiriam realizar, ele não tem nada que o prenda ou que o impeça de colocar sua vida em risco e ele termina o primeiro filme preso, ou seja, a premissa ideal para que ele aceite trabalhar para o governo em troca da sua liberdade.

Varição 2: pelo diagrama podemos observar que o ato do combate perde

Importância gradativamente, até desaparecer no último filme (no último filme existe um combate de Rambo contra os inimigos mas ele se resume a uma única cena final, por isso consideramos esse confronto como um ato). Poderíamos considerar essa variação como uma descaracterização de Rambo. Algumas das razões que podem ter levado a essa descaracterização são, o desgaste do efeito desse tipo de ato sobre o espectador durante os anos e o crescimento do interesse dos espectadores nos outros tipos de atos presentes na franquia.

Varição 3: o quarto e último filme da franquia é relativamente mais curto que os demais. Se compararmos o terceiro e o quarto filme, podemos dizer que a variação do tempo acontece devido ao desaparecimento do ato do combate. Apesar da diminuição na duração do último filme, podemos dizer que os atos que restaram ganharam complexidade em relação ao segundo e terceiro filme, quase se equiparando com a complexidade da ação encontrada no primeiro filme.

Diferente do que imaginávamos no início do nosso estudo, a evolução dos filmes se apresentou em constante desenvolvimento. Entretanto, essas mudanças são perfeitamente justificáveis se levarmos em conta a origem da franquia.

Surgindo como uma adaptação do livro de Morrel, podemos afirmar que o primeiro filme não havia sido feito com a intenção de existir continuação, pelo menos não com a certeza de transformar o filme em uma franquia (vide o final alternativo onde Rambo comete suicídio p.43). Portanto, a estrutura do filme precisou sofrer diversas adaptações afim de torná-la uma estrutura que possibilitasse continuações.

Maneira como as sequências se conectam

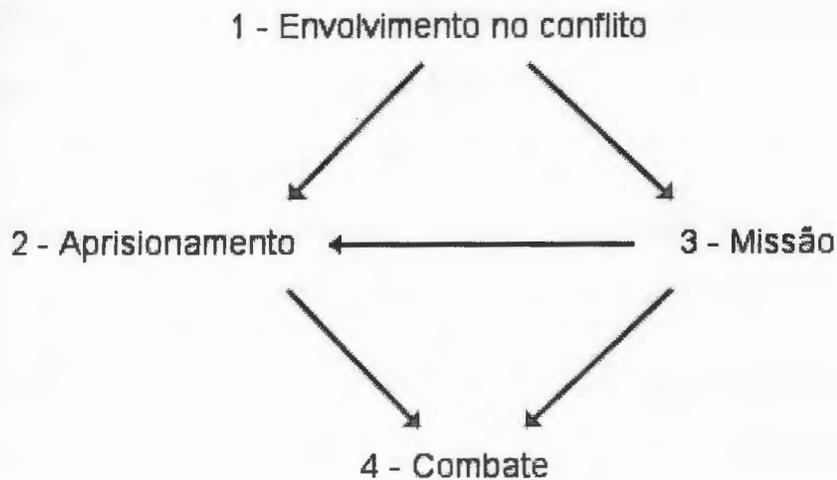


Figura 08 – Diagrama da ligação entre os atos.

Esse segundo diagrama (fig. 08) representa a maneira como os atos se conectam nos filmes da franquia. A partir dele pode-se traçar todas as possibilidades de desenvolvimento dos filmes. Esses dois diagramas resumem a primeira parte da estrutura da franquia Rambo, baseada na presença ou ausência dos atos em cada um dos filmes.

3.2.2 COMPARAÇÃO DA ESTRUTURA INTERNA DAS ATOS

A segunda parte da estrutura se refere a semelhança interna das sequências. Comparamos como uma mesma sequência “funcionava” em um filme e depois em outro filme.

O primeiro passo foi, comparar através da lista de descrição das cenas se, as cenas que aparecem em cada sequência mudam de um filme para outro.

Para que a comparação fosse possível as cenas que possuíam um mesmo propósito na estrutura do filme foram colocadas em grupos que tem como nome este

propósito. Por exemplo: as cenas “soldados birmaneses matam camponeses”, “imagens de noticiários informam sobre a situação na Birmânia” e “soldados birmaneses invadem uma vila para capturar garotos para servirem em seu exército”, foram agrupados sob o título “apresentação do conflito político-militar”.

3.2.2.1 GRUPOS DE CENAS COMUNS A CADA SEQUÊNCIA

Dessa comparação concluímos que, existem cenas que estão conectadas as sequências, que são fundamentais para elas; e cenas que estão relacionadas a outras questões e portanto podem aparecer a qualquer momento do filme. Como exemplo deste segundo tipo de cena, temos aquelas que existem para que Rambo demonstre suas habilidades.

1 - Envolvimento no conflito

- 1,3 Desobedece a ordem de um burocrata
- 1,2,3,4 Mata
- 1,3 É feito prisioneiro
- Pedem sua ajuda
- Amigo é feito prisioneiro
- Apresentação modo como vive
- Apresentação conflito político-militar
- Apresentação antagonista burocrata

RAMBO			
I	II	III	IV
X			
			X
X			
	X	X	X
		X	X
X	X	X	X
X	X	X	X
X	X		

- 1 - Envolvimento no conflito Grifado: cenas mais importantes.
- 2 - Aprisionamento
- 3 - Missão
- 4 - Combate

Figura 09 – Envolvimento no conflito.

As cenas grifadas são as que se mantêm na mesma sequência durante todos os

filmes e portanto as que consideramos conectadas com a sequência. Os números que antecedem algumas cenas representam em quais outras sequências elas também apareceram ao menos uma vez.

2 - Aprisionamento

	RAMBO	
	I	II
Mata	X	X
Fuga	X	X
2,3,4 Usa táticas de guerrilha	X	
Ameaça antagonista burocrata	X	X
2,3 É torturado	X	X
É perseguido/procurado	X	X
É perseguido por cães farejadores	X	
Recebe ajuda de um adjuvante	N/E	X
Apresentação antagonista militar	N/E	X

Figura 10 – Aprisionamento.

3 - Missão

	RAMBO		
	II	III	IV
Desobedece a ordem de um burocrata	X		
Mata	X	X	X
3,4 Mata antagonista militar			X
Invade a base inimiga	X	X	X
Resgata alguém	X	X	X
Usa técnicas de sobrevivência		X	
Usa táticas de guerrilha			X
É perseguido/procurado	X	X	X
É perseguido por cães farejadores			X
É feito prisioneiro	X		
3,4 Recebe ajuda de rebeldes			X
Apresentação do adjuvante	X	X	X
Apresentação antagonista militar		X	X
3,4 Discussão do conflito político-militar	X	X	X
3,4 Recebe ajuda de um adjuvante		X	X

Figura 11 – Missão.

4 - Combate

	RAMBO		
	I	II	III
Mata		X	X
Mata antagonista militar		X	X
Ameaça/Tenta matar antagonista burocrata	X	X	
Resgata alguém		X	
Usa técnicas de sobrevivência	X		
Usa táticas de guerra	X	X	
Usa táticas de guerrilha		X	X
É perseguido/procurado	X	X	X
Recebe ajuda de rebeldes			X
Chegam reforços inimigos	X	X	X
Discussão do conflito político-militar	X		

Figura 12 – Combate

Como podemos observar nas tabelas, os grupos de cenas grifados identificam bem as principais características de cada sequência. Nas tabelas ainda podemos perceber que alguns grupos de cenas se repetem como principais em mais de uma sequência, “é perseguido/procurado”, “discussão do conflito político-militar” e “mata”. A recorrência destes grupos de cenas é proporcional ao destaque que elas possuem nos filmes, que poderia ser medida também pelo tempo que elas ocupam nos filmes.

3.2.2.2 MODIFICAÇÕES NOS GRUPOS DE CENAS

Uma última questão em relação aos grupos de cenas que compõem as sequências ainda precisa ser levantada. Propp sugere em seu estudo uma lista de tipos de modificações possíveis de se encontrar nos elementos do conto fantástico. Essas modificações podem ocorrer quando os mesmos elementos são comparados em contos diferentes. A lista de modificações propostas são, reduções, ampliações, deformações,

Inversões, intensificações, enfraquecimentos e substituições de vários tipos.

As modificações que ocorrem em dois grupos de cenas específicos, são relevantes para esse trabalho. As que ocorrem no grupo “apresentação do modo como vive” e as que ocorrem no grupo “apresentação do conflito político-militar”. A nossa análise tem como parâmetro as modificações que possam ter ocorrido do primeiro filme para os demais. .

No grupo “apresentação do modo como vive”, encontramos modificações que se enquadrariam no que foi proposto como, modificações por amplificação. Segundo Propp, este tipo de modificação ocorre quando a forma fundamental é “aumentada e completada por minúcias”.

No primeiro filme, a “apresentação do modo como vive” se resume somente a algumas cenas, Rambo visita um amigo mas descobre que o amigo havia falecido, em seguida chega caminhando na cidade de Hope onde encontra o xerife e o conflito entre os dois começa. O espectador pode entender um pouco mais sobre o estilo de vida, olhando o seu figurino, mas é só isso que sabemos sobre o estilo de vida de Rambo. Claro que o filme está cheio de detalhes sobre essa questão, entretanto elas não tem o mesmo objetivo estrutural que esse grupo de cenas no começo do filme possui.

A modificação significativa desse grupo de cenas acontece a partir do terceiro filme, nele o espectador recebe um grande volume de informações sobre Rambo, e esse grupo de cenas tem uma duração bem maior que nos filmes anteriores. Através dessas cenas, o espectador fica sabendo que Rambo agora vive no norte da Tailândia, que ele vive em um monastério budista onde ajuda os monges fazendo pequenos trabalhos em troca de abrigo, que ele luta boxe tailandês por dinheiro mas doa para os monges, que ele agora tem uma nova filosofia de vida onde procura encontrar um lugar para si no mundo e que não deseja mais se envolver em conflitos. O quarto filme mantém o mesmo nível de detalhamento do terceiro filme, apesar de trazer novas informações, não podemos

considerá-lo como uma amplificação.

A segunda modificação que nos chama a atenção é a “modificação realista” que ocorre em praticamente todos os filmes. A modificação realista é quando um elemento é substituído por outro que seja mais próximo da realidade da época ou do local que destina-se o conto. Poderíamos considerar que de certa maneira todos os filmes da franquia por inteiro se adequam a essa situação. Em um grupo de cenas, entretanto, essa modificação fica mais evidente, o grupo de cenas “apresentação do conflito político-militar”

No primeiro filme o conflito é contra uma autoridade de uma pequena cidade nos EUA. O conflito começa porque Rambo vive como um andarilho, tipo de pessoa que não é bem vinda naquele lugar. No segundo e terceiro filme o conflito é contra os soviéticos e Rambo é convocado pelo governo estadunidense para participar do conflito. No quarto filme o conflito é contra um país onde os direitos humanos não são respeitados.

Se compararmos cada filme com o momento em que eles foram produzidos, fica claro que este grupo de cenas sofre modificações para ficar mais próximo da realidade no momento em que os filmes estavam sendo produzidos.

O primeiro filme diz respeito a uma crise interna a política estadunidense frente a iminente derrota na guerra do Vietnã e problemas econômicos. No segundo e no terceiro filme, o conflito se volta para a guerra fria, repetindo o discurso do presidente Reagan contra os soviéticos. E no quarto filme o conflito diz respeito a intervenção externa em países onde os direitos humanos não são respeitados. Questionamento muito relevante num momento em que os EUA estão intervindo em diversos países que também não estariam respeitando os direitos humanos.

3.3 DECORRÊNCIAS

O estudo de Propp que teve como objeto os contos fantásticos é muito parecido com o que gostaríamos de fazer com os filmes de uma franquia. O nosso objetivo era comparar os filmes a procura de elementos em comum entre os filmes.

Partindo do mesmo princípio que Propp, adaptado para a análise de filmes, encontramos diversas estruturas comuns entre os filmes, que podem ser observadas no CAP 3.2.2.1 GRUPOS DE CENAS COMUNS A CADA SEQUÊNCIA. Estes grupos de cenas podem ser comparados as microestruturas encontradas por Propp nos contos fantásticos. Por exemplo, na microestrutura “Baba Yaga dá um cavalo a Ivan” cada palavra simboliza algo dentro do universo dos contos fantásticos, o benfeitor, o objeto mágico, o momento do abastecimento, etc. Da mesma forma no grupo de cenas “Rambo é torturado” encontramos diversos simbolismos que referem-se a franquia, como o momento em que Rambo revive seu pesadelo como prisioneiro de guerra no Vietnã, o inimigo torturador, e Rambo como vítima.

Partindo destas microestruturas também pudemos encontrar grupos maiores, que chamamos de atos. Estes atos marcam divisões importantes dentro da estrutura de cada um dos filmes.

Estas microestruturas e os atos foram fundamentais para que pudéssemos comparar os filmes encontrando não somente semelhanças mas também diferenças entre eles. E a partir disto determinar como se desenvolveu a franquia.

Ao final deste estudo concluímos que a franquia Rambo se manteve em desenvolvimento constante. Apesar disso podemos perceber que se buscou encontrar uma estrutura “perfeita” que pudesse ser repetida diversas vezes, com o máximo de aproveitamento e o mínimo de esforço. Podemos perceber isso pela semelhança entre o segundo e o terceiro filme da franquia. E portanto podemos considerar que as constantes

adaptações que ocorreram durante a evolução da franquia se devem pela grande necessidade de adaptação do primeiro filme para que pudesse gerar uma franquia e a diferença de dez anos entre o terceiro e o quarto filme da franquia, que exigiu adaptações pelo grande intervalo de tempo e da constante transformação dos interesses do público.

Ainda a partir dos estudos de Propp, podemos perceber que as modificações ocorridas entre os grupos de cenas, são em grande parte do tipo “modificação realista” e “modificação por ampliação”. No primeiro caso as modificações acontecem para atualizar o tema dos filmes para questões mais próximas do público contemporâneo a cada filme e a segunda visa aumentar o detalhamento sobre o modo de vida de Rambo, que ocorre em consequência da curiosidade dos espectadores pela personagem.

Uma última conclusão que podemos tirar da análise da estrutura é que existe uma tendência a simplificação da complexidade da história do primeiro filme para os demais. Podemos perceber isto claramente pela diminuição do número de cenas do primeiro filme para os demais. A necessidade de explicar a história acaba exigindo mais cenas para que o espectador entenda toda a complexidade do que está acontecendo. Apesar disso a duração dos filmes se mantém praticamente a mesma, isso se explica pela extensão das cenas de ação, que se tornam mais longas ocupando o espaço das cenas que no primeiro filme serviam para explicar a história.

CONCLUSÃO

Após a nossa pesquisa, que envolveu a leitura de bibliografias relacionadas ao assunto e a análise dos filmes da franquia Rambo, foi possível chegar a algumas considerações sobre, o atual estágio da indústria cinematográfica, a influência política sobre os filmes produzidos nos EUA e as estratégias utilizadas no desenvolvimento de uma franquia de sucesso.

O período que marcou o início do cinema nos EUA serve não somente para entendermos como a indústria cinematográfica chegou em seu estágio atual, mas também para entender a natureza competitiva da indústria cinematográfica estadunidense. Apesar de o mercado hoje estar muito diferente do mercado nos primeiros anos do cinema, podemos reconhecer características similares nos dois períodos.

Sobre as estratégias no desenvolvimento de uma franquia de sucesso, pudemos observar que, apesar de existir uma estrutura básica, a franquia precisa estar em constante adaptação para se manter popular. É preciso entretanto levar em consideração que a franquia Rambo, objeto da nossa análise, faz parte de um primeiro grupo de filmes de franquia onde esse conceito ainda não estava completamente estabelecido. E que o primeiro filme não foi concebido com a intenção de possuir continuações, o que pode justificar a necessidade de constantes adaptações na estrutura básica da franquia.

Novos estudos que poderiam aprofundar o entendimento do assunto pesquisado nesse trabalho, poderiam focar na análise de outras franquias cinematográficas, no método utilizado para comparar a estrutura dos vários filmes de uma mesma franquia, além do estudo de outros períodos da indústria cinematográfica estadunidense.

Em relação a análise da estrutura, seria importante refinar o método que utilizamos para a análise de filmes, considerando outras implicações que possam existir na

transferência da análise da literatura para o filme. Assim como, discutindo mais profundamente a relação entre a unidade fundamental da literatura, no caso do estudo de Propp a palavra, e a do filme, que seria o plano. Uma outra alternativa também seria desconsiderar a divisão física do filme e considerar os elementos narrativos, como as personagens, o cenário, etc.

Em relação ao conceito filme de franquia, concluímos que o filme de franquia é um sistema, que se utiliza de diversas práticas comerciais e estratégias narrativas afim de aproveitar ao máximo a estrutura de um filme de sucesso. Também concluímos que este sistema só pode surgir em uma indústria com sistemas de produção e narrativa muito bem definidos como os da indústria cinematográfica estadunidense.

Esperamos que apesar deste trabalho não responder todas as questões que possam surgir em relação ao filme de franquia, ele tenha contribuído para introduzir algumas questões importantes em relação ao filme de franquia e que possa servir de base para futuros estudos sobre o assunto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALIO, Tino, et al. **The american film industry**. The university of Wisconsin press, 1976.

BORDWELL, David, STAIGER, Janet, THOMPSON, Kristin, et al. **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960**. Columbia university press, 1985.

NOWELL-SMITH, Geoffrey, et al. **The oxford history of world cinema**. Oxford university press, 1997.

VIRILIO, Paul. **Guerra e Cinema**. Editora Página Aberta, 1993.

ROLLINS, Peter C., O'CONNOR, John E., et al. **America's wars in film and history: why we fought**. The university press of Kentucky, 2008.

PROPP, Vladimir. **As Transformações dos contos fantásticos**. In: *Teoria da literatura: formalistas russos*. Editora Globo, 1970.

MORREL, David. **Primeiro sangue**. Editora Record, 1972.

BENJAMIN, Walter **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Editora Brasiliense, 1982.

OWCZARSKI, Kimberly Ann. **Batman, Time Warner, and franchise filmmaking in the conglomerate era**. Dissertação apresentada em *The university of Texas at Austin*, 2008.

ROSSI, E. Samuel. **Reagan, Rambo, and the red dawn: the impact of Reagan's presidency on Hollywood of the 1980s**. Dissertação apresentada em *The College of arts and sciences of Ohio University*, 2007.

PRETORIUS, Philippus Christoffel. **Popular culture and the narrative: the case of the James Bond 007 films**. Dissertação apresentada em *University of Johannesburg*, 2006

PORTO, Elias Ferreira, et al. **Construindo monografias e TCC's**. Centro universitário adventista de São Paulo.

TERRY, Neil, BUTLER, Michael, DE'ARMOND, De'Arno. **The determinants of domestic**

box office performance in the motion picture industry. *Southwestern Economic Review.*

HANCOCK, David. **Global film production** Artigo apresentado em *Venice conference*, 1998.

ANEXO A: FICHA TÉCNICA DOS FILMES

RAMBO – PROGRAMADO PARA MATAR (1982)

SINOPSE

Um veterano do Vietnã mentalmente instável, depois de sofrer coerção da polícia de uma pequena cidade, começa uma guerra particular contra o xerife da cidade.

ELENCO

Diretor: Ted Kotcheff

Roteirista: Michael Kozoll (baseado no livro de David Morrel)

Atores:

Sylvester Stallone - John Rambo.

Richard Crenna - Cel. Trautman.

Brian Dennehy – Xerife Teasle.

RAMBO II – A MISSÃO (1985)

SINOPSE

John Rambo é solto da prisão onde cumpre pena pelos crimes cometidos na cidade de Hope, por ordens do governo. Eles recrutam Rambo para participar de uma missão secreta de reconhecimento no campo de prisioneiros onde ficou preso durante a guerra do Vietnã.

ELENCO

Diretor: George P. Cosmatos

Roteirista: Kevin Jarre.

Atores:

Sylvester Stallone - John Rambo.

Richard Crenna - Cel. Trautman.

Charles Napier – Marshal Murdock

Julia Nickson – Co. Bao

RAMBO III (1988)

SINOPSE

Cel. Trautman seu oficial de comando no Vietnã é feito prisioneiro durante uma missão no Afeganistão e Rambo é o único que pode resgatá-lo.

ELENCO

Diretor: Peter MacDonald

Roteirista: Sylvester Stallone.

Atores:

Sylvester Stallone - John Rambo.

Richard Crenna - Cel. Trautman.

RAMBO IV (2008)

SINOPSE

John Rambo se une a um grupo de mercenários para resgatar um grupo de missionários que caem prisioneiros de soldados na Birmânia.

ELENCO

Diretor: Peter MacDonald

Roteirista: Sylvester Stallone.

Atores:

Sylvester Stallone - John Rambo.

Julie Benz – Sarah

ANEXO B: LISTA DE CENAS E DIVISÃO POR ATOS

RAMBO: PROGRAMADO PARA MATAR (1982)

ENVOLVIMENTO NO CONFLÍTO.

- 1 - 00:00:21 - RAMBO procura um amigo em uma vila nos EUA.
- 2 - 00:04:11 - RAMBO chega em HOPE.
- 3 - 00:04:32 - O xerife entra em uma viatura.
- 4 - 00:05:13 - O xerife e RAMBO se encontram.
O xerife obriga RAMBO a entrar na viatura.
- 5 - 00:05:13 - O xerife e RAMBO conversam.
- 6 - 00:07:10 - O xerife expulsa RAMBO da cidade.
RAMBO volta.
O xerife prende RAMBO.

APRISIONAMENTO

- 7 - 00:09:29 - RAMBO chega na delegacia.
RAMBO recusa-se a cooperar com os policiais.
- 8 - 00:12:14 - RAMBO impede que um policial tire suas impressões digitais.
- 9 - 00:13:16 - GALT espanca RAMBO.
- 10 - 00:14:00 - Um policial usa uma mangueira para lavar RAMBO.
- 11 - 00:14:24 - RAMBO foge da delegacia.
O xerife persegue RAMBO.
RAMBO escapa para a floresta.
- 12 - 00:22:24 - Os policiais perseguem RAMBO na floresta.
RAMBO mata GALT.
- 13 - 00:30:05 - RAMBO tenta negociar com os policiais.
- 14 - 00:30:53 - Os policiais descobrem que RAMBO é um ex-boina verde, veterano da guerra do Vietnã.
- 15 - 00:32:39 - RAMBO prepara uma armadilha.
- 16 - 00:32:50 - Os policiais procuram RAMBO na floresta.
- 17 - 00:33:42 - Os policiais são enganados por um espantalho.
RAMBO mata os cães farejadores.

18 - 00:35:50 - Os policiais continuam a perseguição a RAMBO na floresta. RAMBO usa táticas de guerrilha.

COMBATE

19 - 00:40:29 - Chegam reforços para ajudar na perseguição.

20 - 00:41:39 - Um repórter noticia a ação de RAMBO.

21 - 00:42:11 - O coronel TRAUTMAN chega para buscar RAMBO.

22 - 00:44:35 - RAMBO caça um porco selvagem.

23 - 00:45:25 - TRAUTMAN conversa com TEASLE.

24 - 00:46:39 - RAMBO está abrigado em uma mina. TRAUTMAN e TEASLE conversam.

25 - 00:48:17 - TRAUTMAN conversa com RAMBO.

26 - 00:51:42 - Membros da guarda nacional procuram por RAMBO na floresta.

27 - 00:52:36 - RAMBO encontra um garoto caçando. RAMBO troca tiros com a guarda nacional. A guarda nacional destrói a entrada da mina. RAMBO fica preso na mina.

28 - 00:55:58 - TEASLE e TRAUTMAN chegam na mina destruída. TEASLE e TRAUTMAN conversam.

29 - 00:57:35 - RAMBO usa técnicas de sobrevivência.

30 - 01:00:53 - RAMBO procura uma saída da mina.

31 - 01:03:09 - O coronel e TEASLE conversam.

32 - 01:05:14 - RAMBO consegue sair da mina. RAMBO rouba um caminhão militar.

33 - 01:07:40 - O xerife recebe a notícia de que RAMBO está vivo.

34 - 01:08:08 - RAMBO vai atrás do xerife em HOPE.

35 - 01:11:47 - TRAUTMAN conversa com o xerife. RAMBO utiliza táticas de guerra. RAMBO tenta matar o xerife. TRAUTMAN conversa com RAMBO.

36 - 01:25:37 - RAMBO se entrega. **FIM.**

RAMBO: A MISSÃO (1985)

ENVOLVIMENTO NO CONFLITO

1 - 00:00:00 - RAMBO quebra pedras em uma colônia penal.
O coronel chega para buscá-lo.

2 - 00:03:39 - RAMBO chega de helicóptero em uma base de operações na Tailândia.
RAMBO é apresentado a MURDOCK.

3 - 00:08:20 - O coronel e RAMBO conversam.

4 - 00:08:48 - MURDOCK, TRAUTMAN, e RAMBO conversam.
TRAUTMAN e MURDOCK conversam.

5 - 00:10:12 - RAMBO verifica o equipamento que vai levar na missão.

6 - 00:11:29 - RAMBO e TRAUTMAN conversam.
RAMBO entra no avião.

7 - 00:13:07 - RAMBO salta do avião sobre o Vietnã.

8 - 00:16:14 - MURDOCK e TRAUTMAN conversam.

MISSÃO

9 - 00:16:38 - RAMBO conhece CO BAO.
RAMBO e CO BAO arrumam transporte no barco de piratas.

10 - 00:21:48 - RAMBO e CO BAO conversam.

11 - 00:24:51 - TRAUTMAN e MURDOCK conversam.

12 - 00:25:24 - RAMBO e CO BAO chegam ao campo de prisioneiros.

13 - 00:27:50 - RAMBO invade o campo de prisioneiros.
RAMBO resgata um prisioneiro.
RAMBO foge do campo de prisioneiros.

14 - 00:33:49 - Soldados vietnamitas perseguem RAMBO na floresta.
RAMBO consegue escapar de barco.

15 - 00:36:09 - Os piratas entregam RAMBO.
RAMBO mata os piratas.
RAMBO explode o barco dos soldados vietnamitas.
RAMBO nada até a margem.

16 - 00:38:55 - RAMBO se separa de CO BAO.
RAMBO é perseguido por soldados vietnamitas .
RAMBO é abandonado pelo helicóptero de extração.

Soldados vietnamitas prendem RAMBO.

17 - 00:43:36 - MURDOCK e TRAUTMAN discutem.

APRISIONAMENTO

18 - 00:43:36 - RAMBO está preso no campo de prisioneiros.
RAMBO conhece o coronel russo PODOVSKI.

19 - 00:47:54 - RAMBO é torturado por YUSHIN e PODOVSKI.
CO BAO se infiltra no campo de prisioneiros.
RAMBO é obrigado a entrar em contato com sua base.
RAMBO avisa via rádio que vai atrás de MURDOCK.
RAMBO foge com a ajuda de CO BAO.

20 - 01:00:17 - RAMBO e CO BAO se beijam.
O capitão vietnamita VINH mata CO BAO.

21 - 01:03:16 TRAUTMAN e MURDOCK discutem.

COMBATE

22 - 01:03:50 RAMBO se prepara para o combate.
Soldados russos e vietnamitas o perseguem na selva.
RAMBO usa táticas de guerrilha.
RAMBO usa estratégias de guerra.
RAMBO mata VINH.
RAMBO toma o controle de um helicóptero e mata YUSHIN.
RAMBO destrói o campo de prisioneiros.
RAMBO resgata os prisioneiros.
RAMBO é perseguido por um helicóptero russo pilotado por PODOVSKI.
RAMBO destrói o helicóptero russo com um lança-mísseis.
RAMBO volta a base.
RAMBO ameaça MURDOCK.
RAMBO conversa com TRAUTMAN.

FIM.

RAMBO III (1988)

ENVOLVIMENTO NO CONFLITO

- 1 - 00:00:33 - Coronel TRAUTMAN e GRIGGS procuram por RAMBO na TAILÂNDIA.
RAMBO se prepara para uma luta.
RAMBO luta boxe tailandês com bastões.
- 2 - 00:06:42 - RAMBO vive em um monastério budista.
TRAUTMAN, GRIGGS e RAMBO conversam.
- 3 - 00:13:23 - TRAUTMAN é capturado no deserto do AFEGANISTÃO.

MISSÃO

- 4 - 00:16:40 - RAMBO caminha em meio a multidão em PENSRAWAR, PAQUISTÃO.
RAMBO conhece MOUSA CHANIN.
RAMBO recebe o equipamento que vai usar na missão.
- 5 - 00:20:55 - ZAYSEN interroga TRAUTMAN.
- 6 - 00:24:05 - MOUSA guia RAMBO pelo deserto, e cavernas do AFEGANISTÃO.
- 7 - 00:28:45 - MOUSA e RAMBO chegam a uma vila de rebeldes afegãos.
- 8 - 00:30:46 - RAMBO é instruído sobre as instalações do forte pelos rebeldes.
- 9 - 00:34:32 - Helicópteros russos comandados por ZAYSEN destroem a vila.
- 10 - 00:46:34 - RAMBO e MOUSA, seguidos por um garoto rebelde, invadem o forte russo.
Eles são surpreendidos por soldados e obrigados a fugir.
- 11 - 01:02:33 - TRAUTMAN e ZAYSEN discutem.
- 12 - 01:03:29 - RAMBO pede que MOUSA leve o garoto embora.
RAMBO dá o colar de CO BAO para o garoto.
RAMBO cauteriza um ferimento.
- 13 - 01:06:45 - Soldados russos procuram por RAMBO no deserto.
RAMBO invade o forte russo.
RAMBO resgata TRAUTMAN e outros prisioneiros.
RAMBO rouba um helicóptero.
Eles são obrigados a fazer um pouso de emergência no deserto.

COMBATE

- 14 - 01:13:38 - RAMBO se prepara para o combate.
ZAYSEN solta galões de *napalm* obrigando RAMBO e TRAUTMAN a se esconderem em uma caverna.

Soldados russos vasculham a caverna.
RAMBO usa táticas de guerrilha.

15 - 01:22:45 RAMBO e TRAUTMAN são cercados por soldados comandados por ZAYSEN.

Eles entram em combate.

RAMBO e TRAUTMAN recebem a ajuda dos rebeldes afegãos.

RAMBO mata ZAYSEN.

16 - 01:30:51 RAMBO e TRAUTMAN se despedem dos afegãos e vão embora.

FIM.

RAMBO IV (2008)

ENVOLVIMENTO NO CONFLITO

- 1 - 00:00:06 - Imagens de noticiários informam sobre a situação na BIRMÂNIA.
- 2 - 00:01:26 - Soldados birmanêses matam camponeses.
- 3 - 00:03:05 - Na TAILÂNDIA, RAMBO e dois ajudantes capturam uma cobra.
RAMBO pesca com um arco.
RAMBO vende a cobra para uma casa de espetáculos.
Um grupo de missionários chega para falar com RAMBO.
MICHAEL conversa com RAMBO.
- 4 - 00:09:34 - RAMBO trabalha uma barra de ferro em brasa sobre uma biga.
- 5 - 00:09:47 - Soldados birmanêses sob o comando de CAPITÃO invadem uma vila e capturam garotos para servirem em seu exército.
- 6 - 00:10:57 - SARAH convence RAMBO a levá-los até a BIRMÂNIA.
- 7 - 00:13:41 - RAMBO leva os missionários no seu barco.
MICHAEL e SARAH discutem.
SARAH e RAMBO conversam.
- 8 - 00:15:16 - O braco de RAMBO é abordado por piratas.
Os piratas exigem que eles entreguem SARAH.
RAMBO mata os piratas.
- 9 - 00:21:05 - Eles chegam ao destino.
MICHAEL reprova a atitude de RAMBO ao matar os piratas.
SARAH entrega seu colar para RAMBO.
- 10 - 00:22:24 - Os missionários chegam na vila.
RAMBO incendeia o barco dos piratas.
- 11 - 00:24:36 - A vila onde estão os missionários é atacada pelo exército birmanês.
Os missionários são levados como prisioneiros.
- 12 - 00:28:57 - RAMBO tem um pesadelo.
Um pastor chega para falar com RAMBO.
RAMBO e o pastor conversam.
- 13 - 00:31:56 - RAMBO faz um facão.
RAMBO pensa em voz alta.

MISSÃO

- 14 - 00:32:40 - RAMBO leva mercenários em seu barco.

15 - 00:36:16 - Eles chegam no local onde RAMBO deixou os missionários.

Os mercenários se encontram com dois rebeldes.

RAMBO é proibido de acompanhar o grupo.

16 - 00:40:56 - Os rebeldes levam os mercenários até a vila onde estavam os missionários.

Aparecem soldados birmanêses.

Os soldados birmanêses torturam camponeses.

RAMBO aparece e mata os soldados.

RAMBO se une aos mercenários na missão.

17 - 00:47:05 - RAMBO e os mercenários invadem o batalhão dos soldados birmanêses.

RAMBO liberta MICHAEL e vai atrás de SARAH.

RAMBO informa um mercenário a localização de MICHAEL.

Os mercenários se encontram no local combinado para a fuga.

RAMBO se atrasa e os mercenários vão embora, com a exceção de SCHOOL BOY que fica para ajudar.

RAMBO resgata SARAH.

RAMBO, SARAH e SCHOOL BOY fogem.

18 - 00:59:07 - Soldados birmanêses perseguem RAMBO e os mercenários na floresta.

RAMBO manda SARAH e SCHOOL BOY fugirem até o rio.

RAMBO usa táticas de guerrilha.

Os mercenários são capturados pelos soldados birmanêses.

RAMBO entra em combate com os soldados.

Rebeldes surgem para ajudar.

RAMBO mata o CAPITÃO.

19 - 01:15:44 RAMBO volta para a casa do pai nos EUA.

FIM.