

UFF – UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CINEMA E VÍDEO
LICENCIATURA EM CINEMA E AUDIOVISUAL

IGOR JOSÉ PAES GALL GONÇALVES DA SILVA

A CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO E O CROSSOVER

Um estudo sobre a construção narrativa-visual dos filmes da Marvel

Niterói

2019

IGOR JOSÉ PAES GALL GONÇALVES DA SILVA

A CONSTRUÇÃO DE UM UNIVERSO E O CROSSOVER

Um estudo sobre a construção narrativa-visual dos filmes da Marvel

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de
Licenciatura em Cinema e Audiovisual como requisito
parcial para conclusão do curso pela Universidade Federal
Fluminense

Orientadora: Professora Dra. Eliany Salvatierra Machado.

Niterói

2019



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Instituto de Arte e Comunicação Social

Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DA BANCA EXAMINADORA

Aluno(a): Igor Gonçalves da Silva
Matricula: 112.057.042

TÍTULO
A Construção de um Universo: um estudo sobre a construção narrativa visual dos filmes da Marvel

BANCA EXAMINADORA	
Prof. Orientador	Prof. Dra. Eliany Salvatierra
Examinador 1	Prof. Dr. Reinaldo Cardenuto
Examinador 2	M.S. Lucas Reis

PARECER
<p>A banca destaca a escolha do tema ao tratar do universo cinematográfico da Marvel.</p> <p>O texto apresenta análises potentes e a banca recomenda a continuação da pesquisa.</p>

DATA: 10/07/2019	NOTA FINAL: 3,5
------------------	-----------------

ASSINATURAS DA BANCA	
Profª Orientadora	
Examinador 1	
Examinador 2	

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a meus pais, Ivan e Deborah, por sempre apoiarem os meus sonhos e acreditarem em mim, nunca parando de me incentivar.

Agradeço também a minha irmã Mariana, por estar ao meu lado e dando boas ideias durante a elaboração deste trabalho.

Agradeço também a minha orientadora, Eliany Salvatierra, que abraçou a proposta do trabalho e me guiou com sua paciência e dedicação mesmo quando prazos foram estourados e um excesso de material foi criado.

Agradeço aos professores e alunos do curso de cinema da UFF, que me acolheram nessa longa trajetória na universidade onde amizades foram forjadas.

RESUMO

O trabalho a seguir tratara-se dos filmes do subgênero de super-heróis da Marvel Studios, que conseguiram nestes onze anos de existência construir um universo cinematográfico dentro de suas mais de vinte produções, estabelecendo o encontro de personagens provindos de diferentes histórias em uma única trama como ferramenta narrativa na construção de suas obras. Esse entrecruzamento de personagens, chamado de *crossover*, será estudado aqui, a partir de análises críticas de uma seleção de cinco filmes de diferentes fases do estúdio: *Homem de Ferro* (2008, de Jon Favreau), *Homem de Ferro 2* (2010, também de Jon Favreau), *Os Vingadores* (2012, de Joss Whedon), *Thor: O Mundo Sombrio* (2013, de Alan Taylor) e *Capitão América: Guerra Civil* (2016, de Anthony e Joe Russo); notando elementos narrativos e visuais utilizados nestes filmes para a construção desse universo onde estes personagens se encontram, ponderando também se esta elaboração prejudicam as narrativas individuais de cada produção selecionada. Na conclusão deste trabalho, faço um comparativo entre as produções selecionadas em relação ao lugar em que ocupam na trajetória de evolução narrativa do estúdio, refletindo uma mudança em abordar as histórias individuais dos personagens, levando o *crossover* a deixar de ser imposição à preparação de filmes futuros a se tornar orgânico na construção destas tramas solo. Ao mesmo tempo, uma ponderação sobre a unificação do design visual e fotografia destas produções é realizada, indicando futuras mudanças por vir.

Palavras-chave: universo cinematográfico, *crossover*, análise crítica, elementos narrativos e visuais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. OLHARES: UMA REFLEXÃO SOBRE OS FILMES	10
2.1. HOMEM DE FERRO	13
2.2. HOMEM DE FERRO 2	13
2.3. OS VINGADORES	16
2.4. THOR: O MUNDO SOMBRIO	21
2.5. CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL	25
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
4. BIBLIOGRAFIA	34
5. FILMOGRAFIA	34

1. INTRODUÇÃO

Dentre as produções cinematográficas que entram em cartaz semanalmente no circuito exibidor, um tipo de subgênero contido dentro das histórias de ação vem constantemente prendendo a atenção do público frequentador desses recintos, atraindo grandes audiências para os filmes pertencentes a essa divisão. Essas obras também acabam monopolizando as conversas dos espectadores durante a semana de estreia, ou, se forem muitíssimos bem-sucedidas, as próximas que vem posteriormente também são dominadas pela conversa acerca da produção.

Estou falando dos filmes protagonizados por super-heróis, uma fatia pequena da ficção comparada a totalidade do ecossistema cinematográfico existente na atualidade, mas que cada vez mais vem dominando a imaginação das audiências mundo afora.

Foi um longa trajetória até o gênero solidificar sua preferência em frente as audiências, começando por um sucesso no fim da década de 70 (*Superman – O Filme*, em 1978); um fenômeno em 1989 (*Batman*, de Tim Burton) que prometeu iniciar uma nova era em adaptações em quadrinhos, que não ocorreu (principalmente por conta de más produções como *Spawn* e *Aço*); até chegar realmente ao ponto zero do estabelecimento deste subgênero, com o sucesso de crítica e público de *X-Men*, em 2000, consolidando realmente em 2002, quando *Homem-Aranha* manteve a adoração da crítica, mas teve um êxito com as massas ainda maior (US\$ 830 milhões arrecadados mundialmente, a terceira maior bilheteria daquele ano). Iniciava-se ali o boom de adaptações de HQs para o Cinema.

Estas duas produções de sucesso (que se tornaram franquias bem-sucedidas) são adaptações de quadrinhos da editora Marvel, que se viu nesse momento licenciando os direitos de seus personagens para os estúdios (como *Demolidor*, *Quarteto Fantástico* e *Motoqueiro Fantasma*, para citar exemplos). Com o sucesso destes filmes, a produtora resolveu tomar um passo ambicioso na metade da década de 2000: começar o autofinanciamento de seus filmes, mantendo o controle criativo ao adaptar seus personagens para as telas.

Nascia aí o Marvel Studios, onde a produtora formou sua própria companhia de Cinema, iniciando suas atividades em 2008 com o lançamento de *Homem de Ferro*. O filme foi feliz em apresentar o personagem, desconhecido até então, para o grande público. O

incipiente estúdio manteve os elogios da crítica nessa empreitada, culminando em um sucesso surpresa naquele ano. No final do filme, após os créditos, Nick Fury (Samuel L. Jackson), vinha ao protagonista do filme, Tony Stark (Robert Downey Jr.), com a proposta de se juntar a “Iniciativa Vingadores”, onde os maiores super-heróis do planeta se reuniriam para combater ameaças inimagináveis que colocariam o planeta em risco.

Com o sucesso de *Homem de Ferro*, esse plano artisticamente e financeiramente ambicioso foi posto em prática pelo estúdio, culminando em *Os Vingadores*, lançado em 2012, com a união de Homem de Ferro, Thor (cuja produção foi lançada em 2011), Capitão América (também em 2011), Hulk e os coadjuvantes Viúva Negra e Gavião Arqueiro. Neste cruzamento de personagens, estabeleceu-se um mundo cinematográfico no qual estes tipos convivem, citando elementos de outras produções do estúdio e podendo aparecer em outros filmes que não sejam protagonistas.

É uma estratégia narrativa que é ampliada a cada projeto do estúdio, adicionando mais elementos a este mundo que não indicavam anteriormente. Acaba sendo uma bem-sucedida transposição de algo que faz parte da estrutura das histórias em quadrinhos, onde é comum a prática de crossovers, eventos que personagens de diferentes histórias ocorrendo paralelamente finalmente se encontram em uma trama. Os acontecimentos importantes ocorridos neste encontro costumam ter reverberações narrativas nas edições solo de cada herói.

Mas essa contínua expansão do mundo ficcional que reúne aproximadamente 23 filmes pode ocasionar em um problema narrativo? Afinal, com tanta atenção dada para a elaboração de um universo coeso pode atrapalhar a construção de histórias para os filmes individuais de cada personagem? Limitaria as possibilidades estéticas que cada personagem poderia acrescentar?

Observando alguns filmes do estúdio é possível formular que um padrão de *design* para esses filmes é mantido – tanto na direção de arte quanto na fotografia. A partir da consolidação narrativa e tonal que ocorre em *Os Vingadores*, vemos uma padronização estética nos filmes, apenas quebrada recentemente com produções como *Doutor Estranho* e *Thor Ragnarok*. Vários pontos de virada (incidentes narrativos que possibilitam mudanças dramáticas na ação ocorrendo em cena) nas tramas são similares em cada produção.

Para analisar a natureza do *crossover* como elemento narrativo nas produções do Marvel Studios, selecionei cinco produções de diferentes fases desses onze anos de existência

como estúdio: *Homem de Ferro*, primeiro filme lançado; a continuação *Homem de Ferro 2*; o primeiro encontro dos personagens em *Os Vingadores*; a continuação de das aventuras de Thor pós Vingadores em *Thor: O Mundo Sombrio* e o terceiro filme solo do Capitão América em *Capitão América: Guerra Civil*, este também funcionando como misto de *crossover* e continuação. Análises dos filmes serão feitas apontando elementos artísticos próprios destas produções, tentando levar em conta como a necessidade de criar um universo dentro das histórias unindo diferentes narrativas acabam influenciando na concepção criativa de cada longa-metragem.

2. OLHARES: UMA REFLEXÃO SOBRE OS FILMES

2.1. HOMEM DE FERRO

Homem de Ferro (Iron Man, EUA, 2008), é o primeiro filme da Marvel Studios, adaptando um personagem até então desconhecido do grande público: o bilionário industrial Tony Stark, ferido numa emboscada por terroristas e sendo capturado por esses, criando uma armadura para escapar de seus algozes. Voltando a civilização, Stark aprimorará sua invenção, logo assumindo a identidade do título.

Revisitando a produção anos depois de seu lançamento, tomei por surpresa perceber o contraste comparado com a situação atual do Marvel Studios e do subgênero de super-herói. Na produção, há indícios do que o estúdio iria fazer com leves referências a um universo maior que seu protagonista, mas estes instantes não são extremamente chamativos e o filme se contém focado na história de seu personagem principal, que segue nessa produção um arco de amadurecimento, passando de um ser arrogante para uma pessoa preocupada com os efeitos que suas ações causaram.

O diretor Jon Favreau mostra um surpreendente exímio na condução de cenas de ação, visto que seus trabalhos anteriores não tinham um viés nem um peso que são requeridos para uma superprodução (como comédias ou aventuras infanto-juvenis como *Um Duende em Nova York e Zathura*), orquestrando as grandes sequencias de lutas e explosões com intensidade e agilidade, sem perder a organização espacial dos integrantes. Uma boa decisão de Favreau foi também preterir o uso de efeitos práticos em cena junto com a computação necessária para uma história dessas ganhar vida. Junto com o estúdio de animatrônicos de Stan Winston (que trabalhou em *Jurassic Park* e *O Exterminador do Futuro*), foram construídos modelos reais das várias armaduras de Tony Stark para a produção, mesclando com os excepcionais efeitos em computação gráfica, dando um grau de solidez muito bem-vindo para o filme. Isto evita que a suspensão da descrença da trama seja jogada fora se de repente percebemos que o herói foi substituído por um efeito digital muito artificial.

A equipe técnica reunida pelo cineasta se mostra harmoniosa na construção da narrativa: o design de produção de J. Michael Riva estabelece de forma eficiente o estilo clean da mansão de Stark, refletindo muito bem a personalidade genial de seu dono, elemento seguido pela trilha sonora com *riffs* de guitarra de Ramin Djawadi. Ao mesmo tempo, a

ambientação em Los Angeles foge da ambientação típica de produções de super-heróis (na época, a região de Nova York era sempre presente), dando uma roupagem diferencial ao personagem.

O passado cinematográfico do diretor na comédia também acaba sendo altamente na produção, o que acaba tornando a aposta dos produtores de contratá-lo compreensível desse ponto de vista. Tony Stark é um personagem que tem uma irreverência inata em sua personalidade, mesmo com todas as transformações que passa durante o filme. Sujeito que tem um que de recluso mesmo sendo uma persona pública, Stark se auto congratula por sua inteligência, seu questionamento de autoridades se torna bastante visível, sempre tendo uma tirada com seus interlocutores. O tom cômico se torna uma marca do personagem, mas ao contrário dos filmes seguintes da produtora, onde há uma tentativa excessiva de se fazer o riso que nem sempre vinha, aqui o *timing* empregado por Favreau sempre funciona, apresentando sempre organicamente na narrativa que se torna um dos elementos de composição da história e uma maneira de compreendermos o protagonista. Apesar disso, os momentos mais dramáticos envolvendo o protagonista são apresentados de maneira honesta, inclusive fazendo uma sutil condenação a indústria de armas no desenvolvimento da narrativa, como pode-se perceber na cena inicial do atentado, na qual Stark, um comerciante da indústria bélica, se vê atacado pelas armas que ajudou a construir. Seu choque de realidade causado pelas suas experiências é retratado com o peso dramático devido, servindo de motivação para o personagem a assumir sua posição de super-herói.

Robert Downey Jr. se mostra uma escolha perfeita para interpretar o protagonista, visto que seu talento cômico e seu dom para improvisação são fartamente utilizados para compor Stark (sempre incentivados por Favreau). Mas, além disso, Downey Jr. emerge na composição do personagem, sempre nos fazendo acreditar na futilidade da sua fase playboy inicial ao amadurecimento no decorrer da trama, ancorando sua transformação emocional excepcionalmente bem. (Este filme consagrou a volta aos holofotes de Downey Jr., que passou anos envolvido em escândalos de dependência química – um passado que acrescenta uma camada ao personagem junto aos espectadores). O elenco renomado também conta com Gwyneth Paltrow, fazendo a secretária-confidente de Stark, Pepper Potts, que mantém uma dinâmica afinada com Downey Jr. que remete às *screwball comedies*, retratando um casal com personalidades diferentes, trocando rápidos diálogos com farpas, fazendo o espectador perceber uma tensão romântica entre os personagens; Terrence Howard, interpretando melhor amigo de Stark, Rhodes, pela primeira e única vez (ele foi substituído nas sequências por Don

Cheadle, tornando irônica a cena em que vê uma das armaduras de Stark e diz “Fica pra próxima”); o próprio Jon Favreau, como o motorista de Stark, Happy Hogan; Paul Bettany, fazendo a voz do mordomo virtual de Stark, Jarvis; Shaun Toub, como o cientista Yinsen, que dá peso a uma figura importante a transição emocional do protagonista; e Jeff Bridges fazendo Obadiah Stane, o vilão da narrativa, dando intensidade dramática a um personagem cujas motivações não ficam muito claras na narrativa (que é um dos poucos problemas no roteiro).

Há também Clark Gregg, fazendo o agente Coulson – um oficial da lei que torna uma piada recorrente da narrativa ao interpelar Stark e Potts nos momentos mais inapropriados possíveis. No final da narrativa, Coulson se apresenta como um agente da organização SHIELD, comandada por Nick Fury. Fury é interpretado por Samuel L. Jackson, apresentado numa cena pós-créditos finais (estratégia que se tornará marca da Marvel no Cinema). Ele dirige-se a Stark a fim de apresentar a ela a “Iniciativa Vingadores”. Estas são as únicas referências explícitas ao universo cinematográfico da Marvel na narrativa. Como Fury só é apresentado apenas após que a trajetória de Stark no filme acabou, só temos uma indicação no filme de um mundo maior apenas com Coulson e referências visuais ocasionais (o escudo do Capitão América pode ser visto na mesa de Stark em uma cena, mas escondido atrás do protagonista e no canto inferior direito do quadro, tornando-se uma pista rápida que não chama bastante atenção do espectador).

Narrativamente, o filme bebe muito da influência dos filmes de super-heróis contemporâneos da época, sendo uma das principais *Batman Begins* (2005, de Christopher Nolan), espelhando a construção do herói ao focar um bom tempo da narrativa no preparo do protagonista ao construir a identidade heroica que usará. O processo de Stark ao criar as armaduras é focado com bastante ênfase, lidando com seu talento para tecnologia ao fazer evoluções em modelos e as atribuições que passa aos problemas recorrentes em seu traje, logo focando no desafio ao tentar superá-los. (Os figurinos retratam muito bem a modificação das armaduras, do pesado e arcaico traje inicial, ao modelo clean criado por Stark para testes até chegar ao vermelho-dourado da versão final).

Fazendo uma subversão ao tema de identidade secreta compartilhada pelos seus colegas de narrativa (e que estava bastante em voga na época do lançamento graças ao sucesso da trilogia *Homem-Aranha* de Sam Raimi, onde esta era uma das principais fontes de conflito de seu herói, ecoando no citado *Batman Begins* e em produções não tão bem sucedidas como *Demolidor* e *Mulher-Gato*), *Homem de Ferro* termina com Stark anunciando

ao mundo sua identidade secreta, servindo como fecho de história de origem bastante apropriado a um herói irreverente e fanfarrão. Interessante perceber que também mostrava um anúncio de uma franquia bem-sucedida, mas este inesperado final marcava o final de uma era nas adaptações de quadrinhos no Cinema e sutilmente plantava a criação de um universo que mobilizaria as audiências.

2.2. HOMEM DE FERRO 2

Lançado em 2010, dois anos após o grande sucesso do primeiro filme, *Homem de Ferro 2* (*Iron Man 2*, EUA, 2010) teve o retorno de quase toda a equipe original, com algumas mudanças específicas. A recepção calorosa do longa-metragem inicial deu bastante confiança ao Marvel Studios ao mercado e solidificando como uma produtora promissora, assim estabelecendo o plano sugerido na cena pós-crédito com Nick Fury, da futura apresentação dos Vingadores, como algo concreto.

Consequentemente, esse *Homem de Ferro 2* é o primeiro de uma série de três filmes (logo seguido por *Thor* e *Capitão América*, ambos lançados em 2011) que servirão como uma preparação para o grande evento da produtora que é *Os Vingadores*. Esse é o primeiro filme do estúdio que ativamente discute o supergrupo, não apenas dependendo de citações rápidas, inclusive sendo material para uma subtrama do filme, onde Tony Stark está sendo secretamente avaliado para ser parte da equipe. Inclusive, uma personagem como a Viúva Negra, uma espiã altamente letal, tem sua introdução aqui para aproveitamento em futuras produções, tendo esta história ainda a volta de Nick Fury e o agente Coulson. Este último, aliás, aparece numa cena onde comenta com Stark que foi realocado para uma nova missão no Novo México (referência aos eventos de *Thor*, que se passa nessa região) ao mesmo tempo que uma piada com o escudo do Capitão América é feita pelos personagens.

Mas *Homem de Ferro 2* também planeja ser uma continuação da história do personagem título, e somos inseridos na trama logo após a revelação de Stark na última cena do filme original, tornando sua identidade de Homem de Ferro pública. O governo dos EUA sob a representação de um senador exige que o protagonista coloque a armadura sob a tutela do Estado, algo que Stark refuta de maneira irreverente e desafiadora. Enquanto isso, a

opinião pública venera a existência deste herói, algo que engrandece e congratula o imenso ego do bilionário.

Temos também a competitividade em busca da tecnologia da armadura criada por Stark, que é representada na narrativa pelo industrial armamentista Justin Hammer (interpretado por Sam Rockwell), um patético aspirante a almejar a essência do nosso protagonista, porém sem ter a inteligência nem a habilidade deste, tentando construir uma armadura, mas falhando em todas as tentativas até o momento. O personagem também acena ao governo americano como fornecedor e tenta se firmar como possível sucessor de Stark.

Há também o russo Ivan Vanko (Mickey Rourke), cujo pai esteve envolvido na criação do reator que possibilitou a criação da armadura, mas terminou afastado e deportado ao tentar lucrar em cima de sua criação. Culmando a família Stark pela ruína de sua família, Vanko jura vingança, e consegue sintetizar uma versão amadora do reator, criando uma arma similar utilizando chicotes. Os caminhos de Hammer e Vanko são cruzados acerca de suas similaridades em suplantar Stark.

E temos ainda um drama pessoal servindo ao protagonista, correndo risco de vida graças ao mesmo reator que o mantém vivo. Sintetizado através do paládio, o mecanismo no peito de nosso protagonista revela-se letal ao seu organismo, envenenando-o no processo (o roteiro faz questão de colocar um mostrador de porcentagem sobre o aumento da substância no organismo, o que se torna hilariamente estúpido perceber que Stark está normal mesmo com o marcador passando de 50%). Esse drama só é colocado no filme apenas para justificar o comportamento destrutivo de Stark e causar apreensão ao espectador a respeito do destino do protagonista, porém, além de não causar a tensão necessária (o risco de vida que o herói aparentemente corre é esquecido na metade do segundo ato), ainda coloca Stark como um herói atormentado, o que desvia bastante da natureza do personagem mostrada no primeiro filme, pesando muito a mão em um drama bobo para um personagem tão irreverente.

Como pode ser percebido, há uma grande quantidade de tramas criadas pelo roteiro de Justin Theroux que acabam dividindo espaço umas com as outras, mas infelizmente elas não se cruzam tão bem organicamente, prejudicando muito o resultado da história e fazendo o longa qualitativamente abaixo do antecessor. Para piorar, várias dessas tramas são desnecessariamente inchadas e estendem mais o tempo da história por uma quantidade de tempo que ele suporta, sendo irônico perceber que os quatro roteiristas do primeiro filme conseguiram conceber uma trama mais coesa do que o único desta produção.

Porém, a direção de Jon Favreau continua a se destacar, provando de vez o talento mostrado no filme anterior na concepção de sequencias de ação, como demonstrado na sequencia passada no grand prix de Mônaco, que mostra o primeiro ataque do Chicote de Ferro (identidade de Vanko) a Stark, estabelecendo muito bem o poder da invenção do vilão ao mesmo tempo que ilustra bem as estratégias e o pensamento de Stark ao enfrenta-lo, ao mesmo tempo que extraí tensão (gosto do trecho envolvendo gasolina derramada e a chegada gradual de Vanko). Favreau ainda continua dando peso aos combates envolvendo armaduras mesmo contando um uma maior infinidade de sequências com efeitos digitais desta vez, o que é um feito notável. O clímax do filme, envolvendo uma perseguição com dezenas de armaduras dos vilões, é bastante empolgante e impressionante devido a habilidade do diretor.

Favreau ainda mostra ainda inteligência na concepção de seus planos junto com o diretor de fotografia Matthew Libatique (que trabalhou no primeiro filme), como o divertido momento em que uma TV no canto direito no quadro mostrando Stark indicando com o dedo ironicamente na direção de um encolhido Hammer, no canto inferior esquerdo. E ainda ele emenda vários momentos de narrativa visual não-verbal durante a narrativa, como a fuga da prisão de Vanko.

O diretor dá uma ênfase bastante grande na improvisação desta vez, talvez para tentar dar mais coesão a um roteiro bastante difuso, dando vários momentos para Robert Downey Jr. e Sam Rockwell inventarem piadas seguidamente a seus interlocutores. O elenco em si mostra-se bastante chamativo, com Downey Jr. dando ainda veracidade e graça a Stark, mesmo preso a um tom dramático desnecessário aqui; Paltrow mantendo a dinâmica do primeiro filme, embora Pepper Potts não tenha destaque tanto quanto deveria; Rourke com uma composição extrema e divertida como o vilão russo; Rockwell brilha com sua estupidez patética; e Garry Shandling confere um cinismo hilário ao seu senador. Há ainda Don Cheadle, substituindo Terrence Howard como Rhodes, que ainda não está tão confortável no papel como se mostraria nos filmes seguintes.

Por falar em filmes seguintes, voltamos a falar da ênfase da criação do universo Marvel, tão evidente na trama que ela interrompe em vários momentos o desenvolvimento do filme. O roteiro de Theroux incluí uma subtrama inteira no roteiro apenas para nos preparar para os próximos filmes, dando indicio a uma tendência de contar histórias que será repetida nos filmes seguintes do estúdio. Vale dizer que a interconectividade dá seus primeiros passos aqui, com aparecimento da Viúva Negra, a promessa de aparição do agente Coulson em Thor no meio da narrativa deste filme ou até mesmo envolvendo personagens pequenos, como o

senador Stern (um pequeno coadjuvante aqui) voltando a aparecer no segundo filme do Capitão América. Sem falar no último encontro de Stark e Fury, onde vemos vários mapas eletrônicos ao fundo indicando localizações de personagens futuros (Wakanda, de *Pantera Negra*, é um dos lugares mostrados – lançado oito anos depois do lançamento deste filme!), constituindo naquilo chamado de easter egg – pistas visuais que só aqueles com conhecimento prévio reconhecerão.

O filme ainda contém a primeira cena pós-créditos que envolve uma outra narrativa de outro filme – aqui uma cena de *Thor*, lançado no ano seguinte. Vemos que esta continuação apresenta vários vícios que aparecerão nos longas seguintes.

2.3. OS VINGADORES

Após quatro anos e cinco produções, o Marvel Studios finalmente lança em 2012 *Os Vingadores*, filme que reúne os protagonistas de *Homem de Ferro* (e sua continuação), *Thor* e *Capitão América – O Primeiro Vingador* (e também *O Incrível Hulk* em teoria, já que o personagem reapresentado ao público naquele filme volta a aparecer aqui, porém ninguém do elenco daquele filme volta para essa produção, inclusive seu ator principal, Edward Norton) numa mesma narrativa cinematográfica, consolidando aqui o primeiro crossover do estúdio;

A tarefa de comandar essa produção se deu a Joss Whedon, cineasta com apenas uma produção no currículo (*Serenity – A Luta pelo Amanhã*, de 2005), com um largo currículo como roteirista (em filmes como *Alien – A Ressureição*) e criador de series de televisão como *Buffy – A Caça-Vampiros*, *Firefly* (cujo cancelamento precoce motivou a fazer *Serenity*, uma continuação da história) e *Dollhouse*, além de ser um escritor de histórias em quadrinhos, trabalhando para a Marvel na década de 2000 em títulos da editora como *X-Men*. Como roteirista conhecido pela personalidade em criar diálogos espirituosos para seus personagens, carregando uma certa autoralidade que fez seu trabalho ser cultuado por uma legião de fãs.

Iniciando a produção estabelecendo as ambições de ser o encontro das narrativas anteriores ao apresentar o vilão, Loki (interpretado por Tom Hiddleston), voltando a função vilanesca após ser o antagonista em *Thor*, roubando o Tesseract, cubo poderoso apresentado em *Capitão América* se torna aqui o objeto que servirá aos planos do irmão de Thor para abrir um portal que trará um misterioso exército alienígena para fins de dominação mundial do

vilão. Sentindo um grande problema a frente que precisará de uma grande força para ser impedido, Nick Fury (Samuel L. Jackson), diretor da organização S.H.I.E.L.D., põe em prática a chamada “Iniciativa Vingadores”, mencionada nos filmes do Homem de Ferro, que reunirá os heróis apresentados anteriormente: Tony Stark/Homem de Ferro (Robert Downey Jr.), o recém-descongelado Steve Rogers/Capitão América (Chris Evans), o deus do trovão Thor (Chris Hemsworth) e a agente da S.H.I.E.L.D. Natasha Romanoff/Viúva Negra (Scarlett Johansson). Há também o também agente da S.H.I.E.L.D. Clint Barton/Gavião Arqueiro (Jeremy Renner), hipnotizado pelo vilão e durante boa parte da narrativa torna seu assecla, até que no terceiro ato ele sai de seu transe e se junta aos heróis para combater a ameaça, fazendo assim parte da equipe.

Whedon faz questão em seu roteiro de reapresentar seus heróis com ligações com personagens que apareceram nas histórias anteriores: se o dr. Selvig (Stellan Skarsgård) acaba fazendo parte da trama principal (ele é também hipnotizado pelo vilão para tornar-se um assecla em seu plano, vistoriando o Tesseract durante a narrativa) assim como o vilão Loki, ambos personagens originados de *Thor*, o Capitão América é chamado a equipe por Fury, que estava com o personagem quando despertou no presente em seu filme solo. Assim como a cena introdutória de Tony Stark na trama envolve sua parceira romântica, Pepper Potts (Gwyneth Paltrow), e sua convocação para a missão vem do Agente Coulson (Clark Gregg), que esteve presente durante a narrativa do primeiro filme do herói.

Da mesma forma, é interessante perceber a economia narrativa tanto a apresentar elementos futuros importantes da trama nestas apresentações (como a fonte de energia limpa desenvolvida por Stark em Nova York ser importante para os planos de Loki no terceiro ato ou a tática de interrogatório da Viúva Negra envolvendo ilusão aos seus sujeitos ser apresentada para ser usada novamente depois na descoberta dos planos do vilão) quanto ao tentar justificar a presença de cada um dos integrantes da equipe para combater a ameaça que está vindo (Bruce Banner é chamado por ser especialista em raios gama, radiação emanada pelo Tesseract, podendo assim rastreá-lo; Viúva Negra tem a motivação de encontrar o Gavião Arqueiro, entre outros). Nota-se também o cuidado de Whedon e seus montadores para fazer transições entre os diferentes núcleos usando pontes temáticas nestas cenas, como ao antecipar a entrada do Homem de Ferro realizando uma ação subaquática ao emendar com uma fala do Capitão América sobre o Tesseract (“Deviam tê-lo deixado no fundo do mar”) ou ao mencionar o laboratório da S.H.I.E.L.D. onde Banner trabalhará unindo a uma cena no laboratório dos vilões, deixando a narrativa fluída.

Porém, percebemos que a trama concebida por Whedon para colocar os personagens é bastante simplória, chamando a atenção para a pouca ambição em sua elaboração. Basicamente apoiada nas personalidades dos heróis, a narrativa apoia-se num arco dramático envolvendo personagens que tem que trabalhar em grupo, não se dão bem, brigam o tempo todo, até que um evento causado ressaltando a ameaça do vilão faz os personagens entrarem em ação e finalmente estabelecerem como equipe e suas diferenças serem superadas. Torna-se pior observando que o grande plano de Loki, com fins de humilhar a equipe e desmoraliza-la para subjugá-los, acaba sendo um dos fatores que os acaba unindo, repetindo um velhíssimo clichê. É uma trajetória básica que acaba sendo o principal pilar da história do filme, sendo decepcionante depois de tanta preparação estabelecida nos filmes anteriores o roteiro contentar-se com o correto, quando tinha espaço a ser explorado criativamente e que não acaba sendo mostrado na narrativa.

Que por conta disso a dinâmica dos personagens acaba sendo o foco da narrativa, com diálogos espirituosos criados pelo diretor/roteirista estabelecendo a personalidade daqueles que os falam. São frases carregadas por um humor irônico típico dos projetos do cineasta, brincando com a essência dos indivíduos daquele universo e da imagem que aquelas pessoas exercem lá e até para os espectadores. Em um momento, Tony Stark brinca indagando como Nick Fury consegue ver os telões circulares de sua mesa se ele é caolho, a piada acaba aumentando o status grandioso que ele representa para aquela narrativa e que o agente cultiva. Essa dinâmica de escrita também é levada nas brigas e conversas entre os integrantes da equipe, continuando inclusive nas batalhas vistas na narrativa, onde as trocas ali dão a impressão que tudo aquilo para os personagens é apenas um dia corriqueiro de trabalho, fazendo parte da rotina cotidiana daquelas pessoas.

Vale notar que também Whedon usa o humor como ferramenta narrativa como os outros filmes da Marvel, porém tenta colocar sua autoralidade ao utilizar a subversão. A abordagem inicia-se já na apresentação da Viúva Negra, onde está capturada por um general russo onde o clima tenso é cortado por uma ligação de celular em que é revelado o interrogatório que ela está fazendo, transformando o tom da cena em algo cômico. Leva-se essa estrutura cômica de escrita durante toda a narrativa. O problema é que em muitas vezes o tom dramático é cortado por esses interlúdios de humor, percebido em cenas como logo após o sacrifício de Stark para salvar o mundo no final, ele é acordado tolamente por um rugido do Hulk. É uma nova forma de escrita de diálogos que acabou influenciando os filmes seguintes

do estúdio, como *Thor: O Mundo Sombrio* (2013) e *Homem-Formiga* (2015), pegando o sucesso que Whedon conseguiu aqui junto ao público ao apresentar seu humor.

Fazendo as interações entre seus personagens dependerem do contraste de personalidades daquelas pessoas, Whedon acaba cometendo o erro dos heróis acabaram soando unidimensionais (Tony Stark parece obrigado a toda cena em que aparece soltar uma tirada engraçada), ressaltando a preguiça do roteiro. Outro elemento que o diretor apresenta aqui e vira um tema recorrente é como ele trabalha ícones e heróis durante a trama: além das piadas já mencionadas, o diretor encara seus protagonistas com endeusamento em vários instantes, com cada personagem passando por um momento onde enfrentam um obstáculo onde passarão por um momento de auto sacrifício. A dimensão mítica que Whedon quer dar também é ressaltada por sua direção, que abusa de planos com a câmera em um ângulo baixo, apontada para cima (o chamado plano contra-plongée) ao filmar personagens, afim de passar a dimensão mítica heroica que o diretor deseja, tanto em momentos de dúvida ou ascensão dos protagonistas.

Ainda sob a direção de Whedon, ela tem muita influência do meio televisivo (onde o diretor tem um grande passado), lembrando-a mais de uma série de tv, constantemente alternando a decupagem de suas cenas com planos fechados com planos conjuntos, limitando o aspecto visual que a obra poderia ter.

Curioso é que a partir desse filme temos um estabelecimento definitivo da identidade visual das produções da Marvel, onde as escolhas de Whedon para construir plasticamente a narrativa acabaram sendo levadas para os filmes seguintes do estúdio, provavelmente por conta do grande sucesso obtido ao público e também das narrativas criadas naquele universo solidificarem com este encontro dos personagens. Assim, o filme presta-se bastante a um visual bem aproximado a um naturalismo para uma narrativa envolvendo criaturas fantásticas, com um design de produção que traz as cores dos quadrinhos para uniformes dos personagens, porém mantem os cenários com um pé na realidade, não permitindo estetiza-los (as bases da S.H.I.E.L.D. seguem um padrão de forma e cor cinzenta que se mantém nos filmes seguintes, por exemplo). A fotografia concebida por Seamus McGarvey (de *Desejo e Reparação*) segue a mesma diretriz do naturalismo, investindo em tons neutros, sem reforçar as cores do design de produção e uma iluminação clara com pouquíssimo contraste de luz, dinâmica mais evidente em cenas que passam em externas, como se pode notar na longa batalha no terceiro ato da narrativa.

A batalha em Nova York, aliás, também estabelecerá mudanças de como os filmes do estúdio encararão os clímaxes de suas narrativas futuras. O confronto entre os alienígenas da raça Chitauri, comandados por Loki, e os Vingadores se dá numa escala maior que das produções anteriores, ocupando os quarenta minutos finais da trama e passando-se numa área (o centro comercial da cidade) maior do que, por exemplo, os finais de *Thor* (numa pequena cidade/portal) e *Homem de Ferro 2* (passando numa expo de Stark, até aqui o clímax com escala maior desses filmes). Os próprios elementos de história usados para construir a evolução dessa cena, com um portal de luz chegando até os céus para trazer o exército, naves espaciais pairando em grandes cidades estabelecendo a ameaça, lutas com soldados dos exércitos em diferentes pontos do local são apresentados aqui e voltarão nos filmes seguintes do estúdio, tornando-se quase um clichê. Além do mais, a escala aqui apresentada estabelece um nível que todos os filmes futuros da Marvel seguintes tentaram acompanhar, de *Homem de Ferro 3* (passado num navio, mas o exagero no tamanho das explosões e a quantidade de efeitos digitais usados mostram a influência) a *Thor: O Mundo Sombrio* (que copia a chegada de uma nave extraterrestre numa cidade), em alguns casos destoando da narrativa que a produção tenta estabelecer (como em *Capitão América: O Soldado Invernal*, com um clímax muito grandioso para uma produção até então intimista, com queda de aviões imensos da S.H.I.E.L.D. em prédios, toda a destruição criada obviamente por efeitos de computação gráfica). A imensa quantidade de elementos digitais aqui, até então inédita para um filme do estúdio, também será aplicada nos próximos filmes.

Como diretor, Whedon tenta investir em planos de longa duração e sem cortes na batalha em alguns momentos, como no travelling circular na primeira vez em que a equipe se encontra na batalha (que se revela uma maneira inteligente de mostrar a união do grupo) e no plano sequência em que envolve múltiplas ações dos heróis em lugares diferentes do campo de batalha. Interessante que estes floreios estilísticos fazem novamente os heróis soarem icônicos, voltando as obsessões do diretor, que aproveita para colocar pelo menos um momento em que cada membro da equipe tenha seu momento heroico, com intenções servido ao tema desenvolvido.

Devido à localização do clímax, é de se esperar que um grande número de civis esteja correndo riscos com um combate desta magnitude ocorrendo tão perto deles – e de fato, Whedon mostra diversas vezes transeuntes nesta sequência, como os clientes mantidos como reféns no banco sendo resgatados pelo Capitão América. Porém, ele também mostra escombros caindo justamente na área vazia de uma calçada cheia de pessoas, exemplo

sintomático da estratégia do diretor de não mostrar cenas com uma violência mais impactante, eliminando o perigo que essas pessoas podem correr e extinguindo a urgência que essa cena poderia ter. O cineasta não precisava mostrar sangue na tela, mas ao não mostrar habitantes correndo risco mais severos (como estarem presos a uma parede ou quase serem esmagados), e ao esconder completamente acaba prejudicando a tensão da cena, tornando ainda mais artificial ao vermos prédios inteiros sofrendo impacto – que provavelmente tem pessoas ali dentro.

Introduzindo aqui o conceito de duas cenas pós-créditos (outra marca que será levada para as futuras produções), uma encerrando uma piada de Tony Stark no fim da batalha, a outra revelando que a pessoa que forneceu o exército para Loki foi Thanos, antecipando a aparição do grande vilão daquele universo que só será revelada seis anos à frente (em *Vingadores: Guerra Infinita*, lançado em 2018), preparando o terreno.

Fazendo uma menção a paranoia da S.H.I.E.L.D. em usar o Tesseract para criar armamentos para impedir ameaças grandiosas (um tema que será discutido em *O Soldado Invernal*), e encerrando as discussões temáticas de Whedon a respeito do heroísmo ao mostrar as reações da população a respeito dos Vingadores em transmissões de TV, com o público incorporando símbolos dos heróis no seu cotidiano e na cultura em geral, transformando aqueles personagens em ícones, *Os Vingadores* acaba mudando a trajetória de seu estúdio, solidificando sua marca com o sucesso desta produção, mas também influenciando os filmes seguintes da produtora, incorporando as marcas de Whedon que acabam fazendo sombra nas próximas narrativas daqueles seres, muitas vezes interrompendo o potencial que poderiam ter, mas com acertos em sua grande parte.

2.4. THOR: O MUNDO SOMBRIO

Thor: O Mundo Sombrio (*Thor: The Dark World*, EUA, 2013) foi lançado dois anos após o filme anterior do personagem e no ano seguinte do grande evento representado por *Os Vingadores*. Com isso, essa produção acaba não apenas continuando a trajetória do personagem e seus temas apresentados no primeiro filme do herói, mas também retoma diversos elementos apresentados no filme da equipe. Ao mesmo tempo em que se preocupa com sua trama, envolvendo uma raça de elfos negros lideradas por Malekith (Christopher

Eccleston) em procura de uma substância chamada Éter, que servirá aos planos destes vilões em transformar o universo em escuridão total, o filme tenta lidar com um Thor (Chris Hemsworth) próximo a assumir o trono de Asgard, mas colocado em dúvida pela paixão pela cientista Jane Foster (Natalie Portman) e pela afinidade pela Terra. Além disso, o filme lida com as consequências das ações de Loki, derrotado em Os Vingadores e atualmente preso em Asgard. As tramas se unem quando Jane acaba entrando em contato com o Éter e acaba absorvendo-o, com Thor levando-a a Asgard conseqüentemente para tentar solucionar o problema. Quando Malekith passa a perseguir Jane, Thor não tem opção a não ser pedir ajuda a Loki, tendo uma relação de tensão numa missão arriscada.

Assumindo o comando do filme entra o diretor Alan Taylor, veterano de séries televisivas como *Família Soprano*, *Deadwood* e *Boardwalk Empire*. Mas seu recente comando de episódios do sucesso *Game of Thrones* que trouxeram a direção da produção, afim de dar um ar de realidade para uma história com tons fantásticos e que se aproxima do épico, principal tom da série de TV. Apesar da narrativa desse segundo filme não se aproximar do épico, sendo mais uma aventura do personagem (e seguindo o gênero super-herói), a narrativa desse filme tem uma escala um pouco maior do que a do filme anterior, apresentando dois novos planetas, um deles em ruínas (similar ao planeta dos gigantes de gelo no primeiro filme) e outro rapidamente mostrado na primeira cena com Thor, onde só vemos uma região florestada do lugar. Até mesmo os cenários na Terra têm um melhoramento ao passar a narrativa em Londres, longe da cidade desinteressante situada no meio do nada no primeiro filme.

Nessa abordagem realista que Taylor segue, percebemos que a fotografia de Kramer Morgenthau se torna uma das principais ferramentas que o diretor utiliza para chegar ao seu objetivo, ao por exemplo, conseguir fazer com que os efeitos criados por computação gráfica tenham um alto grau de solidez em comparação ao filme original do herói, ao fazer o sistema de iluminação conseguir diluir de maneira eficiente a divisão entre os efeitos digitais e as filmagens em set.

Aliás, a fotografia do filme quebra o padrão que a Marvel estabeleceu em Os Vingadores e provou estar seguindo em Homem de Ferro 3, com a iluminação montada de maneira a estabelecer contraste (em externas percebe-se a mudança) e valorizando as cores utilizadas pelo design de produção (o vermelho da capa de Thor aparece vibrante aqui). Inclusive nas cenas passadas em Londres, onde predomina um tom mais cinza por conta do clima da cidade, consegue-se perceber as cores vibrantes dos cenários e figurinos em cena.

Apresentando o Éter como uma arma poderosa capaz de teletransportar matéria para outras dimensões, o filme introduz o conceito sinteticamente numa sequência num prédio abandonado onde o líquido interfere no local, trazendo ocorrências quebrando as leis da física como carros perdendo a forças da gravidade e objetos que não param de cair, intrigando sobre as ações que os poderes da substância podem fazer, e é um ponto positivo do roteiro de Christopher Yost e da dupla Stephen McFeely e Christopher Markus (que se tornarão no futuro os escritores que praticamente comandarão os filmes do estúdio, com a série do Capitão América e o terceiro e quarto Vingadores) de conseguir explicar o conceito de maneira divertida e sem longas exposições.

Que acaba infelizmente sendo uma exceção e não a regra. Iniciando com um prólogo envolvendo uma grande batalha e a relação dos elfos negros com o Éter, o roteiro ainda faz questão de incluir uma cena de Odin explicando os mesmos elementos apresentados na abertura para Thor e Jane, cometendo um dos piores usos de exposição nos filmes da produtora, constantemente repetindo informações bem estabelecidas anteriormente em intervalos de tempo extremamente pequenos, aproveitando para colocar apenas uma nova informação para disfarçar a redundância, não conseguindo cumprir o objetivo e tornando assim a narrativa maçante nestes instantes.

Há ainda uma trapaça dramática ao de repente a narrativa dar destaque a Frigga (Rene Russo), mãe de Thor, em duas cenas consecutivas no segundo ato para uma personagem que até então havia pouco aparecido na história apenas para que sua morte tenha um peso dramático, não funcionando e apenas expondo o recurso artificial.

O roteiro volta a falhar na motivação dos personagens, com Odin sem explicação nenhuma isolar Asgard após o ataque de Malekith e ignorar o plano razoável de Thor (tirar Jane e o Éter de Asgard) para proteger os habitantes ou ao dar a mais tola das motivações para as ações dos elfos negros (eles planejam usar o éter para deixar o universo na escuridão, apenas porque são os antagonistas). Pior ainda é Jane continuar a mesma personagem desinteressante do filme anterior, soando incrivelmente ingênua as situações em que é confrontada, e seu grupo de amigos também continuam meras ferramentas para o humor falho da trama – o dr. Selvig (Stellan Skarsgård) fica louco na narrativa, por conta da manipulação mental de Loki em *Os Vingadores*, mas rapidamente fica são, num excelente exemplo do desleixo do roteiro com os personagens.

O filme volta a apresentar problemas no seu humor, que se revela tolo, óbvio e pouco eficaz, destacando-se em alguns poucos momentos (geralmente envolvendo Thor e Loki). Aqui não há a divisão estabelecida no primeiro filme, onde Asgard era dominada por um drama familiar com influências shakespearianas e a Terra era predominada por sequências cômicas; aqui, ambas as partes são embebidas nessa proposta de humor que a narrativa segue.

O humor utilizado na narrativa também se vê bastante inspirado naquele apresentado naquele de *Os Vingadores*, tentando seguir o ritmo estabelecido por Joss Whedon de apresentar uma surpresa em um momento pouco esperado, principalmente em diálogos. Porém, além da escrita não ter o mesmo nível de qualidade, ele volta a repetir o problema de estas gags repetidamente ocorrem logo depois de grandes momentos dramáticos, ocorrendo numa insistência alarmante na produção. Isto elimina o peso que elas poderiam ter e acabam deixando o filme inócuo emocionalmente.

O filme de Whedon também influencia o terceiro ato da produção, onde há novamente um exército alienígena com uma grande nave invadindo uma grande cidade. Aqui, os elfos negros tentam ativar o Éter na faculdade de Greenwich enquanto Thor tenta derrotá-los. Porém, como os heróis descobriram um modo de infiltrar na frequência e conseguem manipular o Éter, o conceito do teletransporte é utilizado ativamente na cena, fazendo tanto Thor e Malekith acabarem parando em planetas e lugares diferentes da cidade, dando um frescor diferente para cena e divertindo no processo. Aliás, a influência de Whedon em tratar os heróis como ícones volta aqui, com dois momentos na sequência em que os transeuntes reconhecem Thor como uma celebridade.

No final, parece que o filme está tão desleixado que o encerramento da trama romântica do filme ficou para uma cena pós-créditos, logo depois do fim, parecendo que não conseguiu incluir na narrativa por algum motivo. Até sua importância é diminuída pela cena pós-créditos anterior, envolvendo um personagem do futuro filme *Guardiões da Galáxia* (de 2014) e que denomina o Tesseract e o Éter como Joias do Infinito, conceito aparecendo pela primeira vez em um filme do estúdio, que revela importante para as próximas produções para ser utilizado em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018).

Voltando a tratar da igualdade entre a Ciência e a Magia num rápido comentário de Jane sobre o exame que é feito em Asgard (um tema que volta após ser mencionado em *Thor*, *Capitão América: O Primeiro Vingador* e *Os Vingadores*, provavelmente para que o protagonista e seu universo se encaixe nas aventuras terrenas de seus companheiros de

crossover), *Thor: O Mundo Sombrio* não consegue desenvolver muito bem suas ambições, nem desenvolvendo muito bem o arco dramático do protagonista, com a decisão de recusar o trono por outrora algo encaixado apenas para ter um encerramento. A direção de Taylor é apenas correta, falhando em conseguir conciliar o peso dramático com o humor com mais delicadeza, embora ele tenha méritos em apresentar aspectos técnicos diferentes do padrão estabelecido. Seu roteiro parece aprisionado pelo impacto que *Os Vingadores* teve e não consegue alçar voo, fazendo lembrar várias vezes deste filme na narrativa e impedindo-a que tenha sua própria voz. O filme acaba dividindo problemas similares com o filme original, embora seja melhor do que esse, mostrando que o personagem ainda não encontrou o caminho em seus filmes solo.

2.5. CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL

Voltando a comandar um filme do Capitão América após o sucesso de *O Soldado Invernal* (2014), os irmãos Anthony e Joe Russo são beneficiados neste *Capitão América: Guerra Civil* (*Captain America: Civil War*, EUA, 2016) do lugar em que se encontra o personagem neste universo cinematográfico. Logo após os eventos de *Vingadores: A Era de Ultron* (2015), o personagem comanda a nova equipe dos Vingadores, com uma nova formação. Por conta de a narrativa tratar de um acordo que regulamentará as ações do grupo por parte de uma terceira junta, sob a supervisão de governos, o filme tem a oportunidade única de reunir todos os personagens dos filmes anteriores, algo inédito para um filme fora da franquia dos Vingadores.

O roteiro escrito pela Christopher Markus e Stephen McFeely (que trabalharam nos dois filmes anteriores do personagem) toma a iniciativa de centrar a trama no protagonista-título, fazendo a cisão ideológica entre Steve Rogers (Chris Evans) e Tony Stark (Robert Downey Jr.) a respeito do Acordo de Sokovia a inicial fonte de tensão da narrativa. Receoso por quem será aqueles que servirão de supervisores e mandantes das missões possam agir com as piores intenções (suspeita que ecoa a dominação da S.H.I.E.L.D. pela organização criminosa Hydra em *O Soldado Invernal*), Rogers se vê numa posição contrária à de Stark, que deseja cumprir o acordo por conta das baixas de civis em mortes colaterais as batalhas que a equipe participou no passado recente. Essa cisão aumentará graças a um atentado ocorrido em Viena na ratificação do acordo, supostamente causado pelo velho amigo de Rogers, Bucky

Barnes, o Soldado Invernal (Sebastian Stan). Por conta suspeitar da autoria de Barnes na realização da explosão ao prédio das Nações Unidas, mas também de seu inerente deslocamento nos tempos atuais (ainda mais inoculado por conta da morte recente de Peggy Carter, antiga paixão do personagem) e por Barnes ser a única pessoa de seu tempo ainda existente no presente, Rogers defende o amigo, enquanto Stark, aliado do governo americano, dúvida da inocência.

Isto acaba causando uma separação da equipe, que acaba dividindo-se dos lados referentes a essa cisão. Aliás, a narrativa merece méritos ao não dar peso maior a um dos lados, apresentando as motivações de Stark e Rogers de maneira equilibrada, não apontando um favorito ao qual o público deva torcer, justificando as ações de cada de forma lógica, assim com quem cada integrante se alia: por exemplo, a Viúva Negra (Scarlett Johansson) é favorável ao acordo, devido a um passado violento e acreditar estar fazendo o correto; já a Feiticeira Escarlata (Elizabeth Olsen) pressente que por conta de suas ações (por conta de um erro que comete numa das ações dos Vingadores no começo da narrativa que acaba custando a vida de civis, o acordo é criado) a regulamentação estará excluindo-a de seu direito de ir e vir. O fato de Stark confina-la na sede dos Vingadores (devido a sua paranoia que algo terrível pode acontecer, algo apresentado em Homem de Ferro 3 e desenvolvido mais ainda em A Era de Ultron) a faz ainda ter essa percepção e a se juntar ao grupo de Rogers. Assim como o Homem Formiga (Paul Rudd), juntando-se ao lado do Capitão América devido a sua adoração pelo herói, retratado de forma divertida pelo filme.

Outros personagens que participam da trama e acabam sendo importantes para a batalha que a equipe trava e são apresentados neste universo pela primeira vez neste filme são o príncipe T'Challa/Pantera Negra (Chadwick Boseman) e Peter Parker/Homem-Aranha (Tom Holland), ambos unindo ao lado de Tony Stark. O Pantera Negra tem seu pai morto no atentado, com isto buscando vingança pelo responsável, levando-o a um arco dramático que o leva a abraçar uma nobreza em seu desfecho. Já o Homem Aranha tem a jovialidade como sua maior característica, apresentado como um adolescente que acabou de descobrir seus poderes e enxergando Stark como uma figura paterna (traços que serão desenvolvidos no filme solo desta versão do personagem, Homem-Aranha: De Volta ao Lar, lançados no ano seguinte).

O roteiro consegue a façanha de além de desenvolver uma quantidade considerável de personagens, também desenvolver uma trama interessante cheia de reviravoltas que em nenhum momento soa sobrecarregada ou ininteligível. Além disso, aplausos merecem ser dados ao desenvolver diálogos bem escritos que expressam a ideologia de cada personagem

com clareza e economicamente, ao mesmo tempo que introduzem um humor que soa orgânico e ajuda a desenvolver aquelas pessoas, não interrompendo a narrativa nem o tom que ela assume, que preza pela a solenidade (mas não excessiva) e valorizando os momentos dramáticos. Usando também inteligentemente a preparação de elementos futuros que serão importantes na narrativa (como a apresentação de Stark na trama que utiliza holograma de seus pais, ao mesmo tempo que a cena apresenta seu sentimento de culpa por suas ações passadas – este, um motivador de suas ações na trama) ao mesmo tempo que faz uma boa subversão ao estabelecer um flashback recorrente envolvendo uma missão do Soldado Invernal que retorna nos três atos da narrativa ao colocar uma ironia dramática para o público ao entender a correlação daquela ação com a história no presente e sua ligação com o antagonista, Zemo (Daniel Bruhl).

Os diretores Antony e Joe Russo voltam aqui em Guerra Civil aplicando uma estética similar a aquela utilizada em *O Soldado Invernal*, na qual tons de cinza dessaturados predominavam na paleta de cores estética, e com o diretor de fotografia Trench Opaloch (de *Distrito 9*) investindo numa iluminação neutra (com um pouco de contraste apenas em cenas interiores quando o cenário possibilita o uso, como a base na Sibéria). Se essa abordagem contribuía para evocar um clima conspiratório em *O Soldado Invernal*, aqui as vezes não combina muito bem com a história, deixando a narrativa não se destacar visualmente em alguns momentos. Contribui ainda com esta percepção o design de produção voltar a seguir o padrão estabelecido nos filmes anteriores, não apresentando novidades.

A dupla de diretores volta aqui estabelecendo o tom solene da narrativa, ao mesmo tempo que seu comando das sequencias de ação retomam a apresentar a agilidade letal do protagonista mostrada no filme anterior do personagem, porém, ao contrário de *O Soldado Invernal*, onde a interessante ação era prejudicada por uma câmera inquietante e uma decupagem confusa, desta vez os irmãos Russo tem uma evolução no controle destas sequencias, onde conseguimos compreender com clareza as geografia dos lugares em que passam as sequencias, as posições dos personagens dentro destes e ação que cada um inserido ali realiza.

O aprimoramento dos diretores é bem-vindo, pois esse filme lida com personagens com poderes fantásticos (diferente de *O Soldado Invernal*, onde predominavam combates corpo a corpo), algo que o filme lida maravilhosamente bem na batalha dos times de heróis no final do segundo ato. Subvertendo o padrão de escopo grandioso das sequencias de ação estabelecido no primeiro Vingadores, aqui a sequência passa em um aeroporto vazio, mas o

impacto se mantém graças a inventividade em que as habilidades de cada personagem são utilizadas, com união dos poderes dos personagens ao mesmo tempo e a aparição de habilidades ainda não mostradas ainda nos filmes anteriores (o Homem Formiga transformar em gigante). É interessante perceber que a sequência investe em momentos dramáticos para pontuar o início (os argumentos iniciais do Homem de Ferro e o Capitão América), o meio (a formação das equipes indo brigarem frente a frente) e no final (a queda de Rhodes (Don Cheadle) no final da batalha, causando uma paralisia nas pernas – voltando a andar no fim da narrativa graças a um dispositivo criado por Stark), mantendo a atenção do espectador sobre o que vai acontecer.

Fazendo o clímax fugir novamente do padrão estabelecido ao concentrar numa luta corporal entre o Homem de Ferro contra a dupla Soldado Invernal e o Capitão América, ao Stark descobrir o envolvimento de Barnes no assassinato dos pais (a revelação que os flashbacks estavam preparando na narrativa), o filme surpreende também ao revelar, por trás das motivações do plano rocambolesco que Zemo aplicou durante a narrativa, não um objetivo megalomaniaco, mas uma vingança pessoal contra os Vingadores pela morte da família (as mensagens eletrônicas no celular antecipam engenhosamente a revelação, em um mais ponto positivo do roteiro), ecoando o tema da prestação de contas da equipe de forma inteligentemente.

Encerrando com os Vingadores divididos temporariamente (no qual o objetivo do antagonista são alcançados no fim da narrativa), e acrescentando duas cenas-pós créditos na narrativa que antecipam os filmes do Pantera Negra e Homem-Aranha, Guerra Civil também inicia nos filmes da Marvel a aparição de protagonistas de outras narrativas em histórias solos de heróis (como Tony Stark em Homem-Aranha: De Volta ao Lar e as aparições do Doutor Estranho e Hulk em Thor: Ragnarok), mudando a abordagem do estúdio. Há também definitivamente a adoção dos irmãos Russo e de dupla de roteiristas no comando da saga, visto que comandarão os futuros Vingadores: Guerra Infinita e Vingadores: Ultimato, onde todos os heróis vistos nos filmes anteriores se encontrarão. Assim, tudo que aprenderam nessa produção acabará sendo levado nestes dois filmes, com este Guerra Civil um ensaio do que vai vir.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesses onze anos de existência da Marvel como produtora de obras cinematográficas, nota-se uma evolução na elaboração das narrativas do estúdio que gradualmente acabou sendo possibilitada. Quando vemos os lançamentos mais recentes da produtora, como *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), produção com uma infinidade de personagens, diversas locações e sequências complexas de ação envolvendo diferentes habilidades, é curioso perceber que o primeiro *Homem de Ferro*, comparado a seus mais recentes colegas, acaba se tornando um filme com escopos humildes, limitando-se a focar apenas na trajetória de Tony Stark na concepção do *Homem de Ferro* e uma luta com o vilão no terceiro ato que resume-se geograficamente em um prédio na sua companhia, valores ainda com um certo grau de grandiosidade, mas pequenos com o que veio em seguida.

O que mudou tudo isso foi, claro, *Os Vingadores*, em 2012. Estabelecendo de vez o universo cinematográfico até então indicado por menor (em *Homem de Ferro*) ou maior (em *Homem de Ferro 2*) até aquele momento, esta produção escancarou de vez o entrecruzamento de narrativas que se tornou cada vez mais incorporado aos filmes do estúdio após esse primeiro *crossover* inicial. Interessante que, até chegar até este ponto, os filmes anteriores envolvendo narrativas solo dos heróis apresentavam problemas de roteiro justamente por conta da preparação que despendiam afim de levar a narrativa a certo ponto para os protagonistas encontrarem-se em uma posição propícia a entrada ao supergrupo: *Homem de Ferro 2* (2010) precisava encher uma narrativa sobrecarregada com uma subtrama envolvendo a Viúva Negra e a S.H.I.E.L.D. apenas para introduzir estes personagens antes do grande evento, sendo que não tem muito a ver com o que Tony Stark enfrenta no momento. (O caso mais evidente de problemas narrativos nessa fase do estúdio vem do primeiro filme do Capitão América, não analisado nesse trabalho, onde depois de uma primeira metade onde os dilemas do herói eram desenvolvidos com calma e sensibilidade, a narrativa precisa avançar excessivamente rápida na segunda metade da obra para que o herói seja congelado e desperte no presente na última cena, avançando meses desleixadamente e não dando um destino definitivo ao vilão).

Logo após *Os Vingadores*, as sequências dos filmes dos heróis que integram o supergrupo apresentavam um fenômeno curioso na apresentação de suas tramas: elas não apenas continuavam a narrativa dos personagens dos filmes anteriores, mas também aonde

terminaram em *Os Vingadores*. *Thor: O Mundo Sombrio* (2013) é um caso bem claro nisso: há o prosseguimento da trama em que Thor deve se tornar apto a assumir o trono de Asgard, assim como há continuidade na trama romântica entre o protagonista e Jane Foster. Porém, a narrativa claramente sobre reverberações do período em que Thor integrou a equipe, evidentemente no desenvolvimento entre a relação entre o herói e Loki após este último ter tentado dominar o meio terrestre, tomando boa parte da trama.

Porém, esse notável entrecruzamento de narrativas pós Vingadores acrescentou uma parcela de problemas nos filmes deste período. Com o afincado de demonstrar que o universo está compartilhado com outras tramas, muitas vezes as narrativas faziam desvios apenas para que citações a equipe fossem feitas, impedindo que a narrativa assumisse uma cara própria ao lembrar da conexão do universo (em *Homem-Formiga*, lançado em 2015, há diversas citações a equipe e uma cena onde há um furto ao quartel principal do grupo, colocado desajeitadamente na narrativa). Há ainda a volta do mesmo problema narrativo apresentando em *Homem de Ferro 2*, onde a preparação de elementos e acontecimentos importantes para futuros filmes não se encaixa organicamente na trama. Em *Vingadores: A Era de Ultron* (2015), é bastante evidente que a missão de Thor no segundo ato da narrativa, por exemplo, toma espaço precioso da narrativa apenas para introduzir ao grupo o conceito das Jóias do Infinito, pedras mágicas que tem uso apenas tangencial na narrativa e que só será importante no terceiro filme da equipe, *Guerra Infinita* (2018), por exemplo.

Mas o que também se destaca nessa fase também é que com *Os Vingadores* o diretor Joss Whedon acabou dando uma cara definitiva aos filmes do universo, tonalmente e visualmente. Como Whedon apostou em um humor que preza pelas tiradas verbais dos personagens, dependendo da subversão de clichês em determinados momentos, acabou se tornando parte integral da franquia buscar o riso do espectador, muitas vezes não combinando organicamente com a narrativa. Além disso, como Whedon contentou-se com um design de produção que apenas repetiu elementos introduzidos nos longas anteriores e uma iluminação básica em sua fotografia, evitando um contraste, estes elementos são levados aos longas posteriores, não avançando ou particularizando a linguagem visual destas produções. O filme selecionado para este trabalho, *Thor: O Mundo Sombrio*, apresenta-se como uma curiosa antítese visual ao que as fotografias das produções da Marvel apresentam normalmente (ao procurar um realismo num mundo fantástico, a direção de fotografia acabou destoando visualmente ao ressaltar cores de ambientes e figurinos), mas principalmente como uma imensa comprovação da abordagem cômica destes filmes, que chegam a um ponto em que

atrapalham o estabelecimento de uma situação dramática nestas produções (veja que a suposta morte de Loki em *O Mundo Sombrio* logo em seguida é emendada a uma sequência envolvendo humor na Terra).

O último filme selecionado, *Capitão América: Guerra Civil* (2016), assim como o primeiro Vingadores, se mostra influente para como os filmes do estúdio abordarão o universo nas narrativas individuais a partir em diante. O fato do próprio filme em si representar um *crossover*, de envolver na história a equipe dos Vingadores mesmo sendo um filme solo do Capitão América, permite agora na fase atual o aparecimento de encontros de heróis de diferentes filmes em histórias solo fora de tramas dos Vingadores (*Homem Aranha: De Volta ao Lar* e *Thor Ragnarok*, ambos lançados em 2017, um ano após esta produção, tem como coadjuvantes importantes de suas tramas o Homem de Ferro e o Doutor Estranho, respectivamente), fugindo de rápidas participações como nos filmes solo anteriores. Além disso, o fato deste terceiro filme do personagem-título apresentar um personagem como Homem Aranha curiosamente fez com que seu primeiro filme solo, *De Volta ao Lar*, carregasse fios narrativos iniciados aqui (como a relação entre Peter Parker e Tony Stark) que foram desenvolvidos naquele filme, fazendo que o filme solo de estreia do herói neste universo continuasse uma história anterior.

Como os irmãos Russo, diretores de *Guerra Civil*, acabaram dirigindo os próximos filmes dos Vingadores, que terminaram a atual fase do estúdio nos cinemas, é interessante perceber, assim como também aconteceu com Whedon, que a abordagem que a dupla de diretores aplica na fotografia de seus filmes, continuando a evitar o contraste na iluminação e prosseguindo na diminuição da matiz de cores, desta vez dando uma tonalidade em momentos aproximando do cinza, acabará sendo levado para os próximos filmes do estúdio como *Doutor Estranho* (2016) ou *Thor Ragnarok* (2017). Filmes que ironicamente fogem do padrão instituído para o design de produção, investindo em construções atípicas e cores fortes que infelizmente são removidas pela neutralidade na disposição das luzes nos cenários.

Um problema recorrente dos filmes da Marvel era que, ao final das narrativas, a trama em si não se encerrava, deixando como última cena um gancho que seria utilizado no próximo filme. É casos como de *O Mundo Sombrio*, que termina com Loki surpreendentemente assume o posto de Odin como soberano de Asgard, não resolvendo a história apenas para deixar ao público com antecipação aos próximos capítulos. Uma coisa que se percebe em *Guerra Civil* é que os realizadores fazem questão de amarrar todos os conflitos apresentados na narrativa, dando uma impressão de desfecho. Assim, se no final há

uma fuga dos Vingadores presos pelo Capitão América, uma aparente ponta solta para próximas aventuras, há uma preocupação em tematicamente amarrar estes eventos como o fim daquela narrativa. Essa preocupação dos realizadores das produções do estúdio em finalizar suas narrativas prosseguirá nos filmes seguintes, apenas colocando ganchos nas tradicionais cenas pós-créditos se possível (embora estas também começam a encerrar apenas pontas soltas da narrativa, como é o caso das que aparecem em *Guerra Civil*). Assim, há produções neste período que podem ser assistidas pelos espectadores leigos neste universo sem conhecimento prévio de histórias anteriores, como *Doutor Estranho* e *Pantera Negra* (que tem os incidentes de *Guerra Civil* contextualizados dentro de sua narrativa).

Quanto ao humor apresentado nas narrativas, que continuará se mostrando constante nas obras, dependerá muito de como cada produção utilizará. Algumas seguirão a cartilha estabelecida no período do estúdio onde as marcas autorais de Whedon eram bastante influentes (as tiradas verbais, com influências da cultura pop, aparecem com frequência em *Doutor Estranho*, porém não funcionam muito bem em boa parte das vezes em que são inseridas), porém há outras em que assumirão como comédias e tentarão buscar o riso (caso de *Thor: Ragnarok*). Porém, há casos como o de *Guerra Civil*, que tem momentos bem-humorados, mas mantem um tom sóbrio durante a narrativa, fazendo que seus momentos leves funcionem bem em contrapartida ao restante da narrativa.

Em suma, a impressão que fica é que a partir dessa produção o estúdio começa a dar autonomia criativa a seus criadores para desenvolver suas narrativas. Diferentemente dos casos de *Homem de Ferro 2* e *Thor: O Mundo Sombrio*, onde pode-se perceber uma imposição criativa aos realizadores para incluir elementos a fim de avançar o desenvolvimento do universo cinematográfico, fazendo muitas vezes a narrativa perder a personalidade em questão de um projeto maior, aqui percebemos que há uma preocupação de cada obra funcionar como uma história completa, mesmo continuando eventos de outras produções. Se há defeitos nessas produções recentes, percebemos que vem mais causadas pelos cineastas em comando das obras do que uma imposição narrativa para o próximo filme do estúdio.

Desta forma, não apenas o escopo destas produções foi a única coisa que evoluiu nestas produções nos últimos anos, mas também a habilidade em gerenciar o universo compartilhado criado, fazendo o *crossover* deixar de ser empecilho na construção das narrativas individuais a se tornar elemento orgânico ao elaborá-las. E se ainda apresentam

problemas na maneira de fotografar e criar visuais únicos pontualmente, é possível que no futuro este seja o ponto que será corrigido nas próximas obras.

4. BIBLIOGRAFIA

ARRI NEWS. Avengers Assemble!. Disponível em: <

<https://web.archive.org/web/20120422150320/http://www.arri.com/news.html?article=950&cHash=6adfecc263fdc3b7765b4e2f93a73f81>>. Acesso em: 14 de junho de 2019.

HEURING, David. Hammer Time!. Disponível em: < <https://www.hdvideopro.com/film-and-tv/feature-films/hammer-time/>>. Acesso em: 15 de junho de 2019.

5. FILMOGRAFIA

HOMEM de Ferro. Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios. Paramount Pictures, 2008. (126 min)

HOMEM de Ferro 2. Direção de Jon Favreau. EUA: Marvel Studios. Paramount Pictures, 2010. (124 min)

OS VINGADORES. Direção de Joss Whedon. EUA: Marvel Studios. Walt Disney Company, 2012. (143 min)

THOR: O Mundo Sombrio. Direção de Alan Taylor. EUA: Marvel Studios. Walt Disney Company, 2013. (112 min)

CAPITÃO América: Guerra Civil. Direção de Antony e Joe Russo. EUA: Marvel Studios, Walt Disney Company, 2016 (147 min)