

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO

GUILHERME ENGELKE GONÇALVES

A CRÍTICA DE CINEMA *BLOCKBUSTER*:
Análise das críticas do site Omelete sobre os 20 filmes do *Marvel Studios*

PORTO ALEGRE
2019

GUILHERME ENGELKE GONÇALVES

A CRÍTICA DE CINEMA *BLOCKBUSTER*:

Análise das críticas do site Omelete sobre os 20 filmes do *Marvel Studios*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo, pelo Curso de Jornalismo da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Me. Felipe Boff

Porto Alegre

2019

RESUMO

Neste trabalho analisamos as críticas do site Omelete sobre os filmes do *Marvel Studios*, iniciados em 2008 com “Homem de Ferro”, até “Homem-Formiga e a Vespa”, em 2018. Buscamos compreender como as críticas cinematográficas voltadas aos *blockbusters* de super-herói são construídas pelo site, explorando os elementos utilizados para mensurar a qualidade dos filmes, como roteirização, direção, edição e trilha sonora, bem como aspectos específicos das adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, como transposição da linguagem e fidelidade dos personagens e das histórias.

O referencial teórico abrange histórias em quadrinhos (MOYA, 1993), crítica cinematográfica (COSTA, 1985) e jornalismo cultural (PIZA, 2009), embasando o estudo de 20 críticas sob o prisma de duas metodologias combinadas: a Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011) e a Análise Fílmica (PENAFRIA, 2009; VANOYE, 2008). Em nossa análise, constatamos que os textos do site Omelete não se afastam da tradição da crítica cinematográfica, pois reafirmam a proeminência dos aspectos artísticos do cinema em relação aos aspectos de transposição dos quadrinhos para as telas e às características técnicas e financeiras próprias dos *blockbusters* de super-herói.

Palavras-chave: Jornalismo cultural. Crítica de cinema. Cinema. Marvel. Histórias em quadrinhos.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 QUADRINHOS E CINEMA	9
2.1 QUADRINHOS NA IMPRENSA BRASILEIRA	11
2.2 O COMEÇO DO CINEMA	12
2.3 A RELAÇÃO ENTRE QUADRINHOS E CINEMA	13
3 JORNALISMO CULTURAL E CRÍTICA CINEMATOGRAFICA	19
3.1 CARACTERÍSTICAS DA CRÍTICA	23
3.2 A CRÍTICA EM HOLLYWOOD	27
4 METODOLOGIA	32
4.1 ANÁLISE DE CONTEÚDO	32
4.2 ANÁLISE FÍLMICA	34
5 ANÁLISE DAS CRÍTICAS	37
5.1 “HOMEM DE FERRO”	37
5.2 “O INCRÍVEL HULK”	39
5.3 “HOMEM DE FERRO 2”	41
5.4 “THOR”	43
5.5 “CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR”	44
5.6 “VINGADORES”	46
5.7 “HOMEM DE FERRO 3”	48
5.8 “THOR: O MUNDO SOMBRIO”	49
5.6 “CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL”	50
5.10 “GUARDIÕES DA GALÁXIA”	51
5.11 “VINGADORES: ERA DE ULTRON”	53
5.12 “HOMEM-FORMIGA”	55
5.13 “CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL”	56
5.14 “DOUTOR ESTRANHO”	57
5.15 “GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL.2”	59
5.16 “HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR”	60
5.17 “THOR: RAGNAROK”	61
5.18 “PANTERA NEGRA”	62
5.19 “VINGADORES: GUERRA INFINITA”	63
5.20 “HOMEM-FORMIGA E A VESPA”	65

6 CONCLUSÃO	67
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXO A – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO	76
ANEXO B – CRÍTICA: O INCRÍVEL HULK.....	78
ANEXO C – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO 2	80
ANEXO D – CRÍTICA: THOR	82
ANEXO E – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR.....	84
ANEXO F – CRÍTICA: VINGADORES.....	87
ANEXO G – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO 3	90
ANEXO H – CRÍTICA: THOR: O MUNDO SOMBRIO.....	93
ANEXO I – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL	95
ANEXO J – CRÍTICA: GUARDIÕES DA GALÁXIA	97
ANEXO K – CRÍTICA: VINGADORES: ERA DE ULTRON.....	100
ANEXO L – CRÍTICA: HOMEM-FORMIGA.....	104
ANEXO M – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL	106
ANEXO N – CRÍTICA: DOUTOR ESTRANHO.....	109
ANEXO O – CRÍTICA: GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL.2.....	111
ANEXO P – CRÍTICA: HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR	113
ANEXO Q – CRÍTICA: THOR: RAGNAROK.....	115
ANEXO R – CRÍTICA: PANTERA NEGRA	117
ANEXO S – CRÍTICA: VINGADORES: GUERRA INFINITA.....	119
ANEXO T – CRÍTICA: HOMEM-FORMIGA E A VESPA.....	122

1 INTRODUÇÃO

Neste trabalho analisarei as 20 críticas do site Omelete sobre as produções cinematográficas do *Marvel Studios* ao longo de 10 anos, que iniciou com “Homem de Ferro” (“Iron Man”), em 2008, até “Homem-Formiga e a Vespa” (“Ant-Man and the Wasp”), de 2018.

Estudarei os textos veiculados no site www.omelete.com.br e entenderei como as críticas cinematográficas de filmes de super-herói, especificamente as produções do *Marvel Studios*, são concebidas. Para isso, investigarei elementos considerados para mensurar a qualidade dos filmes, como: a transposição da linguagem das histórias em quadrinhos para o cinema, a fidelidade da adaptação, a fidelidade dos personagens e suas personalidades, cenários característicos e a mitologia do personagem-título. Também avaliarei se alguns temas que permeiam críticas de filmes entre outros gêneros, como a qualidade do roteiro, direção, trilha sonora e atuações dos atores são relevantes para definir a qualidade da obra junto à crítica. Entenderei as técnicas utilizadas nos filmes do segmento de super-heróis e observarei se as mesmas fazem parte dos temas relevantes que devem ser considerados para avaliar a qualidade de um filme oriundo de uma história em quadrinho de super-herói.

O site Omelete, plataforma onde os objetos desta pesquisa estão publicados, foi fundado no ano 2000 por Érico Borgo, designer gráfico e crítico de cinema, Marcelo Hessel, jornalista e crítico de cinema e Marcelo Forlani, publicitário e crítico de cinema.

Inicialmente, o site possuía conteúdo exclusivo para os fãs de histórias em quadrinhos. Entretanto, o passar dos anos e a ascensão da indústria cinematográfica baseada em histórias em quadrinhos de super-herói fez com que o site Omelete adaptasse seu conteúdo, acrescentando também outras vertentes da cultura pop, como a música, cinema de modo geral e jogos de videogame. Hoje, o site é referência no Brasil no segmento de cultura pop.

Dentro desse contexto, é interessante observar e considerar que o cinema que adapta histórias já consagradas de quadrinhos, mais especificamente de super-heróis, necessita de um cuidado maior na avaliação dos critérios que definem o valor de um filme para a crítica. A arte sequencial possui certas peculiaridades que são únicas, se tratando de técnicas de narrativa, descrição e apresentação de

personagens, roteirização das histórias e demais modelos, como o “*Marvel Way*”. Criado por Stan Lee, o modelo de fazer quadrinhos da *Marvel Comics* consistia em elaborar uma curta sinopse que serviria de roteiro para que o desenhista abusasse da sua criatividade para dar vida àquela história. Este modelo é um dos mais famosos e efetivos e explica o sucesso da empresa na indústria de quadrinhos, que começou suas atividades no mercado como *Timely Comics* em 1939. Em 1950 passou a ser conhecida por *Atlas Comics* e, em 1961, recebeu a alcunha de *Marvel Comics*, com a publicação da primeira história do “Quarteto Fantástico”, criada por Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko e muitos outros.

As histórias da Marvel se distinguiam das outras por serem mais próximas da realidade, o que cativava os fãs, e, com o tempo se tornou uma das principais características de suas histórias. Um dos exemplos é que a editora buscava explorar a caracterização dos personagens e seus dilemas pessoais.

Em 1963 a primeira história dos Vingadores foi publicada nos quadrinhos, como resposta ao sucesso da concorrente *DC Comics*, que dominava a indústria com a Liga da Justiça. Apesar de já possuir em seu portfólio publicações como “Quarteto Fantástico” e “X-Men”, “Vingadores” era a primeira HQ que reunia o conceito de grupo de super-heróis que se reúnem para enfrentar uma ameaça que separados não conseguiriam deter.

Devido ao grande sucesso dessas histórias, a indústria cinematográfica sempre olhou com bons olhos para adaptações. Se tratando de Marvel, as primeiras tentativas não obtiveram sucesso e apenas a contemporaneidade favoreceu os filmes.

Na década de 1990, os filmes de super-herói inspirados em personagens das histórias da Marvel começaram a ganhar atenção do público e da crítica. Em 1998 estreava “Blade”, película baseada nas histórias do consagrado personagem caçador de vampiros dos quadrinhos da Marvel. O filme é considerado um marco para a empresa no cinema, pois abriu as portas para os próximos títulos que viriam a seguir. “Blade” correspondeu às expectativas e obteve sequência com “Blade II” (2002) e “Blade: Trinity” (2004), encerrando a trilogia do personagem.

Já em 2000, foi a vez de um dos grupos mais conhecidos do público geral dar as caras nas telonas. Os “X-Men” também ganharam uma trilogia, que se encerrou em 2006, também com grande sucesso de crítica e público.

Em 2002, o Homem-Aranha, outro herói bastante conhecido, apareceu no cinema também em uma trilogia, dirigida por Sam Raimi. O filme também foi um sucesso de crítica, recendo elogios pela fidelidade aos aspectos principais das histórias em quadrinhos e o respeito às origens do personagem. As sequências chegaram em 2004 e 2007.

Todos esses filmes serviram de termômetro para o *Marvel Studios* lançar, em 2008, o primeiro filme do seu universo cinematográfico: “Homem de Ferro” (“Iron Man”). O filme foi um sucesso de bilheteria pelo mundo, arrecadando 585,2 milhões de dólares, de acordo com o IMDb. A crítica elogiou novamente o filme, apontando a qualidade dos elementos adaptados dos quadrinhos, como a fidelidade dos uniformes e a personalidade característica dos personagens, somado a um roteiro coeso e ótima direção.

Já estabelecido na indústria, “Vingadores” (“The Avengers”) (2012) foi o primeiro filme do *Marvel Studios* e deste segmento a bater a marca de um bilhão de dólares em bilheteria, segundo o IMDb. Ao longo dos anos, esse número foi batido algumas vezes e, em 2018, “Vingadores: Guerra Infinita” (“Avengers: Infinity War”) se tornou a quarta maior bilheteria da história do cinema, arrecadando mais de 2 bilhões de dólares, conforme consta no site do IMDb.

“Homem de Ferro” foi o ponto de partida para o Universo Cinematográfico da Marvel, sendo o início dos objetos a serem estudados nesta pesquisa.

Inicialmente, no capítulo “Quadrinhos e cinema”, consultarei as obras “História da História em Quadrinhos”, de Álvaro de Moya e “O Cinema no Século” do organizador Ismail Xavier. Entenderei o contexto histórico que as histórias em quadrinhos e o cinema se encontram e como eles caminharam lado a lado ao longo dos anos. Neste capítulo, ainda abordarei a transposição da linguagem das histórias em quadrinhos para o cinema e como estes dois universos se relacionam no que diz respeito à linguagem, seja pela sua semelhança ou pela apropriação em uma adaptação. Para isso, utilizarei os artigos “Histórias em quadrinhos e Cinema: um caso de tradução intersemiótica”, de Bruno Fernandes Alves e “A Relação entre Quadrinhos e Cinema: reflexões sobre a adaptação de Batman por Tim Burton”, de Bruno Navarini Rosa.

No capítulo três falarei sobre o jornalismo cultural e a crítica cinematográfica. Para iniciar, analisarei a obra “Jornalismo Cultural” de Daniel Piza, a fim de entender os formatos dessa vertente do jornalismo e como ele se aplica no cinema e,

posteriormente, num recorte sobre as críticas de arte e de cinema. Em seguida, me aprofundarei no conceito da crítica de cinema e suas características e peculiaridades a partir de dois artigos: “A Função Retórica da Crítica de Cinema: análise das resenhas de Central do Brasil”, de Regina Gomes e “A Crítica Cinematográfica sob a Perspectiva dos Gêneros Jornalísticos: o caso Walter Silveira”, de Rafael Oliveira Carvalho, além da monografia “Crítica ordinária: a crítica de cinema na imprensa brasileira”, de Rachel Cardoso Barreto.

As metodologias utilizadas serão a Análise de Conteúdo, a partir dos métodos sugeridos por Laurence Bardin no livro “Análise de Conteúdo”, e a Análise Fílmica, estudando o livro “Ensaio sobre a Análise Fílmica”, de Francis Vanoye e o artigo “Análise de Filmes: conceito e metodologia (s)” de Manuela Penafria. Elementos como as análises quantitativa e qualitativa serão bastante utilizados ao analisar as críticas cinematográficas do site Omelete. O objetivo é desvendar os aspectos que constroem uma avaliação de um filme e como são estabelecidos os julgamentos qualitativos. A Análise Fílmica servirá como parâmetro para estipular os elementos que permeiam as críticas dos filmes do *Marvel Studios* pelo site Omelete.

2 QUADRINHOS E CINEMA

O cinema possui um hábito que perdura desde a sua origem: ele bebe de diversas fontes para a execução de suas obras e, uma das principais fontes, que caminha junto à sétima arte desde os primórdios, são as histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos têm tanta significação dentro da indústria cinematográfica que, mesmo quando falamos de uma adaptação qualquer, é possível identificar uma linguagem característica e peculiar que somente um filme inspirado em uma história em quadrinho possui.

Além de ser possível identificar com facilidade a linguagem de uma adaptação de histórias em quadrinhos para o cinema, também existem similaridades entre os dois meios de comunicação. “Apesar do número reduzido de recursos técnicos em comparação com a sétima arte, uma revista HQ é capaz de provocar o ‘desligamento’ do indivíduo durante sua leitura mesmo em ambientes ruidosos e informais, como um ônibus ou metrô” (ROSA, S/D, p.4). Os quadrinhos e o cinema são duas mídias que proporcionam uma experiência imersiva, com elementos que prendem o espectador em uma narrativa contínua.

Entretanto, para entender melhor esta relação, é preciso voltar alguns anos na história e analisar as primeiras manifestações das histórias em quadrinhos e o surgimento dos cinematógrafos.

Por volta do século XVII, um invento revolucionário surgiu como inovação: a lanterna mágica, que projetava imagens estáticas em uma superfície plana, com um narrador contando as histórias ali ilustradas. A partir daí a arte de transmissão de mensagens a partir de imagens sequenciais foi se desenvolvendo até chegar no que conhecemos hoje como quadrinhos e cinema.

É possível afirmar que os primórdios das histórias em quadrinhos estão ligados a Rudolph Topffer, Georges Colomb e Wilhelm Busch.

Topffer era suíço e ficou famoso como escritor de obras literárias como “La Bibliothèque” de Mon Oncle, de 1832 e “Le Presbytère”, de 1839-46. Segundo Moya (1993), após o sucesso, dedicou-se a meia dúzia de histórias em imagens, posteriormente publicadas sob o título de “Histoires em Estampes”, em 1846-47.

Georges Colomb, conhecido pelo pseudônimo Christophe, nasceu no Lure, na região da Alta-Saxônica. Em 1889, criou a Famille Fenouillard, que, segundo Moya (1993), muitos consideram como a primeira história em quadrinhos moderna.

Segundo Moya (1993, p.12):

Colomb jamais usou balões, mas inseria um texto (de excelente qualidade literária) sob seus quadros. Usava ângulos inusitados, movimentos acelerados, técnicas de silhuetas. A ação ligava os quadros. Estava avançado para seu tempo e é considerado um dos que mais contribuíram para os *comics* no seu nascedouro.

Já Wilhelm Busch era poeta, artista e humorista. Nasceu em 15 de abril de 1832 em Wiedensahl, próximo de Hannover, na Alemanha. Era membro da *Kunstlerverein* (clube dos artistas) e, em 1859, publicou suas primeiras caricaturas no semanário *Fliegenden Blatter*. “As primeiras histórias ilustradas de Busch, não muito diferentes dos quadrinhos tipo pantomina de hoje, foram publicadas no ‘Fliegenden Blatter’, em 1860” (MOYA, 1993, p.13).

Alguns anos mais tarde as histórias em quadrinhos foram se estabelecendo na sociedade e já eram realidade no cotidiano. Segundo Moya (1993, p.18), no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal *World*, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo “jornalismo amarelo” para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo.

Nesse dia histórico, o artista Richard Fenton Outcault desenhou dois painéis (*charges*), um em cor, outro em preto e branco, com o título “At the Circus In Hogan’s Alley”. Era um quadro a mais de crianças em favelas (becos). Assim, havia um garoto de cabeça e orelhas grandes, de seis ou sete anos e com um camisolão sujo. Nos quadrinhos, seu roupão era azul. Nas semanas seguintes apareceu sem cabelo, em um papel secundário, ou sequer surgia nos desenhos. A partir de 5 de janeiro de 1896, seu camisolão já é amarelo - dizem que a pedido do técnico de cores - e toma o primeiro plano. O próprio público começou a chamá-lo de “The yellow kid”, embora o autor jamais tivesse nomeado a figurinha. Por influência das *charges* políticas, seu camisolão tornou-se panfletário, portando frases e críticas do momento. Eram mensagens irreverentes, ligando ao outro painel desenhado. Sem balões.

Já o cinematógrafo, criado pelos irmãos Lumière no final do século XIX, demonstra uma releitura daquilo que foi visto na lanterna mágica.

De acordo com Gunning (1996, p.26), a lanterna mágica (assim com os instrumentos óticos primitivos que preocupavam os estudiosos do século XVIII, tais

como o espelho catrópico e a câmera escura) deriva da tradição da Mágica Natural, uma intersecção entre antigas tradições ocultas e o novo espírito da Renascença recente e do Iluminismo nascente.

O cinema era um instrumento de criação, captação e reprodução de imagens em sequência, mas com a ausência de um narrador. A maneira com que as imagens eram reproduzidas em sequência denotava uma sensação de movimento única para a época.

Segundo Gunning (1996, p.26), embora essa animação proporcionasse a inovação oferecida pelas invenções de Edison, Lumière, Skladanowski e outros no final do século XIX, ela também relacionava o cinema com um grande número de tecnologias da visão que já se tinham tornado populares durante o século XIX, todas elas manipulando imagens para fazê-las mais intensas e mais excitantes pela adição do movimento, cor, tridimensionalidade ou iluminação intensa. A busca das “fotografias animadas” ao longo do século revela a imbricação do cinema nas novas experiências de tecnologia, tempo e representação visual.

2.1 QUADRINHOS NA IMPRENSA BRASILEIRA

Em 1934, uma revolução na imprensa brasileira contribuiu para o surgimento de uma revista que também revolucionaria a indústria de quadrinhos no Brasil.

Neste mesmo ano, Adolfo Aizen fundava a revista *Suplemento Juvenil*, lançada pelo jornal A Nação.

Segundo Moya (1993, p.105), o Suplemento revelou grandes artistas e escritores nacionais, focalizando sempre em temas nacionalistas, além de ter lançado a moderna história em quadrinhos norte-americana no país. Alguns títulos importados pela revista, por exemplo: “Flash Gordon”, de Alex Raymond, “Mandrake”, de Falk e Phil Davis, “Popeye”, “Tarzan”, “Mickey” e “Agente Secreto X-9”.

Devido ao grande sucesso, o Suplemento se tornou bissetimanal e logo em seguida passou a ser publicado nas terças, quintas e sábados, atingindo a incrível marca de tiragem de 360 mil exemplares por semana.

Posteriormente, Adolfo Aizen lançou outras revistas, como *O Lobinho*, *Mirim*, *Policial em Revistas* e *Contos Magazine*. Também motivou a criação do *Globo Juvenil*, de Roberto Marinho, para competir com o Suplemento Juvenil.

Segundo Moya (1993, p.106), Adolfo Aizen revolucionaria a imprensa brasileira. “Essas cores imperfeitas, porém, aliviadas ao papel de má qualidade, provocaram uma *gestalt* insubstituível, pelas novas reedições em *off-set*, com papel de primeira” (MOYA, 1993. p. 106). Por conta dessa peculiaridade da época, o Suplemento Juvenil foi um marco para a imprensa do Brasil e para a indústria nacional dos gibis.

Em 1947 o Suplemento encerrou suas atividades, abrindo a semente da EBAL, na coedição de Seleções Coloridas, da Editora Abril, de Buenos Aires, na Argentina, com desenhos da Disney. A coedição foi o pontapé inicial da EBAL no Rio de Janeiro e da Editora Abril, em São Paulo.

De acordo com Moya (1993, p.106):

O Suplemento, nas décadas de 30 e 40, alimentou duas gerações de novos devoradores de impressão – escrita e visual –, fornecendo uma base de leitores para livros, revistas, jornais, ouvintes de rádio, cinemaníacos, telespectadores e profissionais desses setores.

2.2 O COMEÇO DO CINEMA

“Quando apareceu, o cinema era chamado muitas vezes de ‘fotografias animadas’. O cinema parecia adicionar um algo mais de movimento vital a imagens anteriormente vividas como estáticas” (GUNNING, 1996, p.26). Esse conceito somava movimento às imagens que anteriormente se limitavam apenas a representações estáticas da sociedade, acrescentando ainda uma iluminação intensa, um grande leque de cores e contrastes e tridimensionalidades que despertaram o interesse da população.

Segundo Gunning (1996, p.26):

Imagens projetadas pela luz são uma trajetória nesta linhagem dos filmes. Enquanto as imagens projetadas podem ser rastreadas nas encenações de luz e sombra da antiguidade, uma filiação histórica real aparece apenas com os experimentos de ótica e luz do século XVI. Uma teoria histórica pode encontrar a fonte do cinema na cena de sombra exibida na caverna de Platão, mas a gênese histórica do jogo de luz do cinema deriva da intersecção da preocupação renascentista com o poder mágico das imagens e da descoberta secular dos processos de luz e visão.

No dia 28 de dezembro de 1895, os Irmãos Lumière apresentaram sua mais nova invenção, o cinematógrafo, para pouco mais de 30 franceses de Paris no Salão

Grand Café. O primeiro filme da história do cinema a ser exibido chama-se “L’Arrivée d’um à La Ciotat”, em português, “A chegada de um comboio”.

Essa foi a primeira manifestação artística do que hoje conhecemos como cinema, que emergiu em um século que passou por uma grande revolução tecnológica, principalmente no que envolvia o conceito de imagem e fotografia. “A identidade do cinema que os teóricos se descabelaram para definir dos anos 10 aos anos 60 tem suas origens num atoleiro de modernos modos de percepção e novas tecnologias que misturavam todos no século XIX” (GUNNING, 1996, p.26).

2.3 A RELAÇÃO ENTRE QUADRINHOS E CINEMA

As linguagens de cinema e quadrinhos possuem diversas semelhanças nas suas bases de narrativas. Dentre alguns aspectos que podemos traçar uma relação direta, estão os próprios enquadramentos, cortes e planos. Somado a isso, a experiência do espectador ao ler uma história em quadrinhos e assistir a um filme no cinema possui similaridades e relações de linguagem.

Segundo Rosa (S/D):

Nas HQs, cabe ao leitor a tarefa de completar o espaço em branco que separam os quadros, imaginando, por exemplo, que a partir do desenho do herói saltando de um prédio e da próxima figura, na qual persegue um bandido, seja possível concluir os movimentos de aterrissar no solo, avistar o malfeitor e, aí sim, iniciar a corrida.

De acordo com Rosa (S/D), a participação criativa do espectador no cinema é minimizada pelo fato de que a retratação dos movimentos pode ser realizada de maneira completa, seja em um plano sequência ou com recortes que evidenciam um início, meio e fim bem definidos para o entendimento da ação.

A partir da percepção do potencial e similaridade que as histórias em quadrinhos apresentavam para com o cinema, a indústria cinematográfica norte-americana decidiu apostar em adaptações. Em 1928 o filme “Bring Up Father” chegou às telas do cinema, inspirado em um personagem criado por George McManus, em 1913.

A década seguinte reservaria um acontecimento que marcaria para sempre a indústria das histórias em quadrinhos e, conseqüentemente, o cinema. Em abril de 1938, a primeira história do Super-Homem, personagem criado por Jerry Siegel e

Joe Shuster, é publicada na revista “Action Comics #1”. A partir de um novo conceito estabelecido pelas histórias do Super-Homem, no ano seguinte a revista “Detective Comics #27” publica a primeira história do Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger.

As adaptações para o cinema não demoraram muito para acontecer. Como a cinematografia estava em voga na época, era de se imaginar que a indústria não perderia tempo para trazer as histórias de super-herói, que faziam enorme sucesso, para uma produção cinematográfica. Em 1941 o Super-Homem recebeu sua primeira adaptação para o cinema, no formato de desenho animado, feito pelos irmãos Max e Dave Fleischer. Criado por Charles Clarence Beck e Bill Parker em 1940, o Capitão Marvel também recebeu uma adaptação em 1941, desta vez um seriado com atores, sendo o início das produções em *live-action* dos super-heróis.

“Em todos estes anos, além de uma permanente fonte de ideias, os quadrinhos de super-heróis se tornaram uma fonte rentável para a indústria midiática norte-americana” (ALVES, 2011). Para citar alguns exemplos recentes, o filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas” (“Batman: The Dark Knight”) (2008), dirigido por Christopher Nolan, arrecadou mais de um bilhão de dólares em bilheteria, número atingido algumas vezes por filmes do *Marvel Studios*, como “Vingadores” (“The Avengers”) (2012), “Capitão América: Guerra Civil” (“Captain America: Civil War”) (2016) e, mais recentemente, “Vingadores: Guerra Infinita” (“Avengers: Infinity War”) (2018) atingiu a incrível marca de dois bilhões de dólares na bilheteria mundial.

“Todo esse sucesso fez com que Hollywood, além de utilizar personagens já estabelecidos nos quadrinhos, também criasse alguns direto para o cinema” (ALVES, 2011). Isso demonstra que o universo das HQs não se limita apenas em adaptações, mas numa fonte eterna de ideias que o cinema bebe para angariar sucesso em suas produções. “Diante deste sucesso, ‘super-herói’ tornou-se um novo gênero cinematográfico” (ALVES, 2011).

Ainda falando sobre adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, Bruno Fernandes Alves analisa a Tradução Intersemiótica em seu artigo de nome “Histórias em quadrinhos e cinema: um caso de tradução intersemiótica”.

Segundo Alves (2011), ao transportar uma linguagem artística para outra, acontece uma tradução intersemiótica, semelhante à transposição de um texto de uma língua para outra. “A tradução não é construída literalmente, transcrevendo

tudo ao pé da letra, como se diz; isso não é possível pelo simples fato de existirem diferenças culturais entre os envolvidos” (ALVES, 2011).

Essa técnica pode ser utilizada também para transpor uma obra literária a um filme ou uma poesia a uma música, por exemplo. O autor não a reproduz literalmente, e sim faz uma adequação dos elementos presentes nas linguagens dos dois até chegar a um consenso para que o resultado possa ser compreendido.

No que diz respeito às adaptações das HQs ao cinema, o autor ainda precisa levar alguns fatores em consideração no momento da transposição, como a diferença entre os públicos consumidores das duas mídias. Em um sentido mercadológico, talvez não seja interessante e rentável adaptar uma história ao pé da letra, pois existem elementos de uma mídia que podem não funcionar na outra.

No artigo citado, Alves (2011) escolhe quatro filmes inspirados em histórias em quadrinhos consagradas para demonstrar a aplicação da Tradução Intersemiótica. “X-Men 2” (2003), “Hulk” (2003), “Mulher-Gato” (“Catwoman”) (2004) e “Sin City” (2005).

No caso de “X-Men 2”, Alves (2011) salienta que alguns elementos estéticos e narrativos foram deixados de lado, como a formação da equipe e as cores dos uniformes. No entanto, o filme mantém a essência dos personagens. Em “Hulk”, os mesmos elementos estéticos e narrativos são mantidos, assim como a essência, apenas com algumas alterações feitas para que a obra se adapte ao novo suporte.

Segundo Alves (2011):

Além disso, o diretor Ang Lee procurou inovar ao transpor um recurso característico dos quadrinhos: os requadros – e assim experimentar o uso da seqüencialidade das hq’s no filme, utilizando os recursos de inserir vários requadros ao mesmo tempo na tela, causando ao espectador a sensação de ver uma página de revista em quadrinhos dinâmica, com espaços em movimento e a possibilidade de visualizar a mesma cena de vários ângulos diferentes.

No caso de “Mulher-Gato” há uma tradução simbólica, na qual o autor abdica de uma relação da obra original e desvirtua os elementos estéticos, narrativos e essenciais do personagem e da história. Em “Sin City”, temos um caso de tradução que nada mais é que uma cópia da obra original. O autor aproveita os enquadramentos, ângulos, diálogos e passagens quadro a quadro diretamente da história original. “Como produto de cinema, ‘Sin City’ fica devendo em termos de

linguagem, pois se preocupa demais em não se distanciar de suas origens quadrinísticas” (ALVES, 2011).

A transposição da linguagem das histórias em quadrinhos para o cinema, no que diz respeito às obras de super-herói, vem se adequando de tal maneira à mídia cinematográfica que o termo “filme de super-herói” já pode ser considerado um gênero de cinema, mesmo que seja dividido com outros gêneros clássicos como ação, aventura, comédia e terror.

Para exemplificar esse acontecimento, cito três películas do diretor M. Night Shyamalan.

Em “Corpo Fechado” (“Unbreakable”) (2000), o diretor conta a história de David Dunn, vivido por Bruce Willis como um homem que ganha superforça e resistência após sofrer um acidente de trem e não sofrer um arranhão sequer. Sua contraparte é Elijah Price, o Mr. Glass, interpretado por Samuel L. Jackson, que possui uma doença rara que enfraquece todos os ossos do seu corpo. O filme antagoniza os dois personagens, demonstrando que os dois são o oposto um do outro. Enquanto um é indestrutível, o outro já sofreu mais de 90 fraturas pelo corpo inteiro ao longo da vida.

Mr. Glass possui uma paixão intensa por histórias em quadrinhos desde sua infância, portanto ele mesmo arquiteta uma narrativa dentro do próprio filme, colocando David na posição de herói, enquanto ele é o vilão da história. Uma metáfora das linguagens que são utilizadas nas duas mídias, sendo utilizada antes da grande popularização do gênero no cinema.

Já o segundo filme citado, “Fragmentado” (“Split”) (2016), traz James McAvoy no papel do protagonista, ou melhor, dos protagonistas. O personagem interpretado pelo ator britânico possui 23 personalidades diferentes. O filme gira em torno da manutenção de três meninas em cativeiro pelo protagonista, que no final revela uma personalidade de uma “Fera” altamente perigosa e destrutiva. A narrativa não liga o filme a “Corpo Fechado” em nenhum momento, exceto na cena final, na qual vemos David Dunn em uma lanchonete, acompanhando o noticiário sobre a “Fera”. Esse último corte sugeriu que os dois filmes estariam no mesmo universo e, logo depois, foi confirmado uma sequência: “Vidro” (“Glass”) (2019).

“Vidro”, o terceiro filme de Shyamalan, é a sequência direta de “Corpo Fechado” e “Fragmentado”. A película unirá o elenco dos dois primeiros filmes e

mostrará o confronto de David Dunn com a “Fera” interpretada por James McAvoy, num plano arquitetado pelo Mr.Glass.

Minha citação às obras de Shyamalan remete ao tipo de linguagem que é utilizada pelo diretor nesses três filmes, especialmente.

Conforme dito anteriormente, a tradução intersemiótica é o método utilizado para transmitir as narrativas das histórias em quadrinhos para uma nova mídia, neste caso, o cinema. Em “Corpo Fechado”, temos um filme de super-herói sem uma ligação direta a nenhuma história em quadrinhos. Portanto, é possível notar que o diretor se inspira em elementos clássicos das HQs de super-heróis para moldar sua narrativa, como: os superpoderes “inexplicáveis” do protagonista, o antagonismo, a forte relação entre o herói e o vilão e um *background* que endossa a motivação do antagonista.

Somado a isso, outro elemento importante da narrativa é o gosto do personagem Mr. Glass por histórias em quadrinhos. Essa característica é essencial para o enredo do filme, mas mais do que isso, é uma prova de que a linguagem utilizada no filme é estritamente relacionada à linguagem presente nas histórias em quadrinhos de super-herói.

No caso de “Fragmentado”, o diretor abdica dessa estrutura e aposta em uma história tensa, com elementos de suspense e terror, sem a presença de um herói, mas que faz parte desta análise porque é peça-chave para “Vidro”, a sequência dos dois filmes.

Até a elaboração deste capítulo foram divulgados dois trailers de “Vidro”, nos quais podemos compreender brevemente qual será o tom do filme. É possível notar que o diretor resgatará a estrutura inspirada diretamente em uma história em quadrinho de super-herói, incorporada com a tensão e o suspense de “Fragmentado”.

O filme colocará frente a frente o protagonista de “Corpo Fechado”, David Dunn, com o protagonista de “Fragmentado”, a “Fera”. Novamente os quadrinhos serão um elemento presente, por conta da participação de Mr.Glass como um dos protagonistas. A estrutura é semelhante à de “Corpo Fechado”, estabelecendo um herói na figura de David Dunn e um vilão na figura da “Fera”, que é controlada por uma mente com ambições malignas, a de Mr.Glass.

Os filmes, principalmente “Corpo Fechado” e “Vidro”, demonstram que o gênero de super-heróis está em voga e que podem acontecer casos de tradução

inteseimiótica indireta, isto é, quando um filme transpõe uma linguagem característica de uma mídia para outra, sem que haja uma “mídia base”. M. Night Shyamalan faz uso da linguagem característica dos quadrinhos para conduzir a narrativa dos seus filmes e ainda faz das HQs um dos temas centrais da história, enfatizando a fonte em que bebeu.

As três obras cinematográficas explicitam que as duas mídias compartilham características semelhantes que podem ser aproveitadas não somente em adaptações diretas, mas também em transposições indiretas, estabelecendo uma relação entre a linguagem dos quadrinhos e do cinema.

3 JORNALISMO CULTURAL E CRÍTICA CINEMATOGRAFICA

A crítica de arte consiste em análises e julgamentos emitidos a respeito de obras de arte que são reconhecidas como produtos artísticos. Dentro desse escopo, estão inseridas produções cinematográficas, teatro, músicas, óperas, pinturas, esculturas, estátuas e as demais obras artísticas.

As críticas permeiam as obras de arte há alguns séculos, mais precisamente desde o século XVIII. Segundo a Enciclopédia Itaú Cultural (2018), elas apareceram em um ambiente caracterizado pelos salões literários e artísticos, acompanhando as exposições periódicas, o surgimento de um público e o desenvolvimento da imprensa.

A história da arte caminha lado a lado com a trajetória da crítica, conforme diz a Enciclopédia Itaú Cultural (2018):

Acompanhar a história da crítica de arte no século XX obriga à consideração detida de diversas perspectivas teórico-metodológicas, que informam tanto a crítica propriamente dita quanto a história da arte, assim como o levantamento da crítica mais militante, veiculada pelos jornais e revistas especializadas.

Já no Brasil, de acordo com a Enciclopédia Itaú Cultural (2018), a crítica artística surgiu junto à criação da Academia Imperial de Belas Artes (Aiba), em 1826, no Rio de Janeiro. A Aiba lança o ensino artístico de maneira formal no país, tendo como primeiro representante o pintor, crítico e historiador da arte Manuel Araújo de Porto-Alegre, que comandou a instituição entre 1854 a 1857. A primeira manifestação crítica de Porto-Alegre se deu quando ele criticou diretamente a pintura de paisagem, alegando que a mesma deveria sair da cópia de estampas e dos quadros da pinacoteca e se voltar para o registro da natureza nacional.

Segundo Barreto (2005, p.14): “a fase de profissionalização e modernização do jornalismo coincide com os primeiros desenvolvimentos do cinema e, conseqüentemente, com o surgimento da crítica cinematográfica na imprensa”.

O final da década de 1910 marca um período de tentativas de consolidação do cinema como arte, seguido pela criação de revistas especializadas, associações e cineclubes e cinematecas, segundo o pesquisador português Eduardo Geada (1987).

A época também representa o apogeu do cinema mudo, de 1918 a 1929, e “afirma a supremacia de Hollywood na economia cinematográfica mundial” (COSTA, 1985 p.65). O período representou uma organização do trabalho destinado à “maximização dos lucros através de uma exploração optimal dos recursos” (COSTA, 1985, p.66) e proliferação de um sistema com grandes estúdios, como a Paramount.

No que diz respeito ao papel do crítico nos primeiros anos do século XX, de acordo com Piza (2009, p.20), o crítico que surge na efervescência modernista dos inícios do século XX, na profissão de revistas e jornais, é mais incisivo e informativo, menos moralista e meditativo. No entanto, continua a exercer uma influência determinante, a servir de referência não apenas para leitores, mas também para artistas e intelectuais de outras áreas.

O final da década de 1940 é bastante representativo para a crítica do cinema, moldando o cenário de maior riqueza e produção da crítica de cinema. Segundo Costa (1985, p.104), o neorealismo italiano aparece como uma verdadeira revolução estética, com filmes rodados nas ruas, com atores profissionais, realidade fixada sem manipulações e sem preconceitos.

De acordo com Barreto (2005, p.18), a década de 1940, na França, acompanha o surgimento da teoria realista de André Bazin, um dos grandes teóricos do cinema. Bazin, juntamente com Jacques Doniol Valcroze lançam, em 1951, a revista *Cahiers du cinema*, criando as bases de uma corrente crítica do cinema, a “política dos autores”, termo criado para estabelecer uma polêmica e reflexão maior sobre o processo de produção do cinema. “Essa nova mentalidade foi adotada por grande parte da crítica jornalística e teve influência em diversos países, inclusive no Brasil” (BARRETO, 2005, p.18).

A década de 1950 foi muito importante para o desenvolvimento da crítica cinematográfica e do jornalismo cultural no Brasil, graças ao cenário político, econômico e social da época. O contexto político democrático da época favorecia um jornalismo livre, caminhando lado a lado com a “modernização da sociedade marcada por intensa atividade e criatividade no campo cultural” (BARRETO, 2005, p.19).

Nessa década, as sessões e cadernos de cultura se consolidam como um espaço de experimentação e renovação, tanto textual quanto graficamente. O surgimento de jornais como a Última Hora, do Rio de Janeiro, influencia diretamente o jornalismo dos anos 1950, com novas técnicas de apresentação gráfica e

cobertura jornalística, de acordo com a modernização de empresas jornalísticas da época.

O modelo de jornalismo norte-americano também chegou com força e passou a ser a principal inspiração do jornalismo praticado no Brasil. Os estadunidenses davam privilégio para a informação e a notícia, que divide o comentário pessoal da transmissão imparcial da informação, enquanto o modelo francês, que dominou a primeira metade do século, preferia o jornalismo opinativo com um viés mais pessoal, de acordo com Barreto (2005, p.19).

Enquanto isso, na cinematografia, segundo Costa (1985, p.104), a modernização do cinema passa por inovações tecnológicas que favorecem a ruptura dos esquemas tradicionais vistos até então e a difusão de usos do cinema que, anteriormente, tinham sido feitos apenas em caráter excepcional, como as vanguardas históricas e certos momentos “heroicos” do neorealismo.

Costa (1985, p.120) elenca as principais características que permeiam o cinema moderno. A estrutura narrativa, que abandona o enredo romanesco tradicional, adotando soluções mais próximas das tendências literárias da época para construir os personagens. A linguagem fílmica deixa as formas sintáticas e expressivas que ocultavam as encenações, adotando técnicas de filmagem, de recitação e de montagem de tipo “antinaturalista”, pensando em evidenciar a subjetividade do autor. A ideologia, que em vez de passar uma mensagem ideológica direta ligada apenas à figura de um herói, optava por formas mais fluidas e indiretas, baseadas em procedimentos metafóricos e alegóricos. Por fim, as estruturas de produção manifestavam uma necessidade de mudança, mesmo que de formas distintas de acordo com as diferentes situações da época, como a situação econômica, gerada por questões reformistas da profissão, que lutavam para conquistar o mínimo de controle sobre o sistema de produção e distribuição dos filmes.

Outro fator que deve ser considerado ao analisar a modernização do cinema na década de 1950 é, de acordo com Costa (1985, p.120):

Junto a esses traços distintivos que permitem unificar experiências nascidas e desenvolvidas em contextos diversos e distantes um do outro, é preciso recordar a formação e a rápida maturação de um novo tipo de público, que atribui ao cinema um papel diferente daquele por ele tradicionalmente desempenhado, um público maduro e preparado no aspecto político-cultural e no do conhecimento do cinema e da sua linguagem.

O avanço cinematográfico da época acabou influenciando diretamente no tipo de jornalismo cultural e crítico praticado na grande imprensa. Conforme dito anteriormente, um modelo jornalístico que privilegiava a informação e desconsiderava a opinião dominava a imprensa, mas, ao mesmo tempo surgiram novos suplementos literários nos grandes jornais diários ligados a temas culturais, com mais espaço para as críticas de obras cinematográficas e resenhas de arte.

Segundo Piza (2009), a crítica começou a ocupar mais espaço nos grandes jornais diários e revistas de notícias semanais. Mesmo que pudesse ter a extensão dos textos de uma revista segmentada e fosse obrigada a evitar o excesso de jargões e citações, essa crítica logo ganhou poder, justamente por ser rápida e provocativa. Portanto, a crítica começa a receber atenção do público consumidor daqueles jornais e revistas. Nessa época, segundo Barreto (2005, p.23), era possível perceber dois tipos distintos de perfil do público da crítica de cinema: o cinéfilo exigente, interlocutor ideal das críticas profundas, e o espectador “leigo”, que busca no cinema apenas o divertimento e deve ser “educado” pela crítica. “Obviamente essa distinção não é rígida, há diversos níveis de conhecimento e especialização e diferentes contatos com o cinema, que não podem ser sintetizados em apenas dois polos, mas que têm neles seus extremos” (BARRETO, 2005, p. 23). É possível identificar algumas direções que marcaram a crítica cinematográfica dos anos 1950, de acordo com a análise feita por Barreto (2005, p.23):

Com relação ao público, uma função didática; com relação à própria crítica, uma preocupação de organização, de formação de critérios e métodos de análise, bem como uma reflexão sobre sua função social; com relação ao cinema, uma função analítica, para interpretar e entender as novas formas cinematográficas, ou então normativa, estabelecendo critérios e parâmetros para a transformação (criação) do ‘verdadeiro’ cinema brasileiro.

Com isso, é notório que a crítica do cinema obteve uma ideia de ação juntamente à reflexão instigada por meio das análises, tendo um papel ativo nas principais mudanças do cinema e da consciência dos espectadores.

Dessa forma, é possível resumir da seguinte forma as quatro mudanças fundamentais que marcaram esse momento da crítica de cinema, de acordo com Barreto (2005, p.26): a aceitação do cinema como uma forma de arte legítima, a sétima arte, que une todos os outros seis tipos de arte. O cinema não era mais considerado apenas um entretenimento popular, justificando o papel dos críticos que analisavam tais obras; depois, o desenvolvimento do próprio cinema, a consolidação

e a percepção de transformação histórica e dos variados gêneros e maneiras de se fazer um filme; há também um progresso do pensamento analítico, teórico e crítico sobre o cinema, com uma preocupação maior com a técnica e a linguagem cinematográfica; por fim, com relação às transformações que envolveram o jornalismo na época, a especialização dos críticos, com alguns deles se dedicando exclusivamente ao cinema.

Após um grande período de transformações e modernização, a crítica de cinema passa por um período turbulento no final da década de 1970. “A partir da década de 70, a imprensa se tornou mais industrializada e o processo de padronização das editorias se exacerbou”. (BARRETO, 2005, p.30).

Conforme diz Barreto (2005, p.30), o jornalismo cultural passou a seguir o modelo americano estritamente, sendo enxugado e sem espaço para matérias mais trabalhadas e de opinião, como as críticas e resenhas.

Dessa forma, de acordo com Barreto (2005, p.31), a crítica cultural migrou progressivamente dos diários e revistas semanais para publicações especializadas, se tornando uma espécie de “guia de consulta” para quem queria saber mais sobre tal filme, se valia a pena mesmo gastar seu tempo e dinheiro para assisti-lo:

A crítica de cinema, que em décadas anteriores se configurava como verdadeiro campo de produção de conhecimento cinematográfico, com profissionais especializados e textos profundos e analíticos, transforma-se em guia de consulta rápida, com mini-resenhas e classificações taxativas.

Dentre os principais motivos para esse acontecimento, Piza (2009, p.62) destaca alguns “males” do jornalismo cultural. Entre eles, a dependência da agenda de eventos e lançamentos, o tamanho reduzido e a baixa qualidade dos textos e a “marginalização” da crítica, com poucas linhas e pouco destaque visual, baseada em um achismo e em comentários mal fundamentados.

3.1 CARACTERÍSTICAS DA CRÍTICA

Segundo Piza (2009, p.70), um bom texto crítico deve conter todas as características de um bom texto jornalístico: clareza, coerência e agilidade. Deve informar ao leitor o que é a obra ou o tema em debate, resumindo sua história, suas linhas gerais, quem é o autor etc. Também deve analisar a obra de modo sintético, mas sutil, esclarecendo o peso relativo de qualidades e defeitos. Por último, algo

mais comum entre os grandes críticos, que é a capacidade de ir além do objeto analisado, de usá-la para uma leitura de algum aspecto da realidade, de ser ele mesmo, o crítico, um autor, um intérprete do mundo.

Ao traçar o paralelo entre a estrutura de um texto jornalístico de qualidade e uma crítica de cinema, Piza (2009, p.71) define, ao comparar a crítica a uma resenha: “A boa resenha, portanto, e ainda que em pouco espaço, deve buscar uma combinação desses atributos: sinceridade, objetividade, preocupação com o autor e o tema” (PIZA, 2009, p.71).

Mas, afinal, o que difere uma crítica de uma resenha? O nome “crítica” traz uma ideia mais incisiva sobre a análise da obra em questão, com opiniões fundamentadas e mais diretas. Em alguns casos, uma crítica propriamente dita pode não caber em jornais e revistas por conta de uma linha editorial ou até mesmo o espaço separado para esse tipo de matéria.

Entretanto, um texto que analisa uma obra por meio de opiniões fundamentadas ainda pode ser considerado uma crítica, ou uma resenha crítica, dependendo das técnicas narrativas utilizadas pelo autor. De acordo com Barreto (2005, p.37):

A principal diferença encontrada nas definições do que seria uma resenha ou uma crítica se refere à qualidade informativa de cada uma. Ambas, porém, seriam manifestações do jornalismo opinativo e teriam características em comum, como o privilégio da interpretação e da opinião sobre a informação.

Existem diversas modalidades que explicam as definições de uma resenha. A impressionista é aquela em que, segundo Piza (2009, p.70), o autor descreve suas reações mais imediatas diante da obra, com adjetivos de qualificação. A resenha estrutural, como o nome já diz, pretende observar os aspectos estruturais da obra, como a linguagem e as transformações artísticas sofridas ao longo do tempo.

Muito comum no jornalismo brasileiro, de acordo com Piza (2009, p.71), está um tipo de resenha que se preocupa mais em falar sobre o autor, sobre sua importância, seus modos, seus temas, sua recepção, do que analisar aquela obra específica ou sua contribuição intelectual ou artística. Esse tipo de texto poderia criar um debate sobre a qualificação e demais temas que envolvem o autor a partir da sua recepção cultural, questionando-se os motivos pelo qual ele faz sucesso, mas isso raramente ocorre.

“Há ainda a resenha que está mais interessada em discutir o tema levantado do que a maneira como a obra o levantou” (PIZA, 2009, p.71), que possui um viés sociológico, que analisa majoritariamente a interpretação de um período de um romance do que suas qualidades narrativas. A crítica cinematográfica, por sua vez, é um texto que reúne todos esses atributos e os demais que forem considerados relevantes para analisar a obra em questão e os une com a opinião fundamentada do jornalista responsável.

A crítica não serve tão somente para legitimar uma obra ou ser pauta de uma sessão cultural de um jornal ou de um meio especializado. O papel de um texto crítico é informar o leitor por meio de uma opinião embasada em um conhecimento que mudará a experiência do consumidor. A função do autor da crítica é tentar fazer com que o público enxergue determinada obra com o mesmo olhar crítico que o autor possui, por meio de seus argumentos, que devem fazer sentido para engajar os leitores. “Fica clara a importância da crítica em seu papel de formar o leitor, de fazê-lo pensar em coisas que não tinha pensado (ou não tinha pensado naqueles termos) e lhe dar informações” (PIZA, 2009, p.77).

Por se tratar de um texto opinativo, um bom crítico deve possuir características que legitimam o seu próprio trabalho. De acordo com Piza (2009), o que se deve exigir de um bom crítico é que ele saiba argumentar em defesa de suas escolhas, ou seja: não basta apenas tecer uma opinião breve, rasa e sem um pano de fundo. É preciso ter argumentos para defender a sua opinião e mostrar ao público o porquê o autor da crítica gostou ou não gostou de determinada obra. “Quer goste quer desgoste de um trabalho, sua tentativa é fundamentar essa avaliação” (PIZA, 2009, p.77).

De acordo com Moura (2002):

Um crítico de cinema tem que ser alguém capaz de descrever um filme, percebendo sua especificidade estético-semiológica e suas características estilísticas, e de localizá-lo no seu ambiente cultural. E mais do que isso: além de ter cultura específica é necessário estar possuído de incontida curiosidade, de extremo interesse, de tara mesmo, em assistir e se aproximar criativamente de um novo filme, pois sabemos que se a emoção e o prazer enfraquecem a crítica, também perde substância e poder de atração.

Outro fator extremamente relevante que envolve os críticos de cinema é o repertório. Nenhuma pessoa é capaz de avaliar uma obra de arte qualquer se não obtiver conhecimento sobre ela, seja teórico, prático ou a junção dos dois.

Piza (2009, p.78) diz que o bom crítico precisa de uma boa formação cultural, adicionando também um adendo ao conhecimento geral de outras áreas. “Um bom crítico de cinema não o será se desconhecer a boa literatura e a história das artes visuais” (PIZA, 2009, p.78). Dessa forma, o autor destaca a importância do repertório e do pré-conhecimento que o crítico necessita para ser um avaliador legítimo, principalmente no que diz respeito a avaliar um filme: “Também deve ter noções sólidas sobre os assuntos abordados pelos filmes, como a Guerra do Vietnã, para citar um exemplo comum no cinema” (PIZA, 2009, p.78). Como em qualquer atividade profissional, o crítico, de acordo com Piza (2009, p.78), deve conhecer o que de melhor já foi produzido na sua área. Ler boas críticas e absorver o máximo de aprendizado delas e acompanhar o que for publicado na imprensa nacional e internacional também faz parte do repertório, com destaque para o domínio de um outro idioma, de preferência o inglês, para consumir ainda mais materiais veiculados fora do país.

Piza (2009, p.78) avalia que o crítico não deve realizar ataques de cunho pessoal a artistas que fazem parte da obra analisada. É preciso sempre estar em mente de que a análise é feita em cima da obra, e não sobre as opiniões e comportamentos pessoais de todos os envolvidos. “Infelizmente, no Brasil esta tradição é muito comum” (PIZA, 2009, p.78), já que a maioria dos casos de polêmica envolvendo a crítica, segundo Piza (2009, p.78), tem a ver com reações de ataque e ofensas pessoais ao que deveria ser uma análise única e exclusiva à obra.

A crítica também deve ser levada como um elemento intrínseco a qualquer obra artística, e neste caso, o cinema. Um crítico reconhecido pelo seu trabalho tem, como seu maior trunfo, a oportunidade de ser um “jugador” daquele filme. Apesar de que, conforme Piza (2009, p.78), a crítica nem deveria existir para os menos entendidos. Se eles não veem o crítico como um “juiz”, as avaliações das produções cinematográficas são um dos fatores mais determinantes para definir o caminho que aquele filme irá tomar no mercado. Afinal, ao ler uma crítica negativa, o leitor no mínimo se questiona se deve investir seu tempo e dinheiro para assistir àquela obra. Em contrapartida, ao consumir uma crítica positiva, ele poderá valorizar ainda mais a obra produzida. Segundo Piza (2009, p.79):

Mas uma função básica da crítica é, sim, julgar, no sentido de fazer uma opção pessoal, de qualificar uma obra em escala (de péssima a excelente), e o leitor que concorde ou discorde. Cabe ao crítico, primeiro, tentar compreender a obra, colocar-se no lugar do outro, suspender seus preceitos, para então sedimentar as ideias e, mesmo exprimindo dúvidas, chegar a uma avaliação.

Segundo Moura (2002), a crítica de qualidade é aquela que demonstra um equilíbrio entre a subjetividade do avaliador e do filme, pois “o crítico tem que ser um especialista aberto para sua emoção” (MOURA, 2002) apresentando um caminho livre para dissertar com toda sua personalidade. Portanto, após analisar os conceitos abordados pelos autores, é possível definir que as características da crítica são estritamente de análise e avaliação de uma obra, com um papel de responsabilidade essencial para a valorização da mesma.

Já os atributos do crítico profissional se assemelham no sentido de que ele é, de fato, um julgador, alguém que têm as qualidades e *expertises* necessárias para avaliar um filme. Para tanto, é necessário que ele possua um grande escopo cultural de repertório dentro da sua própria área de atuação, falando especificamente da crítica, como de uma maneira mais ampla, abrangendo toda a imprensa cultural, tanto quanto um conhecimento geral prévio sobre os temas que permeiam as obras e filmes analisados. Também é possível evidenciar que, partindo dessa definição, podem existir críticos especializados em determinados setores que serão considerados legítimos de acordo com a sua área de interesse e atuação.

3.2 A CRÍTICA EM HOLLYWOOD

Historicamente, Hollywood sempre esteve envolvida com produções culturais nos Estados Unidos. A primeira manifestação cinematográfica no Distrito de Los Angeles se deu em 1910, com a produção do curta “*In Old California*”, de D. W. Griffith. Já o primeiro estúdio hollywoodiano foi o Nestor Studio, que surgiu em 1911.

Após um constante crescimento ao longo dos anos, com o surgimento da Era de Ouro, que durou até a década de 1960, Hollywood passou por reinvenção a partir dos anos 1970. Segundo Mascarello (2006, p.335):

O predomínio avassalador de Hollywood na contemporaneidade decorre, fundamentalmente, da reconfiguração estética e mercadológica do *blockbuster* a partir de 1975, no contexto da integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria midiática e de entretenimento.

A nova fase de Hollywood pode ser dividida em três partes, conforme avalia Mascarello (2006, p.335). São elas:

(1) a debilitação narrativa dos filmes, privilegiando o espetáculo e a ação em detrimento do personagem e da dramaturgia; (2) a patente juvenilização/infantilização das audiências; e (3) o lançamento por saturação dos *blockbusters*, reduzindo os espaços de exibição para o cinema brasileiro e o cinema de arte internacional.

Conforme aponta Silva (2017, p.41), a incorporação da indústria cinematográfica em um mercado mais amplo, constituído por corporações multinacionais, passa a ser uma alternativa mais rentável para os grandes estúdios de Hollywood e acelera o processo de integração do cinema com outras mídias. “Os próprios filmes passaram a introduzir textos multimídia na estrutura narrativa. Isso teve um peso enorme nas produções hollywoodianas e na solidificação do modelo *high concept* de produção, a partir da década de 1980” (SILVA, 2017, p.41).

O termo *high concept* é usado, principalmente, pelos defensores da noção de pós-clássico para qualificar os filmes da era pós-1975, segundo Mascarello (2006, p.337). “Mais incisivamente, eles manifestam a ruptura com a Velha Hollywood e o cinema hollywoodiano clássico” (MASCARELLO, 2006, p.337). Ainda de acordo com Mascarello (2006, p.337), essa ruptura é afetada por uma pressão qualitativa e quantitativa do econômico sobre o estético, modificando o estilo, narrativa e tratamento dos temas abordados, pensando em atender às demandas dos novos jogos de marketing e venda do cinema. Silva (2017, p.43) também apresenta uma definição que se adequa ao termo *high concept*, dessa vez por um viés narrativo e de absorção do espectador: “Os filmes *high concept* ou *rollercoaster movies* (filmes montanha russa) optam por um formato narrativo com histórias mais condensadas, ou seja, de fácil e rápida assimilação e familiarização do público” (SILVA, 2017, p.43).

No que diz respeito às produções cinematográficas contemporâneas de Hollywood, é possível afirmar que a indústria se reinventou e se estruturou para a elaboração de filmes *blockbuster*. Esse termo é usado para definir produções cinematográficas de orçamento alto e com grande possibilidade de arrecadação.

Para representar a ascensão da cinematografia de *blockbuster* no final da década de 1970 e início dos anos 1980, temos alguns nomes como os diretores George Lucas e Steve Spielberg e produtores como Don Simpson e Jerry

Bruckheimer que, segundo Silva (2017, p.44) se tornaram os nomes mais influentes na produção dos *blockbusters*. Enquanto George Lucas é a mente por trás da franquia “Star Wars”, que em 1977 revolucionou o cinema com os efeitos especiais de um filme que se passava em uma galáxia muito distante exigia, Steven Spielberg dirigiu, em 1993, “Jurassic Park”, que embora não faça parte da leva de filmes do fim dos anos 1970 e início da década de 1980, é um marco para o cinema de *blockbuster*. A dupla Don Simpson e Jerry Bruckheimer é responsável pela produção de filmes como “Top Gun” (1986) e “Flashdance” (1983). Partindo das constatações que demonstram a evolução e transformação da indústria neste período, entendemos que a crítica cinematográfica caminha lado a lado com essa transformação. Novos elementos foram incorporados ao escopo dos filmes e passaram a serem pontos chave para os críticos avaliarem a qualidade das películas.

A crítica de *blockbusters* ainda é fundamentada em conceitos e técnicas utilizadas no cinema de arte, mas o surgimento desses filmes criou, de certa forma, um novo “braço” para a indústria cultural do cinema. Devido ao alto investimento dessas produções, o crítico já deve ter um olhar mais atento ao que pode ser feito a partir de uma quantia elevada. Afinal de contas, em se tratando de grandes filmes, não há mais um limitador de verba.

De acordo com Melo (2010):

No que se refere a filmagem e a exibição, vale a pena discutir não só alguns aspectos técnicos (planos, movimentos de câmera, opções de montagem), que obviamente dialogam com as opções estéticas dos cineastas (e mesmo das influências e movimentos em que estes se inserem), como também aproveitar para debater as dificuldades de difusão de certos produtos tendo em vista a lógica da indústria cultural.

A partir dessa constatação, podemos observar alguns exemplos de elementos que permeiam uma crítica de cinema da atualidade, mesmo que seja focada somente em filmes de alto orçamento. Os aspectos técnicos são essenciais para uma análise, mas eles necessitam conversar com outras características apresentadas pela película para que haja uma coesão no resultado. Segundo Melo (2010), também é papel do crítico ser uma espécie de interlocutor para o espectador, que muitas vezes não entende o enorme esforço que demanda sua realização, não compreendendo até mesmo como trabalha a equipe para o alcance

do resultado, por se tratar de um produto bastante complexo, e toda essa complexidade foi mais acentuada com a contemporaneidade de Hollywood.

O crítico também precisou se adaptar e considerar estes novos elementos que, muitas vezes, possuem algumas peculiaridades de acordo com o tipo de filme. Por exemplo, em se tratando de adaptações – seja de livros, quadrinhos ou outras mídias –, um elemento crucial para validar a qualidade do filme é a maneira com que a transposição para o cinema foi realizada. Essa é uma demanda pautada pelo contexto histórico e consolidado que a outra mídia já estabeleceu para aquela história, sendo um desafio para a equipe de produção adaptar da melhor e mais fiel forma possível, pensando em agradar uma carta de fãs e espectadores que já espera pelo filme com expectativas elevadas. Portanto, se isso é algo que recebe tamanha importância para uma adaptação com status de *blockbuster*, o crítico deve considerar a qualidade da transposição como um dos elementos mais importantes para sua avaliação.

Novamente falando sobre o alto investimento, os filmes que se comprometem a gastar precisam também se comprometer a arrecadar. Outro ponto-chave para o crítico é saber avaliar tecnicamente se a grande quantidade de dinheiro foi utilizada de maneira correta e rentável para a proposta da película. O grau de exigência para um filme que abusa dos efeitos especiais e investe em bons atores, diretores e roteiristas, por exemplo, cresce, e o crítico necessita entender que isso deve ser levado em consideração durante sua avaliação.

Em outros tempos que antecederam o modernismo atingido pela indústria cinematográfica antes da década de 1970, era comum observar os críticos de cinema sendo muito semelhantes aos críticos de outras artes. Os profissionais se “limitavam” apenas em observar e avaliar aspectos técnicos da dramaturgia. Sem desvalorizar essas técnicas, já que elas ainda são parte essencial de uma crítica, mas hoje o jornalista precisa estar mais preparado e conhecer terrenos até então inabitados por ele, possivelmente.

Dessa forma, se faz cada vez mais necessário um repertório maior para ter todos os atributos para avaliar uma película de *blockbuster*, que envolve diversos outros elementos dentro da produção. Não basta ter apenas um olhar técnico para as atuações, direção e roteiro. É preciso considerar também o valor investido e a qualidade da narrativa exibida a partir de um alto orçamento que oferece diversas possibilidades, de forma que converse também com os aspectos técnicos e

clássicos da arte, do teatro e cinema, que ainda são pontos-chave dentro de um filme e que podem elevar ou diminuir sua qualidade para os críticos e, conseqüentemente, para os espectadores.

4 METODOLOGIA

Nesta pesquisa pretendo utilizar duas metodologias para analisar as 20 críticas dos filmes do *Marvel Studios* pelo site de cultura pop e entretenimento Omelete. Para compreender a profundidade e a maneira com que o conteúdo das críticas é veiculado, estudarei as técnicas e conceitos da análise de conteúdo explorados pela autora Laurence Bardin no livro “Análise de Conteúdo”. Já para entender os métodos voltados à cinematografia e traçar os elementos que compõem a crítica de *blockbusters*, adaptações contemporâneas de super-heróis e histórias em quadrinhos, utilizarei o livro “Ensaio sobre a Análise Fílmica” de Francis Vanoye e o artigo “Análise de Filmes – conceitos e metodologia (s)” de Manuela Penafria. Para isso, avaliarei a importância dos pontos que elencarei para a crítica atual que envolve estas obras cinematográficas específicas.

4.1 ANÁLISE DE CONTEÚDO

Segundo Bardin (2011), a análise de conteúdo é “um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento que se aplicam em discursos extremamente diversificados” (BARDIN, 2011, p.15).

A autora divide o método da análise de conteúdo em três partes, que são perfeitamente aplicadas no objeto escolhido para este trabalho. Segundo Bardin (2011, p.125), a fase de pré-análise é a parte da organização, que corresponde a um período de intuições que tem por objetivo tornar as ideias iniciais operacionais e sistêmicas, de forma que conduzam a um esquema preciso de desenvolvimento das operações sucessivas de um plano de análise. Essa etapa é extremamente importante para a construção da crítica, que necessita de um sistema de análise preciso para fluir o texto. Uma crítica faz apontamentos a uma obra enquanto, ao mesmo tempo, tenta traçar uma linha cronológica para analisar o filme apresentado de forma sucessiva, sem confundir o leitor.

A fase de exploração do material, nada mais é, segundo Bardin (2011, p.131), do que o aprofundamento do que foi compreendido na pré-análise, “administrando sistematicamente as decisões tomadas na fase anterior” (BARDIN, 2011, p.131). A parte de tratamento dos resultados obtidos e interpretação não se aplica

normalmente ao conceito da crítica, já que engloba técnicas explicativas como infográficos e outras interpretações de operações estatísticas.

De acordo com Bardin (2011, p.165), a metodologia da análise de conteúdo é uma técnica que permite ao leitor explorar o máximo do texto lido, investigando sua formação e compreendendo o método utilizado para construção, organização e clareza da mensagem:

A análise de conteúdo fornece informações suplementares ao leitor crítico de uma mensagem, seja este linguista, psicólogo, sociólogo, crítico literário, historiador, exegeta religioso ou leitor profano desejando distanciar-se da sua leitura, para saber mais sobre esse texto.

Essa metodologia também considera dois pontos importantes que são essenciais para a construção de um texto coeso, o emissor e o receptor da mensagem. O emissor ou produtor da mensagem pode, segundo Bardin (2011, p.165), ser um indivíduo ou um grupo de emissores. Neste caso, se insiste na função expressiva e representativa da comunicação. “Com efeito, pode avançar-se a hipótese de que a mensagem exprime e representa o emissor” (BARDIN, 2011, p.165). Já o receptor, segundo Bardin (2011, p.166) pode ser indivíduo ou um grupo de indivíduos de massa. “Nesta óptica, insiste-se no fato da mensagem se dirigir a este indivíduo (ou conjunto de indivíduos), com a finalidade de agir (função instrumental da comunicação) ou de adaptar-se a ele (ou a eles)” (BARDIN, 2011, p.166).

No caso específico da crítica cinematográfica, fica evidente a importância do emissor em atingir o receptor com o objetivo direto de impactá-lo. A crítica é uma área do jornalismo cultural que tem como principal função avaliar uma obra artística e demonstrar seus pontos positivos e negativos de maneira que o leitor (receptor da mensagem) seja atingido e impactado com as percepções que o jornalista teve sobre tal obra. Se tratando de filmes *blockbuster*, esse impacto não serve apenas para causar uma impressão ao leitor sobre tal filme, mas também para informá-lo sobre alguns aspectos técnicos e mercadológicos que fazem parte do escopo de uma grande produção cinematográfica.

A análise de conteúdo fornece ainda mais uma técnica que se aplica diretamente com o texto produzido para a crítica de cinema. Ao se analisar um texto crítico, é possível notar alguns pontos que casam com técnicas abordadas por Bardin (2011, p.204): os objetos de atitude são elementos sobre os quais recaem as

avaliações, como pessoas, grupos, ideias, coisas e acontecimentos. Os termos avaliativos, segundo Bardin (2011, p.205), “qualificam os objetos da atitude” (BARDIN, 2011 p.205) e podem ser adjetivos, advérbios formados a partir de adjetivos e verbos complementares. Por fim, os conectores verbais “ligam ao enunciado os objetos de atitude e os termos de qualificação” (BARDIN, 2011, p.205).

4.2 ANÁLISE FÍLMICA

De acordo com Vanoye (2008, p.10), a análise de filmes se depara com diversos obstáculos, que devem ser reconhecidos caso desejemos superá-los ou contorná-los. Não tenho a pretensão de contornar os obstáculos para ser capaz de realizar, de fato, uma análise fílmica, mas sim entender como esses obstáculos fazem parte do processo.

Para um crítico conseguir analisar um filme e avaliá-lo de maneira honesta, precisa e com embasamento, ele precisa adquirir o máximo de conhecimento a respeito da obra. Conforme Vanoye (2008, p.12), “analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos” (VANOYE, 2008, p.12). Ele ainda acrescenta que “desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor” (VANOYE, 2008, p.12). De fato, desmontar um filme é estender seu registro perceptivo, mas a experiência serve para embasar uma análise que pode pender tanto para o lado positivo quanto para o negativo.

De acordo Vanoye (2008, p.15):

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente "a olho nu", uma vez que o filme é tomado pela totalidade.

Se para analisar uma obra cinematográfica é preciso fazer o caminho inverso à sua construção e “desmontá-lo”, Vanoye (2008, p.15) acrescenta que “em seguida, deve-se estabelecer elos entre esses elementos isolados, compreendendo como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou o fragmento”.

Penafria (2009) elenca alguns pontos para constituir a análise de um filme. São eles: a análise de texto, que considera o filme como se fosse um texto e “é decorrente da vertente estruturalista de inspiração linguística dos anos 60/70 e tem como objectivo decompor um filme dando conta da estrutura do mesmo” (PENAFRIA, 2009, p.5); a análise de conteúdo, que, segundo Penafria (2009, p.6) considera apenas o tema do filme. Após identificar o tema do filme, “em seguida, faz-se um resumo da história e a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema” (PENAFRIA, 2009, p.6); a análise poética, que “entende o filme como uma programação/criação de efeitos” (PENAFRIA, 2009, p.6); e, por fim, a análise de imagem e som, de acordo com Penafria (2009, p.7) trata o filme como um meio de expressão. Podemos entender essa análise “como especificamente cinematográfico pois centra-se no espaço fílmico e recorre a conceitos cinematográficos, por exemplo, verificar o uso do grande plano por diferentes realizadores” (PENAFRIA, 2009, p.6).

Penafria (2009, p.7) conclui afirmando que:

Cada tipo de análise instaura a sua própria metodologia, no entanto, parece-nos que optar por apenas um tipo de análise, poderá o analista ficar com a sensação de dever cumprido mas, também, com a sensação de que muito terá ficado por dizer acerca de um determinado filme ou conjunto de filmes.

Portanto, no caso desta pesquisa, que procura entender os elementos que permeiam uma crítica cinematográfica de *blockbuster* e filmes de super-heróis inspirados em histórias em quadrinhos, devem-se utilizar os métodos da análise de conteúdo e da análise fílmica e traçar pontos pertinentes para produções cinematográficas que fazem parte desse segmento.

Os elementos que elencarei para analisar as críticas dos 20 filmes da *Marvel Studios* são: dramaturgia, roteirização, direção, investimento, arrecadação, fidelidade, referências, trama, direção de arte, fotografia e edição.

A dramaturgia é um conceito que perdura desde as primeiras manifestações teatrais e é um ponto-chave para a crítica até hoje. A atuação dos atores pode levar um filme do fracasso ao sucesso e ainda é muito explorado pela crítica. A roteirização tem um papel muito importante, principalmente se tratando de adaptações de histórias em quadrinhos. O roteiro deve ser original, mas ao mesmo tempo seguir um método já existente, sendo um trabalho minucioso e que é

valorizado e reconhecido caso o resultado seja um sucesso. A direção também possui os mesmos preceitos da dramaturgia e acompanha qualquer produção cinematográfica desde sua origem, sendo também um dos principais pontos considerados pela crítica.

O investimento e a arrecadação merecem uma atenção especial se tratando de cinema *blockbuster*. Filmes dessa magnitude normalmente investem alto e possuem uma expectativa de arrecadação proporcional ou até muito maior do que o próprio investimento, e isso está presente nas críticas cinematográficas contemporâneas deste setor. Para ter uma ideia, “Vingadores: Guerra Infinita” (2018) investiu aproximadamente 300 milhões de dólares na sua produção, segundo o IMDb. Somente em bilheteria, o filme arrecadou 2,048 bilhões de dólares.

A fidelidade e as referências estão estritamente ligadas à transposição das histórias em quadrinhos para o cinema. As HQs são uma mídia histórica e possuem um público fiel e consolidado, que é também o público-alvo dos filmes. Portanto, é necessária uma preocupação em manter a maior parte de elementos fieis aos originais, na medida do possível. Esses pontos estão presentes em todas as críticas que servirão de objeto para esta pesquisa.

A trama, que também é inspirada em histórias já existentes e que sofre alterações no momento da adaptação para o cinema, é vista com olhos atentos pelos críticos. Ela deve fazer sentido e ser coesa em um espaço de tempo limitado em relação às páginas dos quadrinhos.

Por fim, a direção de arte, fotografia e edição são elementos que fazem parte de uma área mais técnica do cinema, presentes desde as primeiras críticas de cinema de arte e que não podem ser descartadas em filmes que investem em ótimos profissionais para atuarem nas suas produções.

5 ANÁLISE DAS CRÍTICAS

Neste capítulo analisarei as críticas do site Omelete sobre os 20 filmes do *Marvel Studios* desde “Homem de Ferro”, de 2008, até “Homem-Formiga e a Vespa”, de 2018.

Para isso, defini categorias que guiarão as análises. São elas: Aspectos Artísticos, que focam em analisar questões como o roteiro, direção, dramaturgia e trilha sonora, por exemplo; Os Aspectos Técnicos servem para avaliar questões como efeitos especiais, qualidade das cenas e edição; Os Aspectos de Transposição são uma categoria criada especificamente pelos filmes se tratarem de adaptações de histórias em quadrinhos, portanto, ela considera questões como menções e referências às histórias originais e a fidelidade da história; E os Aspectos Financeiros, que analisam as citações ao investimento e à arrecadação, já que os filmes estão dentro do espectro de produções *blockbusters*.

5.1 “HOMEM DE FERRO”

“Homem de Ferro” (“Iron Man”) foi o filme que abriu caminho para as futuras produções cinematográficas consagradas da *Marvel Studios*. Sua estreia ocorreu em abril de 2008 e o filme arrecadou 585,2 milhões de dólares na bilheteria mundial. A quantia foi expressiva para a época, principalmente se tratando de um super-herói que figurava no segundo escalão de popularidade dos personagens da *Marvel Comics*.

Surfando na onda de um “gênero” emergente, o sucesso de “Homem de Ferro” pode se justificar pela boa aceitação da crítica que alguns filmes de super-herói obtiveram logo antes dele, como “X-Men: O Filme” (“X-Men”) (2000), “Homem-Aranha” (“Spider-Man”) (2002) e “Batman Begins” (2005).

A crítica publicada pelo site Omelete no dia 24 de abril de 2008 (ANEXO A) e assinada por Érico Borgo elenca alguns pontos interessantes.

Para analisá-la, utilizarei o método da análise fílmica. Conforme diz Vanoye (2008), a análise fílmica nada mais é que a reflexão que se segue após o filme e questiona a atividade. A partir desse apontamento, entendo que a análise fílmica também pode ser aplicada na avaliação de uma crítica cinematográfica, porque este

tipo de texto elenca aspectos inerentes aos filmes e analisa pontos presentes na teoria da análise fílmica.

Ela se preocupa, majoritariamente, em apontar os pontos da transposição de mídias. Já no primeiro parágrafo, é possível ler a palavra “adaptação”. Logo em seguida, indica o fato de a própria *Marvel* estar à frente das decisões criativas dos filmes. “Ao assumir as adaptações de seu universo, a Marvel abre as portas para possibilidades diversas (a palavra “*crossover*”, ou cruzamento de personagens, é a primeira que vem à mente)” (BORGO, 2008a).

Os Aspectos de Transposição estão presentes em praticamente todo o texto escrito por Borgo, até mesmo nos momentos em que os Aspectos Artísticos são citados. Ao avaliar a direção de Jon Favreau, ele enaltece o conhecimento do diretor a respeito das histórias em quadrinhos do Homem de Ferro e adjetiva os produtores do filme como “*nerds*”, ou seja, aqueles que conhecem o mundo dos quadrinhos melhor do que ninguém.

Como as críticas são veiculadas antes mesmo da estreia dos filmes para o público em geral, os autores precisam ter o cuidado de não revelarem muitos segredos da obra. Limitada a isso, a crítica equilibra os Aspectos de Transposição e os Aspectos Artísticos ao avaliar a adaptação das histórias em quadrinhos para o cinema, a escolha de Robert Downey Jr para o papel principal, a direção de *Jon Favreau* e o roteiro baseado nos quadrinhos.

Os Aspectos Financeiros não são valorizados nesta crítica por se tratar do primeiro filme e ainda não haver um parâmetro ou uma média, mesmo com o sucesso dos filmes anteriores citados inicialmente.

A crítica possui um total de 631 palavras e, destas, 81 se referem aos Aspectos de avaliação. A partir da primeira análise, é possível perceber a presença majoritária de pontos que exaltam, principalmente, as referências às histórias em quadrinhos originais. A maior atenção da crítica do site Omelete, naquele momento, era com os Aspectos de Transposição, ocupando um total de 48,14% de menções na crítica, além de dar destaque às subcategorias de “Fidelidade às HQ’s” e as “Referências”. A análise demonstrou uma preocupação com o fato de a produção cinematográfica entregar uma adaptação digna e que não fugisse de suas origens.

Paralelo a isso, os Aspectos Artísticos aparecem em diversas partes da crítica, somando 41,97% de citações. É possível perceber uma preocupação com a escolha dos atores e o processo de roteirização, que exige uma análise minuciosa,

principalmente por se tratar de uma adaptação. A direção também é um ponto abordado, mesmo que nas entrelinhas, já que a atuação dos atores é guiada pelos direcionamentos indicados pelo diretor responsável.

Os Aspectos Técnicos apareceram menos, ocupando somente 9,87% das citações, destacando o visual do filme como um dos pontos altos da produção. Entendo que o motivo principal é a hierarquia de elementos presentes no filme, fazendo com que o autor da análise escolhesse os aspectos mais importantes para tratar na sua crítica.

Conforme citado anteriormente, os Aspectos Financeiros também ficaram ausentes nesta crítica por dois motivos. O primeiro, porque a crítica é publicada antes mesmo da estreia do filme para o público geral, portanto, o número de arrecadação ainda não havia sido divulgado. O segundo motivo é o fato de “Homem de Ferro” ser o primeiro filme da *Marvel Studios*, assim as expectativas financeiras ainda não estavam alinhadas completamente, mesmo que o investimento do filme tenha sido elevado.

Para finalizar, cito novamente Vanoye (2008), quando ele diz que “desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor” (VANOYE, 2008, p.12), ou seja, a partir desta crítica, podemos ter um novo olhar sobre “Homem de Ferro” e entender melhor o processo de criação de um filme inspirado em histórias em quadrinhos de super-herói.

5.2 “O INCRÍVEL HULK”

O segundo filme da *Marvel Studios* foi “O Incrível Hulk” (“The Incredible Hulk”), que chegou aos cinemas em 13 de julho de 2008. Dirigido por Louis Leterrier, a obra apresenta algumas peculiaridades, principalmente no que diz respeito às análises feitas sobre o filme.

O Hulk é um dos personagens mais populares dos quadrinhos da Marvel, já tendo sido adaptado em uma série de TV de sucesso nos anos 1980 e também em um filme no ano de 2003, dirigido por Ang Lee e produzido pelo estúdio *Universal*, sem relação com os filmes vindouros do *Marvel Studios*.

Apesar de “Hulk”, filme de 2003, não ter nenhuma ligação com o “O Incrível Hulk” (2008), os dois filmes se relacionam em um ponto. O filme de 2008 dispensa

uma história de origem ao herói, pois o público já havia sido apresentado ao gigante verde em 2003. Por conta disso, a crítica assinada por Érico Borgo no site Omelete, publicada em 12 de junho de 2008 (ANEXO B), possui um tom diferente da crítica de “Homem de Ferro” e, ao mesmo tempo, distinta das próximas que também tratariam de primeiras aparições de heróis no cinema *blockbuster*.

O autor traça um paralelo constante durante o texto, tratando os filmes como diferentes, mas, inegavelmente, “O Incrível Hulk” se aproveitou dos erros e acertos de “Hulk”, conforme cita Borgo: “O Incrível Hulk resulta, assim, num entretenimento palatável, mas muito menos ousado que o incompreendido longa de 2003 dirigido por Ang Lee” (BORGO, 2008b).

Diferentemente do primeiro texto avaliado, esta crítica se preocupa muito mais em elencar os Aspectos Artísticos e os Técnicos. Ainda que os Aspectos de Transposição se façam presentes, eles não são tão relevantes na análise feita por Érico Borgo. E mais uma vez relacionando com o filme de 2003, há alguns Aspectos Financeiros considerados nesta avaliação.

Novamente identifiquei 81 citações, desta vez em uma crítica de 725 palavras. Os Aspectos Artísticos se destacam na avaliação feita pelo autor, aparecendo em 41,97% das citações. Érico Borgo salienta subcategorias como a roteirização, a direção de Louis Leterrier - creditando o diretor diversas vezes -, assim como a dramaturgia da atuação dos personagens, principalmente do protagonista Bruce Banner, interpretado por *Edward Norton*.

Já os Aspectos Técnicos aparecem em 39,50% das citações de Borgo, enfatizando o gênero de ação como um dos pontos altos do filme. Além disso, a edição é um fator importante a ser considerado nesta crítica, já que o autor se preocupa em mencionar que o diretor deixou algumas cenas de fora do corte final, e isso acabou afetando o resultado: “Louis Leterrier, o diretor, nos disse em entrevista que tem 70 minutos de cenas cortadas. Ora, ninguém filma tanto assim quando sabe exatamente o que quer” (BORGO, 2008b).

Se tratando de um filme baseado em histórias em quadrinhos de super-herói, os Aspectos de Transposição não poderiam ficar de fora. Entretanto, desta vez eles aparecem com menos frequência. Somente 14,81% das citações fazem menção a essa categoria. Na maioria das vezes em que ela aparece, o autor se preocupa em demonstrar as similaridades entre a personalidade do herói transposto para o

cinema com o dos quadrinhos e às diversas referências aos quadrinhos da Marvel presentes no filme.

Para finalizar, a crítica faz uma breve menção aos Aspectos Financeiros. Em 2,46% das citações, Érico Borgo aborda algumas questões que envolvem a venda e o lucro da *Marvel Comics* e como isso poderá ser aplicado nos vindouros filmes da franquia, já que a empresa estava assumindo as decisões criativas dos seus filmes a partir de Homem de Ferro.

O mais interessante a se notar na progressão das avaliações é que, na crítica de “O Incrível Hulk”, o autor se detém muito mais aos Aspectos Artísticos do que os de Transposição, demonstrando certo amadurecimento no olhar julgador de uma película baseada em histórias em quadrinhos de super-herói. Desta vez, o filme foi tratado muito mais como uma obra cinematográfica do que uma simples adaptação das páginas para a tela.

5.3 “HOMEM DE FERRO 2”

O sucesso de bilheteria e crítica que foi o primeiro filme do “Homem de Ferro” garantiu uma sequência nos cinemas para o ano seguinte, em 2010.

A produção dava seguimento não só ao primeiro filme do herói, mas começava a moldar um universo compartilhado de personagens dos quadrinhos da Marvel. O filme apresentou personagens conhecidos das histórias em quadrinhos, como Viúva Negra, vivida por Scarlett Johansson e Nick Fury, interpretado por Samuel L. Jackson.

Apesar de o filme trazer alguns elementos que remetem diretamente à transposição das histórias em quadrinhos para o cinema, a crítica do site Omelete (ANEXO C), assinada novamente por Érico Borgo, cita os Aspectos de Transposição somente em 4,61% do texto.

Com 65 citações que remetem aos Aspectos escolhidos para minha análise, acredito que o autor preferiu se ater aos Aspectos Artísticos para guiar sua crítica, já que eles estão presentes em 75,38% do texto. Os Aspectos de Transposição, conforme citado anteriormente, aparecem pouco e se limitam justamente às aparições de novos personagens que poderiam fazer ligações futuras com um universo compartilhado de super-heróis, uma característica marcante das histórias em quadrinhos.

Érico destaca logo no primeiro parágrafo o equilíbrio de elementos narrativos que garantem o bom recebimento do filme. De acordo com Borgo (2010):

A maior qualidade de *Homem de Ferro* é o foco nos personagens, a exploração de Tony Stark (Robert Downey Jr.) como o mais falho dos super-heróis do cinema. Obviamente, o perfeito equilíbrio entre ação e humor também não prejudicou em nada o sucesso do filme.

Esse apontamento dita o ritmo que o autor preferiu dar para sua crítica, focando em pontos narrativos construídos especificamente para o filme. Já na terceira crítica que analiso, noto um desapego gradativo da mídia original, os quadrinhos.

Mesmo que as outras críticas também privilegiem os Aspectos Artísticos, a porcentagem dos Aspectos de Transposição caiu drasticamente no texto sobre “Homem de Ferro 2” (“Iron Man 2”). Em “Homem de Ferro”, elas aparecem em 48,14% do texto e aqui, elas aparecem somente em 4,61% da crítica.

Em segundo lugar estão os Aspectos Técnicos, que aparecem em 20% da crítica escrita por Érico Borgo. As citações aos efeitos especiais ganham destaque, já que essa se tornou uma das marcas registradas de filmes de super-herói. Se os efeitos não corresponderem à mínima expectativa do público e dos avaliadores, a crítica com certeza não esquecerá e considerará isso como um ponto negativo significativo no filme. Há um momento do texto que evidencia essa importância e ainda cita a participação do diretor e sua influência no resultado da produção: “Cineasta e também ator, Jon Favreau interessa-se em doses iguais pelos efeitos especiais superbacanas, câmeras por todos os lados registrando a ação e explosões” (BORGGO, 2010).

Os Aspectos Financeiros, mais uma vez, não se fazem presentes. Mesmo que um dos principais motivos pelo qual “Homem de Ferro” recebeu uma sequência tenha sido sua arrecadação, que foi de 585,2 milhões de dólares na bilheteria mundial, o autor não cita o grau de investimento que “Homem de Ferro 2” teve de fazer para estar à altura do filme anterior e surpreender ainda mais os fãs.

5.4 “THOR”

A continuação do Universo Marvel nos cinemas se dá com “Thor” (2011), o quarto filme da série e que apresenta um dos personagens mais importantes da editora.

Desta vez, o desafio era adaptar a história e a mitologia de um Deus nórdico para o cinema e que isso fizesse sentido com a coesão que os últimos filmes do *Marvel Studios* estavam apresentando. Além disso, o “gênero” de super-heróis, na época, era pautado por certo realismo em suas histórias, muito por conta do sucesso da trilogia do Batman comandada por Christopher Nolan. Algo que era possível com personagens humanos como Tony Stark e Bruce Banner, mas Thor, pelo menos inicialmente, não possuía tal humanidade.

Portanto, como unir o realismo requerido pelo público e pela crítica a um universo fantasioso de um Deus da mitologia nórdica? Esse questionamento é relevante para esta análise, porque é um dos pontos principais observados por Érico Borgo, do site Omelete, que mais uma vez assina a crítica (ANEXO D) do filme.

Os Aspectos Técnicos não ocupam a maior parte da crítica, mas merecem destaque porque aparecem em 13,63% do texto, enfatizando justamente o visual marcante que o diretor Kenneth Branagh aposta para retratar *Asgard*, terra natal de Thor: “Toda a construção de *Asgard*, a morada dos asgardianos, enche os olhos, assim como a cultura desse povo. Figurinos, o design da cidade, a iluminação e as cores, é tudo impressionante” (BORGO, 2011a).

Os Aspectos de Transposição aparecem na mesma porcentagem que os Técnicos, em 13,63% da crítica. Percebo que é ainda mais difícil para os avaliadores de filmes inspirados em histórias em quadrinhos se desprenderem desse aspecto quando se trata de um filme de origem. A preocupação com a fidelidade às histórias originais acaba sendo mais intensa até que os filmes acertem um tom próprio e se desprendam cada vez mais dos quadrinhos, tendo assim mais autonomia. Entretanto, isso não exclui a importância de respeitar a obra original.

O roteiro, a direção e a narrativa mais uma vez são os pontos fortes da crítica do site Omelete. Os Aspectos Artísticos dominam a análise com 72,72% do texto ocupados por apontamentos que valorizam ou apontam erros à história contada no filme.

Em “Thor”, Borgo destacou a escolha de atores consagrados e o peso que eles tiveram no filme, como a participação de Anthony Hopkins como Odin e comenta a atuação não comprometedora de Chris Hemsworth como o protagonista, que na época ainda era um ator pouco conhecido do público geral.

No que diz respeito ao roteiro, o autor critica algumas continuidades de narrativa. Quando a trama sai do plano “épico” de *Asgard* e vai para a terra, obriga os personagens a construírem relações genéricas para se aproximarem com o espectador, entrando novamente na questão do realismo que supostamente era necessário.

Sobre a direção, Borgo enfatiza alguns pontos interessantes nesta crítica, diferente do que fez nas anteriores. Ele cita o estilo “shakespiriano” e como isso influenciou em algumas atuações, principalmente a de Tom Hiddleston, que interpretou Loki, o vilão do filme. Ele ainda destaca uma técnica de filmagem escolhida pelo diretor: “Igualmente estranha é a opção de Branagh de filmar quase tudo no ‘ângulo holandês’. Em linguagem cinematográfica, a inclinação da linha do horizonte é usada para causar desequilíbrio e sensação de deslocamento” (BORG, 2011a). Esse apontamento é curioso, já que é comumente encontrado em críticas de cinema de arte e não tanto em *blockbusters* de super-herói. Mesmo que a relação seja mínima, é válido dizer que o conhecimento artístico clássico também se aplica em produções cinematográficas contemporâneas.

5.5 “CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR”

O segundo filme da *Marvel Studios* em 2011 foi “Capitão América: O Primeiro Vingador”, (“Captain America: The First Avenger”) que chegou aos cinemas em 29 de julho daquele ano. Chris Evans, que já havia vivido outro personagem das histórias em quadrinhos da Marvel no cinema, o Tocha Humana, foi escalado para o papel.

A crítica do site Omelete (ANEXO E), mais uma vez assinada por Érico Borgo, começa abordando as ligações que o Universo Cinematográfico da Marvel está fazendo entre os seus filmes. Na época, o filme dos Vingadores já havia sido anunciado para 2012 e o Capitão América era o único dos heróis principais que faltava ser apresentado em um filme solo. O autor critica, principalmente, a

necessidade excessiva de referências e *teasers* que amarram um filme ao outro, deixando de lado a narrativa principal do filme.

Após, Borgo elogia o trabalho do diretor Joe Johnston ao preferir contar a história do Capitão América focando na sua jornada pessoal e seus aliados, valorizando um Aspecto Artístico da produção.

O texto segue enfatizando a semelhança do filme com outras produções de diretores como Steven Spielberg e o fato de “Capitão América: O Primeiro Vingador” não se parecer com um filme convencional de super-herói, já que se passa nos Estados Unidos dos anos 1940, durante o período da Segunda Guerra Mundial.

As referências ao Universo Marvel também estão presentes e são mencionadas na crítica, mas sem muito destaque dessa vez. Borgo salienta o subaproveitamento das relações interpessoais entre os personagens e critica a ausência de um desfecho. Seguindo nas críticas negativas, Borgo (2011b) diz que o diretor poderia ter se dedicado mais às cenas de guerra:

Já que tinha a Segunda Guerra à disposição e seguia à risca a cartilha de Spielberg (que inclui uma trilha sonora a la John Williams), algumas cenas mais dramáticas e épicas, no tom de O Resgate do Soldado Ryan, teriam sido bem-vindas.

Outro ponto destacado pelo autor, na sequência, é a atuação de Chris Evans. Borgo ressalta que essa foi a melhor performance do ator até então, elogiando também o restante do elenco, as características dos personagens e seus desenvolvimentos ao longo do filme.

A crítica fala sobre a dificuldade de fazer um filme como esse em um momento que o sentimento antiamericano fora dos Estados Unidos era grande, mas destaca a capacidade da produção em desviar-se desse tema e apresentar o personagem em um bom filme.

Assim como iniciou o texto falando sobre as ligações e amarrações que o *Marvel Studios* estava fazendo, Borgo (2011b) encerra a crítica trazendo uma reflexão sobre as semelhanças estruturais entre os filmes e os quadrinhos.

Com heróis isolados bem desenvolvidos em histórias próprias e os grandes *crossovers* focados em eventos sazonais, como o filme da superequipe. Não é assim que funcionam as revistas da Marvel há décadas, afinal?

Sobre os critérios de avaliação presentes no texto, mais uma vez os Aspectos Artísticos dominam, com 63,79%. Borgo (2011b) considera muito mais questões de roteiro que valorizam os personagens, destaca alguns pontos da direção e ressalta a boa escolha para o elenco e as atuações.

Os Aspectos Técnicos aparecem em segundo lugar, ocupando 25,86% do texto. Algumas questões visuais são valorizadas, como a fotografia e a ambientação de época, já que o filme acontece durante a Segunda Guerra Mundial e os Estados Unidos dos anos 1940.

As referências aos quadrinhos, ou seja, os Aspectos de Transposição aparecem um pouco menos, ocupando 10,34% da crítica. O destaque vai para a comparação estrutural entre os quadrinhos e os filmes. O modo com que o *Marvel Studios* estava conduzindo o seu universo cinematográfico se assemelhava às histórias em quadrinhos, com histórias interligadas que giravam em torno de um grande evento.

Por fim, os Aspectos Financeiros aparecem em somente 1,69% da crítica, quando o autor fala sobre os lucros que os filmes *blockbuster* têm fora dos Estados Unidos e como o sentimento antiamericano poderia influenciar na bilheteria de “Capitão América: O Primeiro Vingador”.

5.6 “VINGADORES”

O quinto filme do *Marvel Studios* foi, na verdade, um grande evento cinematográfico. “Vingadores” (“The Avengers”) estreou em 2012 e reuniu pela primeira vez o grupo de heróis mais famoso das histórias em quadrinhos da Marvel. Comandados por Nick Fury, os personagens Homem de Ferro, Capitão América, Thor, Hulk, Gavião Arqueiro e Viúva Negra formaram uma equipe de super-heróis para deter os planos de Loki, o Deus da Trapaça.

Essa foi a primeira vez que a equipe criada por Stan Lee e Jack Kirby, em 1963, foi adaptada para as telonas, sendo um marco para a indústria de *blockbusters* e para o “gênero” de super-heróis, que vinha se consolidando com o passar dos anos.

Desta vez, Érico Borgo, do site Omelete, inicia a crítica (ANEXO F) pelos Aspectos Artísticos, ressaltando algumas questões estruturais que um filme com diversos protagonistas exige, como o tempo de tela de cada um e a dinâmica do

grupo. Como já percebemos ser de costume das críticas de Érico Borgo, esse critério de avaliação aparece em maior número na crítica, com 51,02%. A presença majoritária desse critério nas críticas vem se consolidando ao longo das análises, confirmando que a linha de avaliação definida pelo site Omelete é a valorização da produção cinematográfica a partir da roteirização, direção e atuação dos atores.

Em segundo lugar estão os Aspectos de Transposição, com 26,53%. Esse critério apareceu em grande volume por conta da fidelidade do filme às histórias originais e ao apelo emocional que a produção trazia para os fãs que acompanharam a trajetória dos heróis nas histórias em quadrinhos. Conforme cita Borgo (2012):

Para quem, como eu, cresceu lendo essas histórias e acompanha o Universo Marvel como um casamento de décadas (nos bons, maus e péssimos momentos), portanto, ver a reunião das franquias Homem de Ferro, Thor, Capitão América e Hulk é uma vontade realizada.

Esse é um ponto interessante de se observar nas críticas do site Omelete. O autor, Érico Borgo, é um fã de quadrinhos declarado. Portanto, o seu entendimento sobre o objeto de análise transcende a prática profissional apenas e acaba sendo guiado pelas suas emoções. Ainda assim, acredito que a avaliação ganha um peso maior ao ser assinada por um autor que não entende somente da produção cinematográfica em si, mas que também domina o objeto original, que neste caso são as histórias em quadrinhos. Inclusive, Borgo (2012) comenta no próprio texto a participação do personagem Coulson, interpretado por Clark Gregg e como ele funciona como uma espécie de fã inserido no filme:

É curioso notar como o Agente Coulson - personagem criado especificamente para o cinema, interpretado por Clark Gregg -, é uma maneira desses executivos/realizadores/fãs se colocarem ali, no meio da ação. Coulson, que se revela nerd, é fundamental na união dos Vingadores, assim como o foram Whedon e Feige.

Já os Aspectos Técnicos, desta vez, aparecem em 18,36% da crítica, enfatizando principalmente a estética e a ação do filme. Os Aspectos Financeiros também se fazem presentes, novamente em menor número, com apenas 2,4%, em uma citação isolada aos grandes orçamentos dos *blockbusters* dos anos 2000.

Por fim, a crítica de “Vingadores” assinada por Érico Borgo valoriza majoritariamente os Aspectos Artísticos, mas trata os Aspectos de Transposição com um carinho maior do que nos outros textos analisados.

5.7 “HOMEM DE FERRO 3”

A crítica do site Omelete sobre “Homem de Ferro 3” (“Iron Man 3”) (ANEXO G), terceiro filme da franquia do herói interpretado por Robert Downey Jr, traz um fator importante. É a primeira que não é assinada por Érico Borgo, e sim por Marcelo Forlani.

O autor inicia o texto fazendo menção ao primeiro filme do herói, de 2008, e aborda a trajetória tanto do personagem, Tony Stark, quanto do ator, Robert Downey Jr. Essa comparação se tornou muito comum por dois motivos: a semelhança da personalidade dos dois e o ressurgimento da carreira de Robert Downey Jr, que constantemente era envolvido em escândalos sobre drogas e álcool.

A crítica segue enfatizando o fato da consolidação do ator como uma das principais estrelas do *Marvel Studios* e o quanto a bilheteria astronômica de “Vingadores” para a época (1,519 bilhões de dólares) influenciaria as produções futuras, que se iniciavam em “Homem de Ferro 3” em 2013.

Ao começar a falar sobre o filme em questão, Forlani destaca a ausência do diretor Jon Favreau, que comandou as duas primeiras produções, dando lugar a Shane Black.

O autor dá seguimento ao texto contextualizando o leitor sobre a história contada no filme e divide a crítica em três momentos para explicar o desenvolvimento do personagem principal. Forlani cita algumas características que permeiam “Homem de Ferro 3”: a humanização dos personagens e a política, que é muito presente em claras referências aos conflitos entre o Oriente Médio e os Estados Unidos. Por fim, ele não deixa de citar o humor característico e a qualidade das cenas de ação, que sempre são pontos fortes dos filmes da Marvel, segundo as críticas do site Omelete.

Essa maior parte da crítica está dentro dos Aspectos Artísticos, que mais uma vez ocupam a maior parte do texto, com 84,37%. Diferente de Borgo, Forlani é mais detalhista ao avaliar questões que envolvam a trama do filme e as escolhas do

diretor para as cenas de ação, por exemplo. Conforme citado anteriormente, ele divide o texto para conseguir dar mais detalhes sem perder a coesão.

Os Aspectos Técnicos aparecem em 10,93% do texto, abordando principalmente o detalhamento das coreografias de luta, a computação gráfica e os efeitos especiais.

Já os Financeiros estão em 3,12% da crítica, quando Forlani utiliza o sucesso de bilheteria que foi “Vingadores” para justificar algumas decisões tomadas pelo *Marvel Studios* para a sequência de suas produções.

Por fim, é preciso destacar a ausência dos Aspectos de Transposição, que aparecem em somente 1,56% da crítica, logo no início, quando Forlani cita os fãs de quadrinhos para remeter ao lançamento de “Homem de Ferro”, em 2008. Acredito que, por se tratar do terceiro filme da franquia e pela mudança na direção, o autor se preocupou em abordar os Aspectos Artísticos e Técnicos, ou seja, a ausência se dá por uma questão hierárquica e de estilo de escrita, já que a crítica de “Homem de Ferro 3” é a primeira das escolhidas para esse trabalho que não é assinada por Érico Borgo.

5.8 “THOR: O MUNDO SOMBRIO”

Em 2013 chegou aos cinemas o segundo filme do Deus do Trovão, “Thor: O Mundo Sombrio” (“Thor: The Dark World”). Ainda em fase de estabelecimento dos seus personagens principais, os Vingadores, o *Marvel Studios* dá sequência à história de Thor e demonstra uma evolução no personagem.

A crítica (ANEXO H) volta a ser assinada por Érico Borgo que, como de costume, começa seus textos trazendo alguns Aspectos de Transposição. Pode se dizer que é uma característica do autor começar suas críticas situando o leitor a partir da importância que as histórias em quadrinhos têm para as produções cinematográficas em questão.

Conforme dito acima, a crítica começa enfatizando a importância da Marvel, como marca, estar sob o comando dos seus filmes e qual o impacto causa nas produções. Borgo (2013) diz que é comum os outros estúdios terem vergonha de adaptar as histórias com mais fidelidade aos quadrinhos:

Enquanto diversos estúdios tentam adaptar a fórmula criada pela dupla Stan Lee e Jack Kirby para os cinemas com uma certa ‘vergonha’, sempre

tentando transformar aqueles supercoloridos heróis em algo mais realista e sisudo, o Marvel Studios abraça a deliciosa natureza de suas criações.

Os Aspectos de Transposição somam uma participação de 16,66% nesta crítica, cumprindo seu papel de guia para o restante do texto.

Ao dar seguimento, o autor destaca alguns Aspectos Técnicos do filme, falando principalmente sobre os efeitos visuais e as escolhas estéticas realizadas pelo diretor Alan Taylor e sua equipe. Os designs dos cenários também são mencionados, destacando a ambientação do filme, inspirada visualmente em outras produções como “Senhor dos Anéis”, “Game of Thrones” e “Harry Potter”. Os Aspectos Técnicos aparecem em 10% da crítica.

Novamente os Aspectos Artísticos predominam, com 73,33% das citações. Mas, desta vez, demoram um pouco mais para começarem a serem trabalhadas por Borgo. Ele aponta os acontecimentos que envolvem a trama e continua a crítica destacando alguns pontos fracos que envolvem a roteirização, algumas motivações dos personagens protagonistas e improbabilidades que fazem o espectador duvidar de coincidências que acontecem durante o filme.

É cada vez mais possível perceber a importância que as críticas do site Omelete dão aos Aspectos Artísticos antes de qualquer outro, mas também é inegável a forma com que os Aspectos de Transposição guiamos textos. São sempre o ponto de partida, principalmente dos textos assinados por Érico Borgo.

5.6 “CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL”

O segundo filme de um dos principais personagens da Marvel, o Capitão América, chegou aos cinemas em 2014, com o título “Capitão América: O Soldado Invernal” (“Captain America: The Winter Soldier”).

A crítica do site Omelete (ANEXO I) ficou novamente a cargo de Érico Borgo, que mais uma vez inicia o seu texto fazendo referência às histórias originais do “Sentinela da Liberdade”, como era conhecido no início das suas publicações. Ele cita a figura do Capitão América como um personagem complicado para se trabalhar, por conta do seu atrelamento a temas políticos. O personagem surgiu nos anos 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, uma época na qual o mal era facilmente identificável na figura dos nazistas.

Entretanto, anos depois, a *Marvel Comics* teve de reinventar o personagem para continuar lucrando com as suas histórias. Segundo Borgo (2014a), a Marvel “aprendeu a colocar essa bandeirosa figura justamente como um antagonista do governo, uma voz contestadora e representativa daqueles dias menos cinzentos”.

É a partir dessa introdução que fica mais fácil para o autor argumentar na sua crítica, ao mesmo tempo em que contextualiza o leitor sobre os motivos que levaram o personagem a evoluir entre um filme e outro. Os Aspectos de Transposição, que aparecem em 16,66% do texto, são citados até a metade da crítica, novamente sendo o ponto de partida de Borgo.

Após a primeira parte, o autor passa a falar majoritariamente sobre os Aspectos Artísticos, que dominam 66,66% da crítica. Ele destaca a escolha por contar uma história que apresenta o ponto de vista crítico de um homem dos anos 1940 sob a sociedade americana do século XXI. Além disso, ele salienta as comparações que são feitas aos *thrillers* de espionagem dos anos 1970: “A inspiração do roteiro de Christopher Markus e Stephen McFeely é clara”, ressalta Borgo (2014a).

De modo geral, Borgo elogia as escolhas que o *Marvel Studios* e os diretores, os *Irmãos Russo*, tiveram para a trama, como os elementos do universo cinematográfico (que estava cada vez mais se consolidando) e os personagens certos para contar a história que eles gostariam.

Os Aspectos Técnicos são citados somente uma vez, ocupando 5,5% da crítica, em uma menção direta à conversão do filme para o formato 3D, que visava somente o lucro e não agregava nada à experiência.

Já que o autor fala de lucro, os Aspectos Financeiros se fazem presentes em 11,11% da crítica. Borgo (2014a) ressalta que há falhas ao apresentar um filme em 3D somente com o objetivo de vender ingressos mais caros. Segundo Borgo, “os filmes precisam ser melhor pensados para valer o dinheiro extra” (BORGO, 2014a).

Por fim, a crítica destaca o equilíbrio atingido pelos diretores por conta das suas escolhas que envolvem, principalmente, os Aspectos Artísticos.

5.10 “GUARDIÕES DA GALÁXIA”

Mesmo já estando consolidado na época, “Guardiões da Galáxia” (“Guardians of the Galaxy”) pode ser considerado como uma aposta do *Marvel Studios*. E isso é

reconhecido por Érico Borgo, autor da crítica do filme para o site Omelete (ANEXO J), logo no início da sua avaliação.

Como já é de costume, ele inicia sua crítica remetendo aos Aspectos de Transposição - que estão em 24% da crítica - e como as histórias originais dos Guardiões da Galáxia influenciaram algumas tomadas de decisão do *Marvel Studios* para essa adaptação. A equipe especial é antiga, foi criada em 1969, mas era impopular e constantemente esquecida. Entretanto, em 2008, a *Marvel Comics* decidiu reformular as histórias dos Guardiões e dar mais destaque para suas publicações.

Segundo Borgo (2014b), essa prática não foi apenas uma coincidência com a estreia de “Homem de Ferro”, que aconteceu no mesmo ano. Por conta de embargos contratuais com outros estúdios de Hollywood, o *Marvel Studios* estava impossibilitado de adaptar seus heróis mais populares (Homem-Aranha, Wolverine) com o seu selo cinematográfico. Essa prática remete diretamente a uma jogada para lucrar com adaptações futuras, demonstrando que o autor está atento aos Aspectos Financeiros, que aparecem em 8% da crítica, sendo citado novamente quando Borgo ressalta o fato de o estúdio já ter colocado seis dos seus filmes entre as 100 maiores bilheterias da história.

Depois de apresentar os Aspectos de Transposição, Borgo (2014b) parte para a análise sobre os Aspectos Artísticos, seguindo sua fórmula. Ele destaca a escolha do estúdio pelo diretor James Gunn, que também roteirizou o filme ao lado de Nicole Perlman e a relação que o filme tem com outras produções especiais e de aventura, como *Star Wars* e *Indiana Jones*.

Seguindo, ele rasga elogios ao elenco escolhido e o seu talento para mesclar ação com humor, uma característica que já vinha se tornando rotineira nos filmes do *Marvel Studios*.

Ao comentar as características dos personagens e suas motivações, ele demonstra ao leitor como identificar estereótipos cinematográficos sem que isso soe como uma crítica pejorativa, mas sim como uma fórmula que pode funcionar perfeitamente, desde que seja bem trabalhada pela equipe artística. Os Aspectos Artísticos, inclusive, dominam 64% da crítica.

Já os Aspectos Técnicos aparecem solitariamente em 4% do texto, com apenas uma menção ao bom 3D que o filme apresenta, principalmente por conta do seu visual colorido.

Borgo (2014b) finaliza a crítica de uma forma curiosa, já que pela primeira vez, já sabíamos que o filme teria uma continuação, ou seja, era de conhecimento de todos que as expectativas haviam sido respondidas, ao menos da indústria. A curiosidade e o gancho ficam para a futura sequência e como ela se encaixaria no universo que estava sendo construído pelo *Marvel Studios*, destacando que o filme poderia abrir portas para novos personagens e histórias que envolvessem o espaço.

5.11 “VINGADORES: ERA DE ULTRON”

No ano de 2015, chegou aos cinemas o segundo filme dos Vingadores. Intitulado de “Vingadores: Era de Ultron” (“*Avengers: Age of Ultron*”), a produção continuava a contar a história do grupo de heróis que se reúne sempre que há uma ameaça ao planeta Terra. Porém, desta vez, os heróis não estão mais sob a tutela da SHIELD, já que a organização de espionagem foi desmantelada em “*Capitão América: O Soldado Invernal*”.

O tom do filme é mais sombrio. Com o objetivo de proteger a Terra de ameaças espaciais e desconhecidas, Tony Stark (Robert Downey Jr) e Bruce Banner (Mark Ruffalo), decidem criar um robô com inteligência artificial chamado Ultron. Entretanto, a criação foge do controle e acaba se rebelando contra os heróis, causando um grande estrago.

Érico Borgo (2015a), que assina novamente a crítica do site Omelete (ANEXO K), inicia o seu texto de forma diferente desta vez. A fórmula de começar contextualizando o leitor a partir dos Aspectos de Transposição é deixada de lado, iniciando já pelos Aspectos Artísticos. Isso demonstra um amadurecimento e evolução nas críticas do site Omelete, que já leva em consideração o pré-conhecimento do leitor, também por ser o segundo filme dos Vingadores, sem uma necessidade de apresentação dos personagens.

Conforme dito acima, o autor inicia o texto nos Aspectos Artísticos, que estão em 68% da crítica. Borgo (2015a) prefere começar destacando as características dos personagens principais e suas evoluções até este filme. A partir daí ele explica a trama do filme, justificada pelas atitudes dos protagonistas.

A crítica segue o roteiro do filme, analisando passo a passo os motivos que levaram Tony Stark e Bruce Banner a criarem Ultron, suas relações com a

personalidade do vilão e como isso se reflete na trama do filme. Aqui, Borgo (2015a) se refere diretamente a Tony Stark:

Essa jornada histriônica do ser artificial, que passa pela busca do corpo perfeito, é retrato deturpado da própria jornada de seu criador, ele também um fazedor de corpos perfeitos, sedutor, ególatra e dono de um humor todo particular.

O tratamento aos Aspectos Artísticos segue a mesma linha em toda a crítica. O autor prefere abordar as interações entre os Vingadores e as introduções de novos personagens, como Wanda e Pietro Maximoff, Feiticeira Escarlata e Mercúrio, respectivamente, bem como suas relações e sua importância para o tema central do filme.

Os Aspectos Técnicos estão em 20% da crítica, destacando as cenas de ação e as sequências alucinantes montadas para o filme.

Curiosamente, dois longos parágrafos do texto são dedicados exclusivamente para apontar algumas questões técnicas da produção, como as sequências de combate e alguns problemas de continuidade, se comparados ao primeiro filme, “Vingadores”, de 2012. De acordo com Borgo (2015a):

Falta ao filme essa qualidade de heroísmo clássico e algumas variações sem tantos excessos, certos momentos que preparem a próxima grande cena, usando melhor heróis e habilidades específicas, algo que o primeiro ‘Vingadores’ soube fazer melhor.

Os Aspectos de Transposição não poderiam faltar, mesmo que apareçam somente em 12% da crítica, eles são imprescindíveis para analisar um filme inspirado em histórias em quadrinhos de super-heróis.

Borgo (2015a) apontou alguns momentos relacionados à transposição das histórias originais ao cinema, focando principalmente nos novos personagens (Ultron, Feiticeira Escarlata e Mercúrio), já que os outros haviam sido retratados tanto na crítica sobre “Vingadores” como nos outros textos sobre os filmes solos de cada herói. Além disso, o autor destacou algumas cenas que remetiam diretamente às capas ou páginas dos gibis originais.

Por fim, a crítica do site Omelete sobre “Vingadores: Era de Ultron” demonstra uma evolução e um entendimento do autor sobre os seus leitores, focando cada vez nos aspectos que remetem diretamente à produção cinematográfica, mas sem esquecer-se do produto original, as histórias em quadrinhos.

5.12 “HOMEM-FORMIGA”

O segundo filme do *Marvel Studios* de 2015 foi “Homem-Formiga” (“Ant-Man”). A produção apresentava um personagem famoso nos quadrinhos por ter participado das primeiras histórias dos “Vingadores” na década de 1960, mas que não era muito conhecido do público geral. Ainda é relevante levar em consideração o fato de que o estúdio escolheu um alter ego menos conhecido para o papel principal, o de Scott Lang. O Homem-Formiga original, Hank Pym, está no filme, mas já é um personagem velho e serve como uma espécie de mentor para o novo herói.

É pensando justamente nessa aposta do *Marvel Studios* que Érico Borgo, do site Omelete, começa a sua crítica sobre “Homem-Formiga” (ANEXO L). Logo de cara, ele já menciona o risco que o estúdio poderia correr ao lançar o filme de um herói não tão popular, e que isso poderia gerar um fracasso de bilheteria, por exemplo. O primeiro parágrafo do texto trata quase exclusivamente sobre isso, flertando também com algumas referências aos quadrinhos e a sua fórmula cinematográfica, que funciona até com heróis não tão conhecidos.

A crítica segue tocando em alguns Aspectos Artísticos, que estão em 66,66% do texto, como a troca de diretores durante a produção do filme e como isso influenciou no resultado. Como já é de praxe, a preferência por valorizar os aspectos da produção cinematográfica em si, como roteiro, direção, diálogos e relações entre os personagens predomina. “Homem-Formiga” também é um filme peculiar por se tratar de um filme de assalto, aqueles em que o roteiro gira em torno de um grande roubo. Borgo (2015b) destaca essa estrutura, ao mencionar as cenas de ação do longa: “As brincadeiras com escala e as grandes (ou seriam pequenas?) cenas de ação empolgam, já que empregam também uma estrutura de filme de assalto que traz novidade ao Universo Cinematográfico Marvel” (BORGO, 2015b).

Em seguida, surgem os Aspectos Técnicos, que aparecem em 12,5% da crítica. Borgo destaca a empolgação com as cenas de ação e estética do filme, falando especificamente da edição que foi realizada para retratar o mundo microscópico do Homem-Formiga.

Os Aspectos de Transposição estão em 16,66% da crítica, justamente por se tratar da primeira adaptação cinematográfica do personagem. É costume das críticas do site Omelete, principalmente as assinadas por Érico Borgo, trazer os Aspectos de Transposição nos textos que analisam estreias de heróis no cinema. O objetivo é

contextualizar o leitor e fazê-lo entender algumas escolhas que envolvem os Aspectos Artísticos, conseqüentemente. Neste caso, as menções às histórias em quadrinhos se dão justamente pelo fato de o personagem não ter o mesmo apelo popular que outros heróis da Marvel.

Os Aspectos Financeiros aparecem em 4,16% do texto, mas sem citar diretamente o investimento ou a arrecadação. Entretanto, conforme dito anteriormente, Borgo (2015b) inicia o texto mencionando a aposta que o *Marvel Studios* estava fazendo ao produzir um longa-metragem do Homem-Formiga e a aposta reflete justamente no retorno financeiro que o estúdio iria receber.

Para finalizar, a conclusão da crítica enfatiza ainda mais os Aspectos Artísticos e a influência que os dois diretores – Edgar Wright iniciou a produção e foi substituído por Peyton Reed – tiveram para o que vimos no cinema, destacando também a unicidade e as ligações do filme ao Universo Cinematográfico da Marvel.

5.13 “CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL”

O terceiro filme do Capitão América chegou aos cinemas em 2016, adaptando um dos grandes arcos das histórias em quadrinhos da Marvel. Nas publicações originais, “Guerra Civil” conta a história de um embate entre os Vingadores, que se dividem em grupos a favor e contrários ao registro dos super-heróis ao governo americano. A premissa do filme é a mesma, mas com algumas mudanças para encaixar ao universo construído até então no cinema.

É pautada pelas características de transposição que Natália Bridi inicia sua crítica sobre “Capitão América: Guerra Civil” (“Captain America: Civil War”) (ANEXO M). A primeira novidade é a ausência de Érico Borgo, que até então só havia ficado de fora de uma crítica do site Omelete sobre os filmes da Marvel. Entretanto, Bridi (2016) utiliza da mesma fórmula de Borgo e começa a sua análise pelos Aspectos de Transposição, que aparecem em 13,51% da crítica, destacando que a primeira missão do filme “é cumprir a expectativa em torno de seu título, que promete adaptar ao cinema um importante arco da história recente dos quadrinhos” (BRIDI, 2016). Mesmo que “Capitão América: Guerra Civil” não seja o filme de apresentação do protagonista, ele traz pela primeira vez alguns personagens importantes, como Pantera Negra e Homem-Aranha, e adapta um dos arcos mais importantes da

Marvel Comics. Portanto, a utilização dos Aspectos de Transposição para começar a crítica se justifica.

Como percebido até então neste trabalho, a autora segue analisando os Aspectos Artísticos, que predominam o texto com 78,37% de presença. Após explicar a história contada no filme e contextualizar o leitor, ela parte para as análises diretas ao desempenho do elenco, diretores e roteiristas.

Bridi (2016) também enfatiza as cenas de ação e como a direção dos Irmãos Russo, que já haviam dirigido “Capitão América: O Soldado Invernal”, influenciou diretamente para a qualidade do que foi apresentado na tela: “Como em Soldado Invernal, a dupla sabe coordenar os acontecimentos, evitando que o público se disperse com o movimento, seja no corpo a corpo ou em grande escala” (BRIDI, 2016).

Após analisar as características narrativas, da direção, do roteiro e as atuações do elenco e como seus personagens se desenvolvem dentro da trama, os Aspectos Técnicos, que estão em 8,10% da crítica, aparecem para destacar os efeitos visuais e algumas montagens das cenas de ação. Em filmes *blockbuster*, os efeitos visuais são temas recorrentes e, de acordo com as análises dos filmes do *Marvel Studios*, pelo site Omelete, eles merecem ao menos um parágrafo para serem avaliados. Entretanto, sua importância para abalizar a qualidade do filme vem se mostrando não tão importante, dado a regularidade da qualidade e investimento em efeitos especiais que um filme de grande orçamento possui.

Por fim, a autora conclui seu texto mencionando novamente os Aspectos Artísticos, pensando no futuro do Universo Cinematográfico da Marvel e como a história contada em “Capitão América: Guerra Civil” prepara o terreno para a continuidade das produções.

5.14 “DOUTOR ESTRANHO”

Seguindo a sua trajetória no cinema, o Universo Cinematográfico da Marvel mais uma vez decidiu apostar em personagens não tão conhecidos e em 2016 lançou “Doutor Estranho” (“Doctor Strange”), um filme sobre um herói não tão popular para o público geral, mas importante nos quadrinhos. Neste ano, o estúdio já estava consolidado e as apostas já nem eram mais consideradas, de fato, apostas, e sim filmes que no mínimo fariam uma boa bilheteria.

A crítica do site Omelete (ANEXO N), desta vez, é assinada por Marcelo Hessel, autor inédito até então, assim como Marcelo Forlani em “Homem de Ferro 3” e Natália Bridi em “Capitão América: Guerra Civil”. A diferença na linguagem e na estrutura para criticar o filme está mais evidente no texto de Hessel, que prefere iniciar o seu com um estilo diferente, descrevendo uma das cenas do filme para justificar escolhas artísticas da produção. Ou seja, ele começa pelos Aspectos Artísticos, que estão em 79,41% da crítica.

Seu estilo de texto é corrido, desenvolvendo uma narrativa mais solta, sem se prender a fórmula que acompanhava as críticas até então. Mas, ainda assim, a estrutura segue a mesma. Em seguida, o autor menciona os atributos do diretor Scott Derickson, suas escolhas para a trama e as personalidades dos personagens.

Depois, sua análise passa a ser mais aprofundada sobre a estrutura do filme, ponderando as escolhas do estúdio para as cenas de ação e mencionando aqui e ali alguns Aspectos de Transposição, que aparecem espalhados ao longo da crítica, em 11,76% do texto.

Os Aspectos Técnicos novamente aparecem pouco, somente em 4,41%, ressaltando principalmente a tecnologia 3D e como ela impacta no resultado visual do filme, além de mencionar a estética *new age* de “Doutor Estranho”.

Ao concluir sua análise, Marcelo Hessel faz um paralelo entre o que foi apresentado no cinema e as histórias em quadrinhos do personagem, resumindo também o seu sentimento em relação ao filme. De acordo com Hessel (2016):

O que frustra mais é se ver diante de um filme que tem alguma noção do que almejar - nada resume melhor o potencial das histórias em quadrinhos do Doutor Estranho do que essa ideia de que lidar com o desconhecido é cortejar a dor - e mesmo assim ser incapaz de se entregar de alma a esse projeto.

O mais interessante na crítica do site Omelete sobre “Doutor Estranho” é a maneira de analisar o filme sem uma fórmula linear e que, ao mesmo tempo, segue os padrões e apresenta uma análise coesa, destacando os principais atributos considerados pelas outras críticas sobre os filmes do *Marvel Studios*.

5.15 “GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL.2”

“Guardiões da Galáxia Vol. 2” (“Guardians of the Galaxy Vol.2”) deu continuidade à história iniciada em 2014. O grupo de heróis espaciais da Marvel, que não era tão conhecido na época, ganhou popularidade e arrecadou 773,3 milhões de dólares, segundo o IMDb. Por conta disso, teve a sua sequência garantida.

Curiosamente, a crítica do site Omelete (ANEXO O), assinada novamente por Natália Bridi, começa pelos Aspectos Financeiros, que aparecem em 11,35% do texto. Justamente, a justificativa para esse aparecimento é a menção ao sucesso de bilheteria que foi “Guardiões da Galáxia” em 2014 e como a aposta do *Marvel Studios* deu certo.

Ao dar seguimento, os Aspectos Artísticos (65,38% da crítica) são tratados para analisar as preocupações do diretor James Gunn, o desenvolvimento dos personagens e o objetivo do filme. Bridi (2017) segue a análise artística enfatizando a estrutura do filme: “Assim como no primeiro filme, cada ato tem sua consequência, movimenta a trama e adiciona camadas aos personagens” (BRIDI, 2017).

Os Aspectos Técnicos novamente possuem um parágrafo dedicado inteiramente para si, aparecendo em 19,23% da crítica. “Guardiões da Galáxia Vol.2” é um filme que apela à questão visual e aos efeitos técnicos de seus personagens, por isso, Bridi (2017) destaca: “O traço geral é caricato e de cores gritantes” (BRIDI, 2017).

A ausência dos Aspectos de Transposição, que estão somente em 3,84% da crítica, em uma menção à semelhança de algumas cenas com as páginas dos quadrinhos, sempre é um destaque em críticas sobre filmes inspirados em histórias em quadrinhos de super-heróis.

Ao analisar a décima quinta crítica do site Omelete sobre os filmes do *Marvel Studios* percebo uma evolução na narrativa dos autores, que acompanham o amadurecimento do próprio estúdio. O estabelecimento do *Marvel Studios* em Hollywood e a consolidação dos filmes de super-herói como um gênero fez com que as próprias análises da crítica se voltassem quase que exclusivamente às questões artísticas, deixando de lado – mas sem esquecer – as obras originais e as questões de transposição.

Por fim, a crítica encerra ressaltando a qualidade do elenco e como eles agregam para a trama. Também destaca, entre tantas outras coisas, a grandiosidade do filme e enaltece, mais uma vez, o trabalho do diretor James Gunn.

5.16 “HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR”

O segundo filme de 2017 do *Marvel Studios* foi “Homem-Aranha: De Volta ao Lar” (“Spider-Man: Homecoming”). O título não é por acaso, porque além de remeter a um quadrinho clássico do herói com o mesmo nome, explica o retorno do personagem às mãos do estúdio que o criou, para enfim adaptá-lo ao cinema sob a sua tutela.

Não à toa, a crítica do site Omelete (ANEXO P), assinada por Marcelo Forlani, é iniciada falando sobre o recomeço do personagem, que já havia sido apresentado em outros filmes em um passado recente, produzidos pela *Sony Interactive Entertainment*.

Ao dar seguimento, o autor começa a falar sobre o filme em si, mencionando os Aspectos Artísticos, que estão em 85,71% da crítica. Ele se preocupa em situar o leitor explicando a trama em um parágrafo introdutório, destacando as motivações do vilão e o equilíbrio entre os personagens.

Basicamente, a crítica inteira privilegia os Aspectos Artísticos, enfatizando a história contada, sem mencionar questões que envolvam a direção, mas sim o roteiro, que foca em desenvolver o protagonista, Peter Parker, explorando seus dilemas emocionais, os de um adolescente do ensino médio. Dessa forma, Forlani (2017) destaca como a trajetória de Peter Parker no filme conquista os espectadores:

Qualquer pessoa vai se lembrar dos dilemas emocionais, dos frios na barriga e das pernas bambas quando se está perto daquela pessoa do colégio por quem você é apaixonado. A diferença é que por baixo da camiseta, jeans e casaco está um collant azul e vermelho.

Em relação aos Aspectos de Transposição, que estão em 14,28% da crítica, o autor faz algumas citações pontuais às expectativas dos fãs das histórias originais dos quadrinhos, mas nenhuma direta a alguma história clássica. Curiosamente, pela primeira vez, a crítica do site Omelete relaciona outra mídia ao filme que não sejam os gibis. Forlani (2017) cita a trilha sonora da animação do Homem-Aranha,

transposta para o filme: “Após a vinheta da Marvel - com fundo musical da clássica trilha sonora da série de TV do aracnídeo - a atenção se volta para o protagonista” (FORLANI, 2017).

O mais interessante desta crítica é que os outros dois Aspectos definidos para a análise deste trabalho não foram mencionados. Os Aspectos Financeiros aparecem somente em casos pontuais. Entretanto, os Aspectos Técnicos são recorrentes, normalmente para destacar a estética e os efeitos especiais do filme, que dessa vez foram ignorados por Marcelo Forlani.

Outro ponto para destacar é a objetividade do texto, direto, com foco majoritariamente nos Aspectos Artísticos, contextualizando o leitor sobre a história e os personagens que ele encontraria no cinema.

5.17 “THOR: RAGNAROK”

“Thor: Ragnarok” é o terceiro filme do Deus do Trovão, fechando a trinca de filmes que já se mostrou característica dos filmes do *Marvel Studios*. Se tratando dos personagens solo, o estúdio costuma dar trilogias para os heróis completarem seu ciclo no cinema.

A crítica do site Omelete (ANEXO Q), assinada por Thiago Romariz desta vez, começa diretamente pelos Aspectos Artísticos, que estão em 75,86% do texto. O autor preocupa-se em dar destaque à atuação do diretor Taika Waititi e seu estilo peculiar, que trouxe uma unicidade ao filme, o distinguindo dos outros do estúdio.

Depois, seguindo o protocolo, Romariz analisa a atuação dos atores e o desenvolvimento dos heróis e vilões do filme. A ausência das referências aos Aspectos Técnicos, que aparecem somente em 3,44% da crítica, se faz presente novamente. O texto privilegia os Aspectos Artísticos quase que majoritariamente, demonstrando mais uma vez o valor que as atuações, o roteiro e a direção têm frente à crítica.

Já os Aspectos de Transposição estão em 20,68% da crítica, principalmente por conta da estética do filme, que é inspirada em histórias específicas de Jack Kirby e Walt Simonson, conhecidos escritores da *Marvel Comics*. Há praticamente um parágrafo inteiro dedicado para analisar as questões de transposição, demonstrando que mesmo se tratando do terceiro filme de Thor e o fato do estúdio já estar consolidado cinematograficamente, os quadrinhos e as histórias originais ainda são

muito importantes, tanto para os diretores usarem como inspiração, quanto para a crítica considerar na hora de avaliar uma produção cinematográfica.

Ao dar seguimento à crítica, abordando novamente os Aspectos Artísticos, Romariz reitera as novas escalações de atores e as cenas de ação que fazem o filme ser mais um *blockbuster* do *Marvel Studios*, que possui uma fórmula para encaixar todas as suas produções cinematográficas. Inclusive, isso vem sendo citado em praticamente todas as críticas do site Omelete. Em alguns casos exaltando o sucesso, em outros criticando negativamente o desgaste.

Para finalizar, o autor comenta o descobrimento do estúdio sobre as novas possibilidades que “Thor: Ragnarok” proporcionou para o desenvolvimento futuro dos filmes. Assim como todas as outras críticas do site Omelete, a análise feita por Thiago Romariz privilegia os Aspectos Artísticos, faz a devida referência aos de Transposição, cita os Técnicos e ignora os Financeiros, que acabou se tornando um tema batido nas críticas por conta do sucesso atingido pelo *Marvel Studios*.

5.18 “PANTERA NEGRA”

“Pantera Negra” (“Black Panther”), lançado em fevereiro de 2018, estendeu o Universo Cinematográfico da Marvel apresentando novos personagens e novas possibilidades, retratando temas sociais relevantes para a conjuntura atual.

A partir disso, a crítica do site Omelete (ANEXO R), assinada por Natália Bridi, é iniciada mencionando a primeira aparição do herói nos quadrinhos e a captação social que a história fez, ao retratar o Movimento pelos Direitos Civis nos Estados Unidos.

Diferente de outras críticas de estreias de heróis no cinema, os Aspectos de Transposição, que estão em 8,33% do texto, não ditam o tom da análise, mas servem como ponto de partida. Logo depois, a autora já cita alguns Aspectos Artísticos, que dominam novamente a crítica, com 75% de presença.

Além de citar as questões sociais que o filme aborda de forma assertiva, Bridi (2018) já comenta a escolha do diretor Ryan Coogler e como a sua identidade influenciou diretamente no resultado de “Pantera Negra”: “O aprendizado do cineasta, que escreve o roteiro ao lado de Joe Robert Cole, é traduzido no encantamento por Pantera Negra e seu universo” (BRIDI, 2018).

Depois, a crítica segue analisando a atuação dos protagonistas e dos vilões e o seu desenvolvimento, que é decisivo para o desenrolar da trama definida para contar a história do herói africano do *Marvel Studios*. A já famosa “fórmula Marvel” é citada para justificar os alívios cômicos do filme, centrados em alguns personagens específicos. O texto segue o modelo de explicar a história, contextualizar o leitor e, ao mesmo tempo, apontar os erros e acertos do filme.

Ao seguir para os Aspectos Técnicos, que estão em 16,66% da crítica, a autora destaca alguns pontos fracos da relação entre o diretor Ryan Coogler e as técnicas para filmar os efeitos especiais, ressaltando a falta de familiaridade dele com o recurso. Apesar disso, Bridi elogia o figurino e a estética de Wakanda, país fictício das histórias do Pantera Negra, que dão personalidade a produção.

No fechamento da crítica, a trilha sonora é elogiada e as questões sociais voltam à tona, demonstrando a importância e o impacto que “Pantera Negra” causou não só no gênero de super-heróis, mas na indústria cinematográfica de *blockbuster* de modo geral, por não ter medo de falar preconceito, responsabilidade social e privilégios.

5.19 “VINGADORES: GUERRA INFINITA”

O ápice do Universo Cinematográfico da *Marvel* chegou com a estreia de “Vingadores: Guerra Infinita” (*Avengers: Infinity War*), em abril de 2018. Depois de 10 anos de filmes, todos os heróis apresentados até então se encontraram para impedir que Thanos, o grande vilão, realizasse o seu objetivo de equilibrar o universo, dizimando metade dos seres vivos da galáxia.

É a partir dessa premissa que se dá a crítica do site Omelete (ANEXO S), assinada por Thiago Romariz. O texto começa citando os Aspectos de Transposição, que aparecem em 5,5% somente no início do texto, falando especificamente da construção que o *Marvel Studios* realizou ao longo dos anos, adaptando seus personagens das histórias em quadrinhos e os modificando para o cinema.

Logo depois, Romariz (2018) já menciona os diretores, os Irmãos Russo, dizendo que “Guerra Infinita cumpre essa tarefa com êxito e se mantém fiel às características que fizeram a Marvel ser tão aclamada nos últimos anos” (ROMARIZ, 2018), começando a tratar dos Aspectos Artísticos, que estão em 86,11% da crítica.

Em seguida, o texto privilegia as características eventuais do filme e o roteiro escrito por Stephen McFeely e Christopher Markus, que escolheram tornar Thanos, o vilão da história, o centro das atenções, enquanto os heróis flutuavam ao seu redor, sendo impactados pelos seus atos. A crítica segue a receita de contextualizar o leitor com uma descrição sobre o enredo do filme, mas sem entregar os principais acontecimentos.

Os Aspectos Técnicos estão em 8,33% da crítica, destacando os efeitos especiais e algumas sequências de ação de Thanos que, segundo Romariz (2018), estão entre as melhores já feitas pelo *Marvel Studios* e “proporciona aos heróis as cenas de ação que ficarão na memória do público por muito tempo” (ROMARIZ, 2018).

O restante do texto segue analisando os Aspectos Artísticos da produção, ressaltando a grande quantidade de personagens presentes no filme e, por consequência, a divisão de núcleos que “Vingadores: Guerra Infinita” apresenta. Com isso, o ritmo e a construção narrativa são analisados minuciosamente e são um dos pontos centrais da crítica do site Omelete.

Novamente as relações entre os personagens ganham destaque na crítica, demonstrando que o roteiro é um dos itens mais importantes a serem considerados na hora de analisar um filme que envolve muitos personagens. A surpresa por Thanos ter sido o ponto central da trama permanece, sendo citada como um dos maiores acertos de “Vingadores: Guerra Infinita”, dando assim o tempo e o desenvolvimento necessário para o vilão se tornar um dos grandes ícones da série e ter a sua espera de dez anos justificada.

Para finalizar, o texto destaca a qualidade da obra e o resultado. De acordo com Romariz (2018), “a Marvel entrega tudo que os fãs queriam, mostra evolução no tratamento de seus personagens e se mantém fiel à receita de entretenimento que a fez ser o ícone do cinema contemporâneo” (ROMARIZ, 2018).

A crítica do site Omelete sobre “Vingadores: Guerra Infinita” demonstra um amadurecimento da análise, que caminha junto ao crescimento do próprio Universo Cinematográfico da *Marvel*, mostrando que já está segura e estabelecida na hora de escolher os principais aspectos para criticar e classificar um filme.

5.20 “HOMEM-FORMIGA E A VESPA”

O último do *Marvel Studios* até o início deste trabalho foi “Homem-Formiga e a Vespa” (“Ant-Man and the Wasp”), que estreou em julho de 2018. O filme é a sequência direta de “Homem-Formiga”, de 2015, e leva a heroína Vespa no título, porque ela também é uma das protagonistas do longa, ao lado do herói.

A crítica do site Omelete (ANEXO T) é assinada por Marcelo Hessel e é um tanto quanto peculiar se comparada às outras até então. Os Aspectos Artísticos dominam este texto, assim como dominam os outros. Hessel os cita em 93,10% da crítica, a maior porcentagem até então.

Desde a linha de apoio e do primeiro parágrafo, a análise do site Omelete se preocupa em falar do diretor Peyton Reed e como ele conseguiu unir a comédia a um filme de super-herói de forma perfeita, aos olhos do crítico.

De acordo com Hessel (2018), “Homem-Formiga e a Vespa” acompanha um subgênero da comédia: “A continuação adere a regras do gênero *screwball* com propriedade e o resultado talvez seja a melhor comédia do MCU”. O *screwball*, que nada mais é do que um filme de comédia fora do convencional, que aposta em situações inesperadas para entreter o público. A partir disso, o autor avalia o filme desprendido do gênero de super-herói e privilegiando a comédia em si.

Curiosamente, Hessel não segue a fórmula estabelecida pelo site Omelete nas últimas críticas e decide focar em avaliar o filme sob o ponto de vista do diretor e suas escolhas, deixando de lado a contextualização ao leitor sobre a trama, analisando de forma mais objetiva os Aspectos Artísticos. Não à toa, a crítica cita o nome do diretor Peyton Reed oito vezes. Segundo Hessel (2018), “O foco do diretor está na forma como as viradas se beneficiam com o humor” (HESSEL, 2018), ou seja, a narrativa é constantemente apoiada no gênero cômico escolhido para guiar a história.

Os Aspectos Técnicos aparecem em 6,89% do texto, somente para apontar os efeitos especiais do mundo microscópico do Homem-Formiga, seguindo um protocolo para não deixar passar batido um tema tão importante nos filmes do personagem.

Novamente o humor do longa é retomado, destacando a dinâmica do filme e a atuação de Paul Rudd, que interpreta Scott Lang, o Homem-Formiga. Após avaliar e elogiar a qualidade do roteiro e da trilha sonora, Hessel encerra a crítica citando o

screwball mais uma vez, ressaltando a imprevisibilidade que este subgênero da comédia causa nos filmes.

O curioso desta crítica é a ausência dos Aspectos de Transposição, que remetem às histórias originais dos super-heróis nos quadrinhos da Marvel. O autor se ateve completamente ao não citar nenhuma vez as histórias em quadrinhos do Homem-Formiga, Vespa ou de outro personagem da editora. Isso demonstra um amadurecimento e um desprendimento da obra original, reiterando a preferência por avaliar os filmes de super-herói inspirados em histórias em quadrinhos, privilegiando os Aspectos Artísticos e suas aplicações como obra cinematográfica independente.

6 CONCLUSÃO

O objetivo deste trabalho, desde o princípio, era analisar as críticas do site Omelete sobre os 20 filmes do *Marvel Studios* lançados entre 2008 e 2018, de Homem de Ferro a Homem-Formiga e a Vespa.

Ao observar as críticas do site Omelete assinadas por Érico Borgo, Natália Bridi, Marcelo Hessel, Marcelo Forlani e Thiago Romariz, utilizei algumas categorias para analisá-las. São elas: Aspectos Artísticos, para identificar as menções ao roteiro, direção, dramaturgia e trilha sonora; Aspectos Técnicos, para identificar as menções aos efeitos especiais, montagem, edição e técnicas em cenas de ação; Aspectos de Transposição, para identificar as menções às histórias em quadrinhos e à transposição da obra original para as telas de cinema e os Aspectos Financeiros, para identificar as menções ao investimento e arrecadação.

Dentre todas as categorias escolhidas para analisar os textos, é possível observar que os Aspectos Artísticos predominam como o principal critério de análise dos críticos. Essa constatação demonstra uma preocupação maior com as questões que envolvem diretamente a obra cinematográfica em si, como a roteirização, direção, dramaturgia e diálogos entre os personagens.

Os Aspectos de Transposição, escolhidos como categoria de análise por referirem diretamente à obra original, os quadrinhos, aparecem na maior parte das críticas para contextualizar o leitor sobre as histórias que deram origem àquele filme e servem como uma espécie de guia para o crítico realizar os seus apontamentos. Normalmente, eles aparecem no início dos textos, no primeiro parágrafo ou em algumas citações específicas às histórias consagradas e referências diretas feitas pelos filmes aos quadrinhos.

Se tratando de filmes de super-herói, a ação e os efeitos técnicos são elementos determinantes para a produção. Por conta disso, também criei a categoria dos Aspectos Técnicos para entender a relevância destes para a crítica. Em alguns casos, como em filmes que abusam dos efeitos especiais, tais Aspectos estavam mais presentes e eram mais aprofundados pela crítica. Porém, em sua maioria, as críticas do site Omelete não dão tanta atenção aos Aspectos Técnicos, apenas mencionam e analisam brevemente, sem um aprofundamento minucioso.

Por fim, também escolhi a categoria dos Aspectos Financeiros para analisar as críticas do site Omelete. Essa escolha é justificada pelo alto valor de orçamento

dos filmes *blockbuster* e a expectativa gerada em torno da arrecadação em bilheteria das produções. Entretanto, essa categoria de análise apareceu muito pouco nos textos, somente em casos em que os filmes anteriores tinham o seu sucesso justificado pela arrecadação, mas também sem um aprofundamento maior.

As críticas do site Omelete sobre os filmes do *Marvel Studios* sugerem que há certa unicidade e consenso ao analisar filmes inspirados em histórias em quadrinhos de super-heróis. Apesar dos textos serem assinados por cinco autores diferentes, é possível notar que existe um método utilizado. Primeiramente, o leitor é contextualizado a partir dos Aspectos de Transposição. O autor da crítica explica quem é o personagem, quais são suas histórias, como e por que ele foi concebido. Depois, o texto passa para a análise da obra cinematográfica em si, quando os Aspectos Artísticos são utilizados e dominam, praticamente, a crítica inteira. Juntamente à análise do filme, os Aspectos Técnicos aparecem para apontar as questões relacionadas aos efeitos especiais e à qualidade das cenas de ação. Por fim, a crítica é concluída com uma avaliação geral sobre a obra cinematográfica em si.

É possível observar que as críticas do site Omelete sobre os filmes do *Marvel Studios* passaram por uma evolução ao longo dos dez anos em que foram publicadas, e isso é justificado no método utilizado para avaliar as críticas. Em 2008, quando a primeira crítica de “Homem de Ferro” foi publicada e assinada por Érico Borgo, os filmes de super-herói ainda buscavam o seu espaço na indústria e o entendimento do público ainda não era pleno, portanto, existia a necessidade de contextualizar os leitores sobre a história que estava sendo contada.

O recurso utilizado para essa contextualização são os Aspectos de Transposição, que servem como uma espécie de guia para repassar ao leitor um conhecimento prévio sobre o objeto da obra, antes da análise se aprofundar nos Aspectos Artísticos e avaliar o filme em si.

Com o passar dos anos e o estabelecimento dos filmes de super-herói como um gênero próprio, o público já estava familiarizado com as histórias dos personagens dos quadrinhos, portanto, esse recurso passou a ser cada vez menos utilizado. Os Aspectos de Transposição ainda eram um elemento importante, mas sem o papel de explicar ao leitor o que seria contado a seguir.

Dessa forma, era mais fácil para os críticos desenvolverem suas análises, sem uma preocupação maior sobre o entendimento da obra pelos espectadores.

Portanto, concluo que a popularização do gênero de super-heróis favoreceu a crítica nesse aspecto, mas também gerou um desafio maior aos autores, que precisavam escrever para um público mais abrangente e que não possuía um conhecimento mais aprofundado sobre a obra original. Entretanto, se pensarmos que o site Omelete é um site popular, esta medida não impactou tanto na rotina das críticas escritas.

Da mesma forma que o gênero de super-heróis amadureceu consideravelmente ao longo desses 10 anos, paralelamente a crítica também teve de acompanhar essa evolução, principalmente para atender um público que já estava acompanhando as obras cinematográficas do Universo Cinematográfico da *Marvel* desde 2008. Se as críticas já não eram tão dependentes dos Aspectos de Transposição desde o início, com o passar dos anos os textos privilegiavam ainda mais os Aspectos Artísticos.

Outro componente importante desta conclusão é a presença da metodologia da análise fílmica nas críticas do site Omelete. Se Vanoye (2008, p.12), diz que “analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos” (VANOYE, 2008, p.12), é possível observar essa prática para que os críticos do site Omelete consigam dissecar o filme e formular uma análise coerente para os leitores.

Como o aspecto mais privilegiado dos textos eram os Artísticos, era necessário que os autores “desmontassem” os filmes para que questões como roteiro, direção, montagem e sequências de cenas fossem analisadas minuciosamente e explicadas para o público de maneira entendível.

A partir disso, também pude constatar que as críticas do site Omelete sobre os 20 filmes da *Marvel Studios* lançados até o começo da elaboração deste trabalho possuem um papel além do que é proposto inicialmente, que é o de criticar, de fato, a obra cinematográfica. Elas também tinham o papel de informar os leitores sobre as obras ditas e sobre como se faz cinema. Os primeiros textos, publicados há cerca de dez anos, utilizavam-se dos Aspectos de Transposição como recurso de informação para contextualizar o público a respeito dos personagens e das histórias que estavam sendo retratadas nas obras analisadas, mas com o passar do tempo a popularização dos filmes da *Marvel* fez com que essa prática já não fosse mais utilizada com frequência. Entretanto, as críticas do site Omelete nunca deixaram de

usufruir de técnicas que remetessem à produção dos filmes para argumentar suas percepções sobre as obras cinematográficas. Ou seja, é preciso informar ao leitor, mesmo que de maneira básica, os elementos que compõem uma produção cinematográfica e como é possível identificar suas qualidades e seus defeitos.

O site Omelete utiliza mais um recurso avaliativo nas suas críticas, as notas. Esse método não fez parte do corpus da minha análise porque considerei que uma definição simplista para criticar uma obra cinematográfica, principalmente por se tratar de uma análise mais aprofundada das críticas e dos elementos que a compõem. As notas são de um a cinco e aparece sempre ao final dos textos, funcionando mais como uma saída rápida para quem buscava decisões mais diretas sobre a qualidade do filme.

Se as notas suprem a necessidade dos que desejam uma conclusão, o conteúdo das críticas do site Omelete apresenta uma ausência de vereditos a respeito da qualidade da obra cinematográfica. Os textos não são conclusivos nesse sentido, porque estão mais preocupados em desconstruir os aspectos que envolvem a produção para analisar os filmes minuciosamente e tecnicamente. Ou seja, as críticas do site Omelete apostam em uma avaliação com embasamento teórico e prático sobre cinema e quadrinhos e deixam de lado uma opinião mais veemente sobre o que foi apresentado. Novamente, as notas ao final dos textos sugerem que essa opinião está ali, em forma de números, e não em texto.

Entretanto, a conclusão mais clara que tiro desta pesquisa é a distinção que as críticas do site Omelete fazem sobre os quadrinhos e os filmes. Ao iniciar o trabalho, imaginei que as histórias em quadrinhos seriam mais consideradas como critério de avaliação na hora de escrever sobre os filmes. Justamente por isso criei a categoria de análise dos Aspectos de Transposição.

A preferência dos críticos por considerarem mais os Aspectos Artísticos, mesmo com a evolução ao passar dos anos, atesta que para se criticar um filme inspirado em uma história em quadrinho de super-herói, no estilo *blockbuster*, a obra original é deixada em segundo plano. O método utilizado pelas críticas é relevante e funciona, fazendo uso de questões que remetem à obra original para embasar a avaliação que vem a seguir, mas quando o filme em si entra em análise, a crítica é focada única e exclusivamente nele.

A ascensão do gênero cinematográfico de super-heróis, combinada ao declínio da indústria dos quadrinhos em meados da década de 1990 e 2000

contribuiu para que esse desprendimento entre as duas obras aparecesse nas críticas do site Omelete. Porém, é necessário ressaltar a importância das histórias em quadrinhos para os filmes, ressaltando a sua relevância para as críticas, mesmo que estas não sejam o centro das atenções.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Bruno. Histórias em quadrinhos e cinema: um caso de tradução intersemiótica. *In: I JORNADA INTERNACIONAL DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 2011, São Paulo. **Anais eletrônicos [...]**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/anais/3-ARTIGO_1AS_JORNADAS-BRUNO_FERNANDES_ALVES.pdf. Acesso em: out. 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edição 70, 2011.

BARRETO, Rachel Cardoso. **Crítica Ordinária. A crítica de cinema na imprensa brasileira**. 2005. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais, 2005. Disponível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/VCSA-6W9MNT/dissertacao_rachelbarreto_criticaordinaria.pdf?sequence=1. Acesso em: nov. 2018.

BORGO, Érico. Capitão América 2 – O Soldado Invernal | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 04 abr. 2014a. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/capitao-america-2-o-soldado-invernal-critica>. Acesso em: abr. 2019.

BORGO, Érico. Capitão América: O Primeiro Vingador | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 28 jul. 2011b. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/capitao-america-o-primeiro-vingador-critica>. Acesso em: mar. 2019.

BORGO, Érico. Guardiões da Galáxia | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 31 jul. 2014b. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/guardioes-da-galaxia-critica>. Acesso em: abr 2019.

BORGO, Érico. Homem de Ferro 2. *In: Omelete*. [São Paulo], 27 abr. 2010. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/critica-homem-de-ferro-2>. Acesso em: mar 2019.

BORGO, Érico. Homem de Ferro. *In: Omelete*. [São Paulo], 28 abr. 2008a. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/homem-de-ferro>. Acesso em: mar. 2019.

BORGO, Érico. Homem-Formiga. *In: Omelete*. [São Paulo], 08 jul. 2015b. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/homem-formiga-critica>. Acesso em: abr. 2019.

BORGO, Érico. O Incrível Hulk. *In: Omelete*. [São Paulo], 12 jun. 2008b. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/critica-o-incrivel-hulk>. Acesso em: mar. 2019.

BORGO, Érico. Os Vingadores – The Avengers | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 26 abr. 2012. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/os-vingadores-avengers-critica>. Acesso em: abr. 2019.

BORGO, Érico. Thor – O Mundo Sombrio. *In: Omelete*. [São Paulo], 29 out. 2013. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/thor-o-mundo-sombrio-critica>. Acesso em: abr. 2019.

BORGO, Érico. Thor. *In: Omelete*. [São Paulo], 18 abr. 2011a. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/thor-critica>. Acesso em: mar. 2019.

BORGO, Érico. Vingadores: Era de Ultron | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 21 abr. 2015a. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/vingadores-era-de-ultron-critica>. Acesso em: abr. 2019.

BRIDI, Natália. Capitão América: Guerra Civil | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 12 abr. 2016. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/capitao-america-guerra-civil-critica>. Acesso em: maio 2019.

BRIDI, Natália. Guardiões da Galáxia Vol. 2 | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo] 24 abr. 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/guardioes-da-galaxia-vol2-critica>. Acesso em: maio 2019.

BRIDI, Natália. Pantera Negra | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo] 06 fev. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/pantera-negra-critica>. Acesso em: maio 2019.

COSTA, Antônio. **Compreender o Cinema**. São Paulo: Edição 2, 1985.

CRÍTICA de Arte. *In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3178/critica-de-arte>. Acesso em: nov. 2018. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7.

DIANA, Daniela. História do cinema brasileiro. *In: Toda Matéria*. [2018?]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-cinema-brasileiro/>. Acesso em: out. 2018.

FORLANI, Marcelo. Homem de Ferro 3. *In: Omelete*. [São Paulo], 17 out. 2014. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/homem-de-ferro-3-critica>. Acesso em: mar. 2019.

FORLANI, Marcelo. Homem-Aranha: De Volta ao Lar | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo] 30 jun. 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/homem-aranha-de-volta-ao-lar-critica>. Acesso em: maio 2019.

GEADA, Eduardo. **O cinema espetáculo**. Lisboa: Edições 70, 1987.

GUNNING, Tom. **Cinema e História**. *In: XAVIER, Ismail (org.). Cinema no século*. Rio de Janeiro: 1996.

- HESSEL, Marcelo. Doutor Estranho | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo] 25 out. 2016. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/doutor-estranho-critica>. Acesso em maio 2019.
- HESSEL, Marcelo. Homem-Formiga e a Vespa. *In: Omelete*. [São Paulo] 27 jun. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/homem-formiga-e-a-vespa-critica>. Acesso em jun. 2019.
- IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt4154756/>. Acesso em: dez. 2018.
- MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Edição 1, 2006.
- MELO, Victor de Andrade. **A Análise da Produção Cinematográfica, o Lazer e a Animação Cultural**. 2010. Artigo Acadêmico – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://www.lazer.eefd.ufrj.br/producoes/cinema_analise_art_sem_bh_2002.pdf. Acesso em: nov. 2018.
- MOURA, Roberto. Crítica cinematográfica: considerações do novo milênio. **C-Legenda - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, [S.l.], n. 09, jan. 2011. Disponível em: <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/303/185>. Acesso em: nov. 2018.
- MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Edição 2, 1993.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes: conceitos e metodologia (s). *In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. Anais eletrônicos [...]*. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em nov. 2018.
- PIZA, Daniel. **Jornalismo Cultural**. São Paulo: Edição 3, 2009.
- ROMARIZ, Thiago. Thor: Ragnarok. *In: Omelete*. [São Paulo], 19 out. 2017. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/thor-ragnarok-critica>. Acesso em: maio 2019.
- ROMARIZ, Thiago. Vingadores: Guerra Infinita | Crítica. *In: Omelete*. [São Paulo], 25 abr. 2018. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/vingadores-guerra-infinita-critica>. Acesso em: maio 2019.
- ROSA, Bruno Navarini. A relação entre quadrinhos e cinema: reflexões sobre a adaptação de Batman de Tim Burton. S/D. Universidade Sagrado Coração, campus de Bauru, Bauru, S/D. Disponível em: <http://www.fatecbauru.edu.br/ojs/index.php/rehute/article/viewFile/160/142>. Acesso em: out. 2018.
- SILVA, Rodrigo Candido. As mudanças no cinema hollywoodiano nos anos 1980: produção, narrativa e o cinema Blockbuster na Era Reagan. 2017. **REVISTA NEP-UFPR (Núcleo de Estudos Paranaenses)**, Curitiba, v.3, n.2, p. 39-60, 2017. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/nep/article/view/53513/32679>. Acesso em: nov. 2018.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Edição 5, 2008.

ANEXO A – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO

Homem de Ferro

Marvel Studios começa com o pé direito sua carreira cinematográfica

Por Érico Borgo

Se tivesse que definir o filme do Homem de Ferro em apenas uma frase, provavelmente a empregaria comentando não a adaptação, mas sua produtora. Sim, porque o longa é um belíssimo começo para o Marvel Studios.

A gigante dos quadrinhos começa aqui uma promissora nova fase. Afinal, quem melhor para controlar o panteão de super-heróis com décadas de tradição que seus próprios responsáveis criativos? Ao assumir as adaptações de seu universo, a Marvel abre as portas para possibilidades diversas (a palavra "crossover", ou cruzamento de personagens, é a primeira que vem à mente).

Mais do que isso, a Marvel finalmente garante às versões das telas de seu universo o selo de qualidade com o qual estampa seus gibis. Nas mãos deles, um Elektra não teria acontecido, por exemplo. Tampouco um Motoqueiro Fantasma (espero). Isso porque não são executivos de Hollywood, sem conhecimento ou paciência para conhecer as tais "historinhas" que servem de base ao filme, no comando, mas bons e velhos nerds, no melhor sentido da palavra. E ao sair da sessão de Homem de Ferro fica a impressão de que não há nerds melhores que o diretor Jon Favreau e o time de roteiristas formado por Mark Fergus, Hawk Ostby, Art Marcum e Matt Holloway.

Pra começar, eles têm um entendimento excepcional de quem é Tony Stark e suas motivações, peneirando todas as suas fases e tirando daí para a competente trama de origem apenas o que há de mais interessante e guardando outros momentos importantes para a inevitável (e desejada, claro!) continuação. O bilionário da indústria bélica não é um herói no sentido convencional da palavra - nunca foi (ao menos quando bem trabalhado). Ele age como um herói visando o reconhecimento, saciando a própria vaidade, e não por altruísmo, como um Super-Homem. E o filme acerta esse aspecto na mosca.

Note como Stark só se envolve nos conflitos depois que eles o atingem de alguma maneira; ou como só decide sair de sua garagem, onde cria as incríveis armaduras que povoam o filme, depois de perceber que está sendo passado para

trás. Stark é um vencedor, um cientista, um conquistador e, principalmente, alguém difícil de se relacionar. Tarefa árdua para qualquer ator, mas facilitada aqui pela presença de Robert Downey Jr., alguém que em sua celebrada carreira de altos e baixos tem todas as qualidades e defeitos acima. E ele faz a interpretação de Stark parecer um trabalho fácil...

Mas Downey Jr. é apenas a ponta de um elenco inspirado, que inclui uma contida Gwyneth Paltrow, um empolgado Terrence Howard e um sólido (ou seria "metálico"?) Jeff Bridges. Os protagonistas tratam a adaptação com seriedade, mas sem perder o tom aventureiro, meio "pulp" nostálgico e bem-humorado, que o seu diretor imprime. A seqüência na caverna dos terroristas é exemplo claro dessa linha, tanto pela narrativa, um ou outro exagero bem aplicado e o incrível visual (o especialista em efeitos animatrônicos Stan Winston acertou a mão outra vez na criação das realistas armaduras), que evoca os trabalhos do mestre dos quadrinhos Jack Kirby.

E mesmo quando o filme parece que vai descambar para um "momento com grandes poderes vêm grandes responsabilidades" o filme respeita seu público, evitando flashbacks, vozes-na-cabeça ou qualquer outro artifício gratuito. Stark segue um adorável escroto.

E para a alegria dos leitores de longa data, um caminhão de referências povoa a história. Vai da música do desenho animado sessentista do herói até um vislumbre do Máquina de Combate, passando pelo nascimento da organização S.H.I.E.L.D., a possibilidade da existência do clássico vilão Mandarin e outros detalhes que só quem é fã do herói deve pescar. Nada que limite o entendimento para quem está sendo apresentado ao herói só agora, mas um presente da Marvel a quem acompanha os quadrinhos. Justíssimo e, com o perdão da nerdice, merecido!

ANEXO B – CRÍTICA: O INCRÍVEL HULK

O Incrível Hulk

Segundo filme da Marvel tem seus problemas, mas ainda assim é um bom gibi por Érico Borgo

Há uma contrastante dualidade digna de Bruce Banner e Hulk no novo filme do monstro verde da Marvel Comics. Enquanto o estúdio e produtores, representados por um diretor de pouca expressão, buscavam um filme de ação e pancadaria - um legítimo "filme de verão" -, o ator e co-roteirista (ainda que não creditado) Edward Norton tratava o projeto como uma jornada angustiante de alguém com uma maldição.

Essa cisão revela-se dentro e fora das telas. Há na narrativa do filme uma mudança de passo perceptível. Quando Norton está em ação (e fisicamente parece saído direto dos quadrinhos) as intenções são o desenvolvimento do personagem, as tramas paralelas e muita conversa. Sobe a musiquinha do seriado, aquela, a do caronista David Banner, vivido por Bill Bixby na televisão. Quando o monstro está ocupando o espaço, voam cacos e sobram rugidos e pauladas.

A heterogeneidade dos dois segmentos é provada também nos bastidores. Louis Leterrier, o diretor, nos disse em entrevista que tem 70 minutos de cenas cortadas. Ora, ninguém filma tanto assim quando sabe exatamente o que quer. A não ser, claro, que sua intenção seja, sim, fazer um filme com quatro horas de duração (a la Peter Jackson). Não é o caso aqui. Leterrier seguiu dizendo que há muita coisa imprestável entre esses minutos. Ou seja: São dois os filmes. O de Norton e o da Marvel.

Curiosamente, essa fusão nem-lá-nem-cá acaba funcionando. É o milagre da boa montagem. Todas as vezes que o filme tem seus excessos, ou fica lento demais, há a cena seguinte para subir ou baixar o tom. Se Norton está muito lamuriendo, vagando feito mendigo por alguma cidade esquecida, logo surgem os militares pra dar alguma sacudida na história. E se o Hulk urra pra cima pela enésima vez, braços abertos feito o King Kong (em certo momento temi que ele fosse bater no peito), não tarda para que ele se transforme de volta no franzino cientista.

O Incrível Hulk resulta, assim, num entretenimento palatável, mas muito menos ousado que o incompreendido longa de 2003 dirigido por Ang Lee.

O precursor deste Hulk, o do cineasta chinês, buscava uma linguagem própria, um tempo herdado dos chamados "filmes de arte". É um exercício de estilo e gêneros comparável a outro filme dele, esse bem melhor aceito: O Tigre e o Dragão. Era a Marvel Comics testando o território da DC.

Explico.

Peguemos o Eisner Awards (espécie de Oscar dos quadrinhos) como exemplo de comportamento das duas maiores editoras de super-heróis do planeta. Todos os anos a DC supera a Marvel de maneira assustadora ali. É uma editora, como seu grupo-mãe, a Warner Bros., que privilegia criadores, que dá mais liberdade, que ganha prêmios. Porém, a Marvel sempre vende mais. É no universo básico, menos complexo, mais divertido e controlado, que a editora de Hulk supera a concorrência comercialmente há anos. Agora, ao assumir controle de seus filmes, a chamada Casa das Idéias leva essas práticas ao cinema.

Note: Enquanto os filmes recentes (leia-se, depois dos tombos) da DC contam com cineastas conhecidos por seu estilo todo particular - Christopher Nolan e Bryan Singer - os da Marvel contrataram sujeitos de pouca expressão.

É inegável que Loius Leterrier, ainda que um diretor talentoso, não tem cacife para peitar os produtores da Marvel. Nem Jon Favreau, de Homem de Ferro, tinha. A sorte do segundo foi contar com uma equipe que olhava toda para a mesma (corretíssima) direção. Leterrier, por sua vez, amargou mais diferenças e seu filme sofreu com isso.

De qualquer maneira, O Incrível Hulk é um bom gibi mensal do personagem. Sobram referências a histórias clássicas, a ação é competente (o que já era esperado do diretor depois dos dois Carga Explosiva e Cão de Briga) e o melhor: O Hulk não está sozinho. Há aquela sensação de continuidade, de estofo fantástico, gerada pelas referências a outros heróis e vilões do Universo Marvel. Essa idéia, iniciada em Homem de Ferro e aprofundada aqui, será certamente o grande trunfo da empresa no cinema.

Resta torcer para que com o tempo não venha a complexidade que crossovers e séries muito longas acabam criando. Já pensou? Pra entender o filme do novo herói da editora você tem que ter assistido a outros dez anos de produções?

ANEXO C – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO 2

Homem de Ferro 2

*Nova aventura do super-herói Marvel no cinema supera a original
por Érico Borgo*

A maior qualidade de Homem de Ferro é o foco nos personagens, a exploração de Tony Stark (Robert Downey Jr.) como o mais falho dos super-heróis do cinema. Obviamente, o perfeito equilíbrio entre ação e humor também não prejudicou em nada o sucesso do filme. Assim, nada melhor que manter, sem deslumbramentos, as boas ideias para a sequência. Nada da velha máxima do blockbuster hollywoodiano "aumentar tudo para a continuação" em Homem de Ferro 2.

Na trama, depois de revelar ao mundo que é o Homem de Ferro, Tony Stark enfrenta um novo problema. Enquanto a existência do super-herói gera uma sensação de paz mundial, a mesma tecnologia que o mantém vivo começa a envenená-lo. Além disso, com sua exposição, um antigo inimigo da família Stark sai das sombras... e alia-se à principal concorrente da Stark Internacional, as indústrias Hammer, fornecedoras de armas do governo dos EUA - que pretende controlar a tecnologia do Homem de Ferro.

Se Favreau optou em aumentar alguma coisa para o novo filme do Marvel Studios é a quantidade de personagens. Agora que conhecemos Tony Stark, Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) e James Rhodes (Don Cheadle, substituindo - à altura - Terrence Howard), é hora de sermos apresentados a Natasha Romanov (Scarlett Johansson), Ivan Vanko (Mickey Rourke) e Justin Hammer (Sam Rockwell). Os novatos chegam para atribular as já complexas relações entre o trio protagonista. É tudo tão meticuloso que sobra até espaço para cenas legais com Happy Hogan (Favreau) e Nick Fury (Samuel L. Jackson).

É ótima a maneira que Jon Favreau e o talentoso roteirista (e também ator) Justin Theroux (Trovão Tropical) concatenam as ligações entre os personagens e seus passados. Os dois novos vilões, Vanko e Hammer, são verdadeiros anti-Tony Starks, forjados do mesmo molde dos heróis, na melhor tradição da Marvel Comics. Seus motivos até são justos, mas seus métodos questionáveis os distanciam da preferência do público. Aliás, não fosse o talento cômico e o carisma de Downey Jr.,

o próprio Tony Stark causaria repulsa. Como torcer para um sujeito narcisista, arrogante, dotado de um comportamento autodestrutivo e que urina nas próprias calças - ou melhor, armadura?

Qualidade de texto e atuações à parte, Homem de Ferro 2 entrega tudo o que se espera de um filme baseado nos quadrinhos Marvel também na ação. São três grandes sequências explosivas: em Mônaco, com o ataque do Whiplash; o emblemático confronto das armaduras; e o gigantesco clímax na Stark Expo 2010. Todos extremamente significativos, amarrados à trama e resumindo de maneira visual os dilemas já dramatizados.

Os fãs do universo dos quadrinhos certamente também gostarão de saber que os planos para a criação do grande filme da Marvel, Os Vingadores, seguem ainda mais presentes em Homem de Ferro 2. Depois de insinuações e cena pós-créditos no primeiro, aqui a superequipe é uma realidade nascente. Além de Nick Fury e Viúva Negra em cena, há menções aos acontecimentos de O Incrível Hulk e do vindouro filme do Thor, além de uma participação especial - bem mais clara desta vez - do escudo do Capitão América. O próprio nome "Iniciativa Vingadores", o que Tony chama de "boy band superpoderosa", é presente em diversas cenas.

Parece algo óbvio, mas são raros os grandes filmes que conseguem manter-se dentro de suas pretensões iniciais e não exagerar na dose na segunda vez. Cineasta e também ator, Jon Favreau interessa-se em doses iguais pelos efeitos especiais superbacanas, câmeras por todos os lados registrando a ação e explosões, e pela conexão entre o elenco e como isso afeta os personagens - e o faz de maneira ainda mais confiante. O que salta aos olhos inicialmente em Homem de Ferro 2 são as armaduras reluzentes, mas é na relação e desenvolvimento de todos em cena - e seus diálogos, refinados em diversos ensaios e muitas vezes improvisados - que o filme se sustenta.

ANEXO D – CRÍTICA: THOR

Thor

Marvel Studios amplia suas fronteiras

por Érico Borgo

O Marvel Studios continua em Thor (2011) a construção de seu universo adaptado das histórias em quadrinhos nas telas. O grande diferencial do longa-metragem do Deus do Trovão, porém, em tempos em que se procura um suposto "realismo" nas histórias de super-heróis para os cinemas, é a aposta em uma aventura das mais fantasiosas - uma que começa a trazer a essa mídia alguns dos conceitos mais complexos e imaginativos do Universo Marvel.

Até Thor, as produções controladas pela Marvel nos cinemas, os dois Homem de Ferro e O Incrível Hulk, resumiram-se às aventuras embasadas na ciência. Agora, essa ciência ganha contornos muito mais fantásticos que Raios Gama e Geradores de Arco. O público começa a ser apresentado ao outro lado do Universo Marvel, em que magia e outros planos de existência vão surgindo.

Em Thor, afinal, somos apresentados aos asgardianos, seres imortais de outra dimensão, que, ao revelarem-se aos vikings, foram confundidos com deuses, iniciando a mitologia nórdica. Thor (Chris Hemsworth) é um príncipe desse povo, um jovem impetuoso e tolo, cujas ações desencadeiam uma nova guerra contra os Gigantes do Gelo, liderados pelo Rei Laufey (Colm Feore). Banido para a Terra por seu pai, Odin (Anthony Hopkins), ele precisa aprender lições de humildade se quiser tornar-se digno de brandir novamente sua arma, o martelo Mjolnir, e com ele seu poder imortal.

Toda a construção de Asgard, a morada dos asgardianos, enche os olhos, assim como a cultura desse povo. Figurinos, o design da cidade, a iluminação e as cores, é tudo impressionante - especialmente para quem cresceu lendo as aventuras do Deus do Trovão nas histórias em quadrinhos. Asgard nunca foi tão bem retratada no papel ou fora dele.

A seleção de Hopkins como o "Pai de Todos", Odin, é igualmente acertada. O ator dá enorme peso e nobreza ao personagem. Hemsworth, por sua vez, não compromete (seu peso é outro, em massa muscular). É Tom Hiddleston, o Loki, quem tem qualidade para segurar-se ao lado do oscarizado veterano. O inglês, que

já trabalhou com o diretor Kenneth Branagh na série Wallander, divide com Hopkins as melhores cenas do filme, entregando ao cineasta a qualidade "shakespeareana" que o levou a se interessar pela história.

Branagh também aproveita a natureza épica do roteiro para criar batalhas emocionantes, à altura das maiores aventuras do personagem nas páginas dos quadrinhos. O embate de Thor com o Destruidor, por exemplo, é um dos mais empolgantes já mostrados em filmes do gênero.

Os problemas de Thor começam quando a trama, escrita por J. Michael Straczynski e Mark Protosevich, sai do plano de Asgard em direção à Terra. A necessidade de tornar a trama mais palatável ao grande público obriga o roteiro a martelar relacionamentos e situações mais próximas da realidade do espectador. Entra em cena então o núcleo formado por Natalie Portman (Jane Foster), Stellan Skarsgård (Dr. Selvig) e Kat Dennings (Darcy, um forçadíssimo alívio cômico), que servem como a âncora de Thor em nosso mundo. É fato que Natalie Portman é adorável... mas que uma noite de conversa fiada ao lado da fogueira baste para que Thor se apaixone e torne-se um protetor jurado de nosso planeta, à serviço de suas forças governamentais, é mais difícil de acreditar do que um mundo povoado por vikings imortais.

É um vício de roteiro difícil de relevar, por mais que o lado fã fale mais alto e vibre a cada referência e easter egg do Universo Marvel - do outdoor de "Journey Into Mystery" à participação de Jeremy Renner como Gavião Arqueiro, passando pela menção a Bruce Banner e a cena pós-créditos que deixa tudo pronto para o filme d'Os Vingadores. Apoiar-se em Shakespeare teria bastado. Aliás, basta há séculos.

Igualmente estranha é a opção de Branagh de filmar quase tudo no "ângulo holandês". Em linguagem cinematográfica, a inclinação da linha do horizonte é usada para causar desequilíbrio e sensação de deslocamento. Mas quando o recurso é usado em excesso, o resultado em certos momentos beira a comicidade. Essa estética, combinada ao 3D, que pouco acrescenta ao filme, tira muito do mérito de Thor.

De qualquer maneira, por ampliar nas telas os limites do Universo Marvel para além da ciência, por deixar de lado o realismo e manter a diversão como foco e por abrir caminho para outras ideias (novamente, fique até o final dos créditos), a "Jornada aos Mistérios" de Thor é obrigatória aos fãs.

ANEXO E – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: O PRIMEIRO VINGADOR

Capitão América - O Primeiro Vingador

Primeiro herói Marvel ganha filme mais preocupado com a história do que em ser parte de franquias

por Érico Borgo

Quinto longa do Marvel Studios, Capitão América - O Primeiro Vingador é a última produção da empresa antes do filme-evento Os Vingadores.

A informação é mais relevante do que parece, já que finalmente o Universo Marvel nas telonas pode ficar livre da necessidade crescente de amarrar suas mitologias, algo que recentemente tem parado a história que está sendo contada para fazer teasers e mais teasers do que vem a seguir.

Aos olhos de fã, a iniciativa era ótima, mas quando analisada em retrospecto, fica claro que a Marvel começou a pesar a mão nessa amarração em detrimento da narrativa isolada. O que começou como inserções divertidas ao final dos filmes, recompensas aos leitores de longa data, acabou tomando o palco principal - o que só agrada totalmente a quem entende o cinema como plataforma de franquias.

Com todas as peças no tabuleiro para apresentar o filme de 2012, só faltava introduzir o rei, o primeiro super-herói da Marvel. E a ambientação na Segunda Guerra Mundial de Capitão América - O Primeiro Vingador dá ao filme uma liberdade que até então só havia sido vista nos filmes do estúdio em Homem de Ferro.

Sem a necessidade de empurrar agentes da S.H.I.E.L.D. ou cenas irrelevantes de heróis que aparecerão futuramente, o diretor Joe Johnston pôde explorar como se deve a história de Steve Rogers: centrando-a na jornada do personagem e seus aliados próximos.

A adaptação dos quadrinhos criados por Joe Simon e Jack Kirby em 1941 funciona mais como uma aventura inspirada nos clássicos de Steven Spielberg do que um filme de super-herói convencional. Os Caçadores da Arca Perdida vem à memória mais de uma vez e até a fotografia é parecida. Não custa lembrar que Joe Johnston despontou como técnico de efeitos na IL&M (trabalhando em Star Wars e no próprio Caçadores da Arca Perdida) e herdou Jurassic Park de Spielberg no terceiro longa dos dinossauros.

As referências ao Universo Marvel também são melhor trabalhadas (pisque e você perderá um certo herói da editora durante a World's Fair ou a piadinha com o visual de Arnim Zola nos quadrinhos...), ainda que se gaste tempo demais trabalhando o pai do Homem de Ferro, Howard Stark (Dominic Cooper), em detrimento da relação entre Steve e Peggy Carter (Hayley Atwell) ou Bucky Barnes (Sebastian Stan), que seriam mais relevantes dramaticamente. Os encontros e o confronto final entre o Capitão América e seu inimigo, o Caveira Vermelha (Hugo Weaving), também carecem de peso e sofrem o estigma do futurismo Marvel. São subaproveitadas e não apresentam desfecho, apenas um adiamento para outro filme.

Johnston também poderia ter dedicado-se um pouco mais às cenas de guerra. A Hydra, dissidência tecnológica dos nazistas, afinal, enfrenta soldados aliados em batalhas que ficam devendo em escala. Já que tinha a Segunda Guerra à disposição e seguia à risca a cartilha de Spielberg (que inclui uma trilha sonora a la John Williams), algumas cenas mais dramáticas e épicas, no tom de O Resgate do Soldado Ryan, teriam sido bem-vindas.

Equilibrando a balança está Chris Evans, que viveu o Tocha Humana nos dois filmes do Quarteto Fantástico, e realiza aqui seu melhor trabalho. Deixa de lado a canastrice e abraça a oportunidade de viver o ícone da Marvel. A tecnologia de O Curioso Caso de Benjamin Button, que deixou o ator franzino para o papel, é irretocável - e mesmo depois que o personagem passa por seu aprimoramento físico, com o soro do Supersoldado, é o Steve Rogers corajoso e humilde que continuamos acompanhando. Não há um vislumbre sequer da sobrelha caricata e o sorriso de canto de boca que Evans encontrou para viver seus personagens anteriormente. Seu trabalho é especialmente apreciado na excelente sequência dos Bônus de Guerra, em que o herói é usado como garoto-propaganda para financiar a participação dos EUA no conflito.

O bom elenco também conta com Stanley Tucci, que dá ao Dr. Abraham Erskine um carisma inexistente nos quadrinhos, e Tommy Lee Jones, cujo General Chester Phillips é responsável pelos pouquíssimos - e muito bem colocados - alívios cômicos.

Considerado um dos mais difíceis filmes da Marvel pelo sentimento anti-americano mundial (é no mercado internacional que os blockbusters têm obtido seus grandes lucros atualmente), Capitão América - O Primeiro Vingador consegue

desviar-se desse tema delicado (um herói que veste a bandeira dos EUA), apresentar com sucesso o personagem e também amarrá-lo aos demais heróis. Mas o faz de forma a privilegiar o próprio desenvolvimento de Steve Rogers, deixando a sensação de franquia em segundo plano.

Com o palco montado para Os Vingadores e o público agora já acostumado ao funcionamento da Marvel no cinema, que o filme sirva como uma nova fase para o estúdio: com heróis isolados bem desenvolvidos em histórias próprias e os grandes crossovers focados em eventos sazonais, como o filme da superequipe. Não é assim que funcionam as revistas da Marvel há décadas, afinal?

ANEXO F – CRÍTICA: VINGADORES

Os Vingadores - The Avengers

Uma celebração da nerdice para todos os públicos

por Érico Borgo

Em contraste com o cinema focado em um ou dois personagens, o filme-coral dá a vários protagonistas aproximadamente o mesmo tempo de tela e importância dramática. Esse formato é mais comum na televisão, já que garante aos roteiristas tempo para trabalhar isoladamente cada personagem, por episódio.

*Ainda que tenha pouquíssima experiência no cinema como diretor, Joss Whedon conhece muito bem como trabalhar múltiplos protagonistas nas telinhas. Em séries criadas por ele, como *Buffy - A Caça-Vampiros*, *Angel* e *Firefly*, Whedon explorou universos fantásticos sob o ponto-de-vista de distintos guias, mas sempre mantendo o foco em uma linha narrativa principal. Sua escolha para a primeira grande fusão de séries nos cinemas em *Os Vingadores - The Avengers* (2012), portanto, não poderia ter sido mais inspirada.*

*Com a experiência da TV, ainda que sob o tempo exíguo das produções comerciais de Hollywood, o diretor - que também trabalhou o roteiro do filme - soube como manejar as participações de cada um de seus superprotagonistas, dando a eles funções específicas dentro da trama de *Os Vingadores*. Junta-se a essa habilidade o fato de que Whedon é um tremendo nerd: conhece cada um dos seus jogadores e trafega com desenvoltura pelo universo dos super-heróis. São dele, por exemplo, os primeiros arcos de uma das mais empolgantes séries em quadrinhos dos mutantes da Marvel, *Os Surpreendentes X-Men*.*

*Lendo a HQ, fica fácil entender como ele conseguiu o emprego na cobiçada superprodução do Marvel Studios. Já estava tudo lá: o equilíbrio entre o tempo de cada herói, a ação desenfreada e imaginativa, a história central que mistura relações humanas e um desafio mortal, e os momentos de pura paixão nerd. Obviamente, havia a dúvida se Whedon conseguiria levar sua experiência na TV e HQs para o cinema, já que o único filme que havia dirigido até então era *Serenity* (2005), uma adaptação para a tela grande da série *Firefly*.*

Felizmente, o roteirista experimentado provou-se à altura do desafio. Ainda que seja um tanto pasteurizado em termos estéticos (não diferindo de qualquer outro

blockbuster de grande orçamento da última década), Os Vingadores é perfeitinho dentro de suas pretensões. É, afinal, um filmão da Marvel - e como tal, obedece a cinco décadas (!) de tradição da chamada "Casa das Ideias". Não deixa de ser, assim, uma versão modernizada da primeira aventura dos Vingadores, de 1963: nela, heróis solitários se reúnem - depois de algum desentendimento gerado pelo inevitável conflito de egos que acompanha grandes seres - para enfrentar uma ameaça comum, engendrada pelo manipulador, ganancioso e inescrupuloso vilão Loki.

Em espírito, o filme é idêntico à HQ criada por Jack Kirby e Stan Lee. Com fãs apaixonados como Whedon e o presidente da Marvel, Kevin Feige, no comando, não poderia mesmo ser diferente. É curioso notar como o Agente Coulson - personagem criado especificamente para o cinema, interpretado por Clark Gregg -, é uma maneira desses executivos/realizadores/fãs se colocarem ali, no meio da ação. Coulson, que se revela nerd, é fundamental na união dos Vingadores, assim como o foram Whedon e Feige.

Para quem, como eu, cresceu lendo essas histórias e acompanha o Universo Marvel como um casamento de décadas (nos bons, maus e péssimos momentos), portanto, ver a reunião das franquias Homem de Ferro, Thor, Capitão América e Hulk é uma vontade realizada. E vê-la BEM realizada, um deleite. Cenas específicas apelam à memória emotiva e ajudam a relevar, sem qualquer esforço, pequenos problemas, como o primeiro ato, que é bastante arrastado em comparação ao explosivo e superelaborado clímax (Michael Bay poderia aprender aqui uma lição de como concatenar personagens e focos de ação distintos em um todo coeso).

Mas mesmo nas longas sequências em que pouco acontece e a trama embola um pouco (também um tradição de Stan Lee, o mais verborrágico de todos os quadrinistas), há o que se desfrutar, como Robert Downey Jr., a cola que une o grupo, em cena nas melhores interações com o elenco, em especial o novato na série Mark Ruffalo. Os debates entre os dois cientistas (Tony Stark e Bruce Banner) e entre ele e Tom Hiddleston (fantástico como o Loki e muito mais à vontade que em Thor) são tão divertidos quanto a invasão da armada alienígena que aflige Nova York ao final.

Um filme de ação bem estruturado, que explora os pontos fortes de todo seu elenco e dá ao fã - leitor ou novato, que conheceu esse universo no cinema - exatamente o esperado, Os Vingadores - The Avengers entra desde já como mais

um marco na celebrada história da Marvel. Só nos resta torcer para que demorem algumas décadas para que as famosas burradas editoriais da empresa cheguem às telas. Por enquanto, os Agentes Coulson por aí agradecem!

ANEXO G – CRÍTICA: HOMEM DE FERRO 3

Homem de Ferro 3

Novo filme humaniza Tony Stark e dá novos rumos à franquia

por Marcelo Forlani

Há cinco anos, em 2008, os fãs de quadrinhos vieram nos cinemas o início do Universo Marvel nos cinemas com a estreia de Homem de Ferro. O filme trazia uma história equilibrada entre a ação criada pelos computadores da ILM e o humor perspicaz que se encaixava perfeitamente ao estilo badboy de um ator cujo talento só podia ser comparado à sua incapacidade alguns anos atrás de se manter longe das confusões, Robert Downey Jr..

O sucesso foi instantâneo e nos anos que se seguiram, o ator aumentou não só o número de sócios no seu fã-clubes como o de projetos, incluindo aí uma nova franquia, Sherlock Holmes. Mas o que o público queria mesmo ver era mais Tony Stark, e vieram Homem de Ferro 2 e Os Vingadores - The Avengers, quando Downey Jr. deixou o papel de líder militar nas mãos do Capitão America, mas era o maior nome nos créditos e no contracheque, que veio assinado no valor de 50 milhões de dólares.

Passado um ano do estouro de bilheteria do supergrupo, o Homem de Ferro volta agora às telas reformulado, sem a presença de Jon Favreau na cadeira de diretor, agora ocupada por Shane Black - roteirista da série Máquina Mortífera e que só tinha comandado o divertido Beijos e Tiros, também com o astro. No novo filme, os dias ao lado dos Vingadores impactam na vida do playboy filantropo, que passa as noites trabalhando no porão, criando novas tecnologias e armaduras, e ganha agora uma fragilidade psicológica, que se materializa no formato de ataques de ansiedade.

Enquanto isso, um terrorista conhecido como Mandarim (Ben Kingsley - ótimo!) atormenta o mundo com explosões nos mais diversos pontos do globo e ameaças feitas a partir de um sinal que invade todas as televisões ligadas. Em um destes atentados, o segurança pessoal de Stark, Happy Hogan (Favreau), é atingido, o que gera uma interessante cena à la CSI e a fúria de Tony, que desafia o vilão para um duelo em sua própria casa.

Como já foi visto no trailer, a mansão de Malibu é destruída por helicópteros e mísseis, o estopim para toda a aventura do herói desarmado, atormentado e em busca de motivação para continuar lutando.

Mais humano

A entrada de Shane Black na direção e também no roteiro trouxe uma nova dinâmica para o filme. Desta vez você verá muito mais Tony Stark na tela do que armaduras voando e atirando. O resultado é um filme bem diferente dos anteriores, que busca humanizar mais o personagem, principalmente depois de tudo o que ele passou em Nova York, quando enfrentou seres alienígenas ao lado de um supersoldado, um deus, uma espiã russa, um arqueiro e um Hulk - e se jogou dentro de um "buraco de minhoca".

E não é só Stark que ganha mais tempo de tela. Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) finalmente deixa de ser apenas um rostinho bonito e ganha importância real no desenvolvimento da história, para a infelicidade dos fãs de James Rhodes / Patriota de Ferro (Don Cheadle), que aparece menos.

O que se vê na tela, no entanto é uma trama mais fantástica do que nos dois filmes solo anteriores, que eram mais tecnológicos. Apesar de darem toda uma explicação científica aos vilões, ao incluir na história elementos da saga Extremis e a presença dos doutores Aldrich Killian (Guy Pearce) e Maya Hansen (Rebecca Haal), ver vilões que cospem fogo não era o tipo de coisa comum até então.

Mais político

Outra novidade deste terceiro filme é o aspecto político, que antes se limitava apenas a um pano de fundo, mostrando líderes belicistas do Oriente Médio. O Mandarim chega para botar o dedo e seus dez anéis nas feridas e mostrar o mal que os Estados Unidos fazem para o mundo. Com seus discursos, todos muito bem ensaiados e planejados, ele aponta para a raiz do ódio que levou a atentados como o 11 de Setembro e, provavelmente, até mesmo às recentes bombas em Boston.

Fala também do descaso com vazamentos de petróleo, criação de lobbies e conchavos visando favorecer apenas alguns grupos ou indivíduos, e como tudo isso vai levar o país a continuar sofrendo nas mãos de Bin Ladens e Mandarins.

O mesmo ritmo alucinante no humor e cenas de ação

Tudo isso, porém, é feito de uma forma leve e acessível para quem quer apenas entrar no cinema e comer sua pipoca - afinal, estamos em um filme da Marvel, não em Syriana. E, não se preocupe, Tony continua engraçado. Aliás, seu humor está mais afiado do que nunca e ele encontra no meio do gelado estado do Tennessee um bom complemento ao seu estilo peculiar de lidar com as pessoas ao seu redor.

Na terra ou no ar, a ação continua sendo outro trunfo da série. Desta vez sobra espaço até mesmo para Tony atacar de James Bond e invadir a casa do vilão de forma sorrateira, pulando muros e nocauteando sem fazer barulho, bem ao contrário do tom espalhafatoso e barulhento de suas armaduras.

Mas é nas cenas de luta e batalhas aéreas que a mágica da computação gráfica mais uma vez aparece e deixa sorrisos nos rostos dos fanboys. Com a nova tecnologia, que permite controlar remotamente suas inúmeras Marks, Tony e Jarvis criam um exército de Homens de Ferro e fazem ótimo uso deste arsenal. O clímax é empolgante e as cenas de ação dissiparão todos os furos de roteiro encontrados no meio do caminho - e são mais furos do que a Mark 42 recebeu ao longo da jornada, acredite.

P.S. O 3D (convertido) é legal, mas não obrigatório.

ANEXO H – CRÍTICA: THOR: O MUNDO SOMBRIO

Thor - O Mundo Sombrio

Marvel encontra o tom para o universo do Deus do Trovão

por Érico Borgo

Só a Marvel consegue ser a Marvel. A mistura de ação, verborragia, personagens extravagantes e humor, que a editora tornou famosa desde a década de 1960 nos quadrinhos, só funciona mesmo de verdade nas telonas dentro de casa. Enquanto diversos estúdios tentam adaptar a fórmula criada pela dupla Stan Lee e Jack Kirby para os cinemas com uma certa "vergonha", sempre tentando transformar aqueles supercoloridos heróis em algo mais realista e sisudo, o Marvel Studios abraça a deliciosa natureza de suas criações.

Thor - O Mundo Sombrio (Thor - The Dark World) é uma ensandecida mistura de referências, não apenas ao Universo Marvel, mas também à cultura pop em geral. A espalhafatosa aventura pouco fica na Terra, mostrando mais de Asgard e outros reinos fantásticos, que se parecem visualmente ora com Alien/Prometheus, O Senhor dos Anéis, Game of Thrones e até umas pitadas de Harry Potter. O resultado é muito melhor que o primeiro filme e agrada pelo equilíbrio. As piadas entram nas horas certas, não desmerecendo o drama ou a ação. Cada um dos núcleos (o terrestre e o asgardiano) têm suas funções bem definidas, evitando os erros do filme anterior.

A trama começa depois de os eventos de Os Vingadores. Loki (Tom Hiddleston) está preso em Asgard, que celebra as últimas batalhas pela pacificação dos Nove Reinos. A hora de coroar um novo rei se aproxima, mas uma ameaça ancestral ressurgiu na forma de Malekith, O Maldito (Christopher Eccleston), o rei dos Elfos Negros, uma raça que foi subjugada há 5 mil anos pelo avô de Thor, Bor, e que se acreditava destruída.

O novo Thor é melhor do que o primeiro em tudo. A escala da ação é épica (a batalha de Asgard é excelente!), o drama é real e o humor é engraçadíssimo. Mas também no design o longa merece elogios. Cada aspecto das civilizações retratadas é bem explorado e desenvolvido. O séquito e a nave de Malekith são um espetáculo à parte, assim como a nova tecnologia asgardiana (as naves, as armas, os

exércitos). A arquitetura da cidade, um dos trunfos do primeiro filme, agora ganha companhia, afinal.

Lamentavelmente, a história continua tendo seus pontos fracos. Há uma coincidência relacionada a Jane Foster (Natalie Portman) que é preguiça de roteiro. Entende-se que o filme precise relacionar seus dois núcleos e dar importância à "mocinha", mas há improbabilidades colossais aí. A primeira é que Jane, ainda que estivesse buscando anomalias como a que trouxe Thor à Terra, estava justamente no lugar e na hora certa de cair em uma. A outra é que, com tantos destinos, fosse parar especificamente no local (supostamente inexpugnável - e ao qual nenhum outro portal retorna ao longo do filme) onde está guardada a arma definitiva de Malekith, uma que ele precisa para deflagrar seu plano - que envolve um alinhamento de universos que, pasme, está justamente prestes a ocorrer. As motivações genéricas do antagonista (devolver a escuridão ao universo só é mais batida que dominar o mundo) também são um tanto cansadas, mas ele é tão cheio de presença que é possível não ligar. Afinal, no Universo Marvel das telas o favorito dos fãs, Loki, precisa reinar sozinho.

Nada que prejudique demais a experiência, porém. Thor - O Mundo Sombrio é um passo adiante tanto para a franquia como para o Universo Marvel cinematográfico, e introduz uma sequência durante os créditos relacionada a Guardiões da Galáxia que promete o filme mais insano da empresa até aqui. A Marvel deve seguir sendo a Marvel por mais algum tempo, felizmente.

ANEXO I – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: O SOLDADO INVERNAL

Capitão América 2 - O Soldado Invernal

Crítica política e espionagem dão o tom da nova aventura da Marvel

por Érico Borgo

As melhores fases do Capitão América nos quadrinhos colocam o chamado "Sentinela da Liberdade" em confronto com sua própria origem. Fruto de uma época mais simples, em que o mal era facilmente identificável pela suástica invertida no ombro, o super-herói vestido com a bandeira dos Estados Unidos representa um ideal patriótico americano tão ultrapassado quanto seus 73 anos de idade.

Sempre foi difícil relacionar-se com um personagem tão centrado na política dos EUA - que migra muito mal para mercados internacionais. Mas há algum tempo a Marvel Comics, cujo apreço ao lucro, na melhor tradição do capitalismo que tem nos EUA seu maior representante, aprendeu a colocar essa bandeirosa figura justamente como um antagonista do governo, uma voz contestadora e representativa daqueles dias menos cinzentos.

A estratégia funciona nas páginas e agora migra também para as telas. Capitão América 2 - O Soldado Invernal aproveita exatamente o olhar crítico de um homem dos anos 1940 sobre os EUA de hoje. Steve Rogers (Chris Evans) continua um soldado, mas enquanto anota em seu caderninho os ícones da cultura pop que não viu surgir durante seu congelamento, também depara-se com mudanças drásticas no que os EUA passaram a representar.

O filme do Marvel Studios fala de vigilância, guerra ao terror e o Ato Patriótico, que dá poderes aos departamentos de espionagem como medidas preventivas de ataques. Nada melhor, portanto, que usar a S.H.I.E.L.D. de Nick Fury (Samuel L. Jackson), a maior organização de espionagem da Marvel, como pano-de-fundo para uma trama repleta de reviravoltas, segredos governamentais e conspirações.

Na história, depois de uma missão nebulosa, o Capitão América e a Viúva Negra (Scarlett Johansson) deparam-se com uma realidade inesperada dentro da organização em que trabalham, além de uma nova ameaça mascarada, o ciborgue Soldado Invernal. Assim, partem ao lado de um novo aliado, o Falcão (Anthony Mackie, ótimo em ação), para impedir uma potencial catástrofe.

Não é por acaso que o filme está sendo comparado aos thrillers de espionagem da década de 1970 (algo que a presença de Robert Redford só faz reforçar). A inspiração do roteiro de Christopher Markus e Stephen McFeely é clara. Mas a aura de diversão, que mistura ação e humor, que já virou uma marca registrada do estúdio, faz-se presente. Pode respirar aliviado quem estava com receio que a onda realista de filmes de super-heróis chegasse à Marvel. Os temas podem ser sérios, mas os arroubos fantasiosos e explosivos, repletos de tiradas bem-humoradas, seguem intactos.

Os produtores ainda erram na apresentação, porém. A insistência nos ingressos mais caros do 3D, em mais uma desnecessária conversão que nada agrega à experiência, poderia ser revista. Nada contra o formato, mas os filmes precisam ser melhor pensados para valer o dinheiro extra.

Decisões financeiras à parte, os diretores Joe e Anthony Russo garantem um ótimo equilíbrio entre os elementos, explorando muito bem cada personagem, dando peso à pancadaria e, na tradição da "Casa das Ideias", encontram espaço de sobra para ampliar o universo cinematográfico Marvel com um sem-fim de menções a outros personagens. A empresa segue assim dando aos seus fãs exatamente o que eles querem ver nos cinemas e um Sentinela da Liberdade isento de afiliações, fazendo jus ao seu epíteto.

ANEXO J – CRÍTICA: GUARDIÕES DA GALÁXIA

Guardiões da Galáxia

Marvel leva seu universo cósmico ao cinema com uma mistura de Star Wars e Indiana Jones

por Érico Borgo

Uma equipe espacial criada em 1969, recriada algumas vezes ao longo das décadas e que nunca desfrutou de prestígio sequer próximo de Quarteto Fantástico, Vingadores, X-Men... os Guardiões da Galáxia entraram no radar da Marvel Comics novamente há pouco mais de cinco anos, em 2008, com uma nova formação nos quadrinhos. Reunindo personagens quase esquecidos - um deles, Groot, é mais antigo que o próprio Homem-Aranha e foi visto um par de vezes em 45 anos -, a chamada Casa das Ideias conseguiu que a dinâmica divertida, que lembra a de uma família disfuncional, conquistasse novos leitores. O sucesso em sagas espaciais rendeu não apenas uma, mas duas séries regulares (a segunda ainda em pleno vapor) e agora uma adaptação ao cinema, colocando alguns dos heróis mais improváveis da Marvel ao lado de pesos-pesados como Hulk, Capitão América e Thor.

Curiosamente, foi também em 2008 que o Homem de Ferro, herói de segunda classe da Marvel na época, ganhou seu primeiro filme, explodindo em popularidade e alavancando a chamada Fase 1 do Marvel Studios no cinema. Não é, portanto, coincidência alguma que a empresa como um todo esteja flexionando músculos adormecidos, explorando possibilidades novas de lucros nas telonas, já que seus outrora principais heróis (Homem-Aranha, Wolverine, Quarteto...) estão nas mãos de outros estúdios. A aposta era arriscada, dependendo inicialmente do marketing de uma marca nova e o logo da Marvel no topo. Porém, graças à inspirada contratação do diretor James Gunn (do bom Seres Rastejantes), que corroteirizou o filme ao lado de Nicole Perlman (a primeira mulher a escrever um filme da Marvel), e ao direcionamento do presidente Kevin Feige o longa saiu não apenas à altura das produções anteriores do estúdio, mas superou boa parte delas.

Com uma relação com o universo cinematográfico Marvel apenas superficial (por enquanto), Os Guardiões da Galáxia tem mais coisas em comum com duas criações de George Lucas, Indiana Jones e Star Wars. Do primeiro, repete quase

integralmente a sequência de abertura. Do épico espacial, divide especialmente características de personagens: há o grandalhão forte e ininteligível pelo público (Groot/Chewbacca, voz de Vin Diesel), a princesa durona (Leia/Gamora, Zoë Saldana), o diminuto ser cheio de recursos (R2D2/Rocket Raccoon, voz de Bradley Cooper) e o anti-herói cheio de charme, uma nave bacana e humor fora de hora (Han Solo/Peter Quill, Chris Pratt). Drax (Dave Bautista), por sua vez, é o arquetípico "músculos", sem o qual equipe nenhuma sobreviveu nos quadrinhos. Todos eles, no entanto, vão muito além da imitação, encarnando individualmente vários tipos de comédia (o físico, o autodepreciativo, o de bordões...). A mistura não poderia ter dado mais certo. Cada um encanta à sua maneira - em uma história que, se não reinventa a roda e se apressa em alguns momentos, ao menos é redonda quase à perfeição.

No filme, a equipe reúne-se inadvertidamente. Um precisa do outro pelos motivos mais mesquinhos possíveis. Mas não demora para que essa coleção de indivíduos comece a operar como um time, especialmente quando percebem que a segurança de seu pedaço no universo está ameaçada por um vilão terrível, Ronan - O Acusador (Lee Pace), que deseja devastar o planeta Xandar, lar da força espacial da Tropa Nova. Note como também nos vilões há paralelos com Star Wars: existe um mestre poderoso (que passa parte do filme dando ordens como uma holografia) e seu atormentado assecla vestido com uma armadura exótica, que lidera um exército contra uma armada oponente.

Ronan funciona como um antagonista típico, conhecido, o que só exalta ainda mais as ações descontroladas da equipe, que atua completamente à parte das expectativas do público. Espectadores estes que, entre nomes esquisitos e peles coloridas alienígenas, têm na figura de Peter Quill, o único humano em tela, seu ponto de apoio. É ele quem canta e dança hits dos anos 80 e cita filmes de 20 anos atrás, época em que foi abduzido e levado ao espaço. Em contrapartida, os fãs dos quadrinhos - ainda que tenham que aceitar mudanças expressivas nas origens de personagens como Quill, por exemplo - têm um sem-fim de referências escondidas e escancaradas pra buscar. A ligação com o universo estabelecido nos cinemas pode ser tangencial, mas existe. E deve ser muito aprofundada a seguir.

Graças às excelentes piadas (uma delas, a de Jackson Pollock, em especial é historicamente pesada) que entram a cada cena com tempo preciso, este é o filme

mais divertido da Marvel até hoje. Mesmo nas sequências mais frenéticas de ação, cujo 3D funciona a contento, há sempre espaço para a comédia.

Confiante, antes mesmo do lançamento, o estúdio, que vive uma verdadeira Era de Ouro nas telas - já tendo colocado seis filmes entre as 100 maiores bilheterias de todos os tempos -, já até anunciou uma continuação, prova de que não está receoso em apostar alto. O sucesso de Guardiões da Galáxia deve abrir as portas agora para personagens ainda mais curiosos, explorando recônditos ainda mais escondidos desse universo, e também para uma maior integração desses personagens com os já conhecidos do grande público. Resta saber como algo tão cômico vai integrar-se com os normalmente mais convencionais e equilibrados filmes de ação do estúdio.

ANEXO K – CRÍTICA: VINGADORES: ERA DE ULTRON

Vingadores: Era de Ultron

*Continuação aborda temas mais complexos sem deixar ação e humor de lado
por Érico Borgo*

Consciência é a palavra que guia os personagens de Vingadores: Era de Ultron. Ser capaz de perceber a relação entre si e o ambiente é um dos fatores que estabelecem essa condição, a de ser consciente, algo com o que Tony Stark (Robert Downey Jr.) vive em eterno conflito.

Outrora um fabricante de armas, o Homem de Ferro continua sendo obrigado a encarar o resultado de seus atos passados. Tornar-se um super-herói foi parte do processo de lidar com essa consciência. Agora, virar um defensor global é ensejo ainda mais poderoso nesse sentido, já que sua busca por redenção passa pela criação de uma legião de robôs, comandados por Jarvis (voz de Paul Bettany), que patrulham o mundo e pretendem torná-lo algo "melhor".

O tormento velado de consciência motiva o desejo por uma inteligência artificial de verdade, a criação de um ser imune ao erro. Afinal, Jarvis é limitado, um sistema operacional inteligente, mas incapaz de tomar decisões que fujam de sua programação. Faz todo sentido dentro dessa premissa, então, que outro personagem assombrado pelos seus atos, Bruce Banner (Mark Ruffalo), partilhe desse ideal e ajude Stark a concretizá-lo, quando ambos recuperam o poderoso cetro de Loki, fonte inesgotável de energia e de controle psíquico.

É essa dança de mentes perturbadas que desperta o transtornado Ultron (James Spader). O androide antagonista do filme não poderia ter melhor intérprete. Spader, que atuou presencialmente e foi substituído por computação gráfica de captura de movimentos (estudados ao lado do mestre na técnica Andy Serkis, que aqui vive o vilão Ulysses Klaw), dá um show. Ameaça, ironiza, desafina, seduz, faz piada e mata por pura e fria lógica, do tipo que dita que para resolver um problema você deve eliminar sua fonte: os Vingadores e a humanidade. Cartilha tradicional da boa ficção científica de robôs superinteligentes, mas não efetivamente conscientes.

Essa jornada histriônica do ser artificial, que passa pela busca do corpo perfeito, é retrato deturpado da própria jornada de seu criador, ele também um

fazedor de corpos perfeitos, sedutor, ególatra e dono de um humor todo particular. Nessa dualidade da criação e criatura reside o melhor de Vingadores: Era de Ultron.

O tema é mais complexo que as questões de poder e a relação familiar imediatamente relacionáveis do primeiro Os Vingadores. Talvez por isso tanto tenha se falado sobre o tom "mais sombrio" do filme. Mas essa carga potencialmente dramática é quebrada incessantemente com ação e humor, o que tira daí qualquer impressão mais duradoura de foco mais adulto ou realista, de perigo real, que o filme poderia passar. Felizmente, é uma produção do Marvel Studios, afinal.

Estofando a conversa filosófica estão, em nível pirotécnico imediatamente acessível, as bastante longas sequências de combates, que dão tom superlativo ao filme. Nessa superfície, Vingadores: Era de Ultron exagera em alguns momentos, como ao usar cenas superposadas emulando capa de gibi, com resultado um tanto constrangedor. Montanhas são derrubadas, prédios são obliterados, robôs - muitos robôs - são desmembrados, gerando um verdadeiro descontrole cinético (ainda que não ultrapasse registros recordistas na escala Michael Bay de devastação).

Com sequências que começam grandiloquentes e ficam maiores e maiores, é curioso que um dos bons respiros seja justamente uma cena de ação clássica, a parada de um trem desgovernado. Superman e Homem-Aranha já salvaram os seus - e chegou a hora dos Vingadores. Falta ao filme essa qualidade de heroísmo clássico e algumas variações sem tantos excessos, certos momentos que preparem a próxima grande cena, usando melhor heróis e habilidades específicas, algo que o primeiro Vingadores soube fazer melhor.

O respiro, quando acontece, vem em momentos de diálogos intimistas, quando todos os Vingadores estão equilibrados em seus trajes civis. Ao menos nessas cenas de tranquilidade, a aventura aproveita para explorar personagens que não têm seus próprios filmes para serem aprofundados. É o caso do Gavião Arqueiro (Jeremy Renner), que tem participação mais longa - ainda que um tanto deslocada do tema central - e da interessante relação entre a Viúva Negra (Scarlett Johansson) e Banner/Hulk.

Do lado oposto, os gêmeos Wanda e Pietro Maximoff (Elizabeth Olsen e Aaron Taylor-Johnson) operam por conta própria, guiados por um desejo de vingança. Enquanto ele não tem o que fazer e os fãs do personagem (que, encaremos, nunca foi grande coisa nem nas HQs) amargam uma atuação apática do Kick-Ass, ela vai ao encontro do tema central com intensidade. A heroína tinha

mesmo que estar presente, especialmente pelo seus poderes de manipulação da realidade - e da percepção. De novo, a mente é o foco, e a representação que o filme faz dessas habilidades é ao mesmo tempo estranha e plasticamente bonita.

Com sua própria consciência, egressa de tempos mais simples, Steve Rogers (Chris Evans) é mostrado em vislumbres de choque com Tony Stark. O Sentinela da Liberdade é o oposto perfeito para a ideia, que flerta com o totalitarismo, de uma força de paz corporativa, atuando em solo estrangeiro, do Homem de Ferro. Esse é um ponto igualmente interessante no filme - e no discurso de Ultron -, com os Vingadores literalmente invadindo nações soberanas, "protegendo o mundo, mas não querendo que ele mude". O palco está montado para o filme vindouro da Guerra Civil, com a cisão dos heróis.

Não seria um filme da Casa das Ideias, afinal, se não fossem preparados os próximos capítulos da saga desse universo compartilhado Marvel no cinema. Mas nesse sentido, Vingadores: Era de Ultron é surpreendentemente econômico. Falava-se em heróis secretos, em possíveis ganchos do tipo que alucinam os fãs, mas a aventura centra-se (por mais que meu lado fanático refute em dizer isso) corretamente em seus personagens principais, na situação em questão, deixando o futuro em aberto, com muitas possibilidades mas poucas certezas, sem grandes acontecimentos castradores da criatividade dos cineastas que seguirão esse legado.

Um dos novos heróis a serem trabalhados é o sintetizoide dos quadrinhos, Visão (também Paul Bettany). Uma adaptação perfeita do personagem nas páginas, a criatura surge simplificando todos os seus conceitos das HQs, mas ao mesmo tempo mantendo-os intactos. Enquanto nas aventuras impressas o Visão era cria de Ultron, usando as memórias de um companheiro caído dos Vingadores, aqui ele é um fruto de inadvertido esforço coletivo, algo extremamente bem pensado dentro da lógica do filme. É chamado de "inocente" logo nos primeiros momentos de vida, mas é alguém movido por uma consciência poderosa - a de alguém único e capaz de fazer a diferença no futuro da espécie, seja lá qual for. Todas as suas aparições roubam a cena no filme, em especial uma luta ao lado de Thor (Chris Hemsworth), que tem pouco o que fazer na história, mas algumas das melhores sequências de batalha. Etéreo, poderoso e sutil como deve ser, o Visão é a representação pura da ideia que guia o filme.

Ao final, Vingadores: Era de Ultron é a Era da Mente, um filme cujo cerne é brilhante, mas acaba diminuído pela necessidade, essa inércia de indústria, de ser

maior e mais épico, o que acaba gerando um certo descontrole em relação ao certo primeiro longa. A Marvel não deveria ficar competindo em escala com outros blockbusters, mas evidenciar para o público e a indústria seus valores históricos, que tornam seus quadrinhos tão valiosos para gerações inteiras de fãs. Nivelar-se em excessos prejudica o equilíbrio que deve ser o legado da editora.

ANEXO L – CRÍTICA: HOMEM-FORMIGA

Homem-Formiga

Marvel prova que, por menor que seja, não existe herói pequeno nas telas por Érico Borgo

Guardiões da Galáxia foi considerado durante meses a aposta mais arriscada do Marvel Studios por tratar de uma super equipe pouco conhecida até dos fãs de quadrinhos. A aposta do estúdio provou-se certa por empregar a fórmula equilibrada de humor e ação que marca suas produções. Agora, a dúvida era sobre a qualidade de outro filme de herói mal explorado nas HQs, o Homem-Formiga. E mais uma vez a Marvel prova que não existe super-herói desconhecido quando seu time criativo está no caso.

Homem-Formiga, afinal, não apenas trata de um personagem mediano - ele estava na fundação dos Vingadores na década de 60, mas nunca segurou um grande título solo ou conseguiu migrar para o primeiro escalão da editora -, mas também teve produção conturbada. O filme perdeu o popular entre os fãs Edgar Wright (Scott Pilgrim Contra o Mundo) e passou para as mãos de Peyton Reed, de algumas comédias decentes, como Sim Senhor e Abaixo o Amor, mas que nunca tinha dirigido uma grande produção de ação. Wright discutiu com o estúdio especialmente por não concordar com a necessidade de integração do filme com o Universo Marvel e a emotividade do filme.

Felizmente, esses dois aspectos estão acertadíssimos em Homem-Formiga, provando que o estúdio fez bem em questionar seu diretor. Peyton Reed também acerta a mão no lado da aventura, trazendo uma excelente estética para o filme - a mais inusitada até aqui nos longas da Marvel. A natureza dos poderes do Homem-Formiga - a diminuição - é explorada com qualidade e dá vontade de ficar mais tempo acompanhando-o em suas primeiras incursões ao reino microscópico. As brincadeiras com escala e as grandes (ou seriam pequenas?) cenas de ação empolgam, já que empregam também uma estrutura de filme de assalto que traz novidade ao Universo Cinematográfico Marvel.

O elenco principal está ótimo, especialmente Paul Rudd, que convence como Scott Lang, o criminoso que se vê envolvido em uma disputa de poder que coloca em risco a segurança global. Na trama, o recém-saído da cadeia Scott Lang precisa

ajudar o cientista Hank Pym (Michael Douglas) a impedir que o CEO inescrupuloso de sua empresa (Corey Stoll, vilão com pegada de Sessão da Tarde) crie um exército de homens do tamanho de formigas, desequilibrando o poder mundial.

Apesar da ameaça planetária, porém, o longa é focado nos problemas pessoais de seus protagonistas, numa curiosa metáfora para os próprios elementos super-heroicos do filme, algo que a batalha final exalta com competência. A questão macro é mero pano de fundo para as questões micro, emocionais.

O outro problema de Wright - que apesar de ter saído da produção é bastante creditado nela - a obrigatoriedade da interação com o Universo Marvel estabelecido, é outro ponto alto de Homem-Formiga. As menções aos outros filmes e participações de heróis são orgânicas, nada forçadas e efetivamente agregam à trama. A expansão do mundo do próprio Homem-Formiga também é muito bem pensada, considerando a longa e conturbada história do personagem nas páginas. A opção por um herói mais velho, como mentor do novo, funciona, assim como os ganchos para o futuro - e poderes vindouros. Privilegiando os conflitos microscópicos - na ação e nos personagens -, sem superpovoar a trama, Homem-Formiga acerta em cheio, entregando outro grande, ainda que despretensioso, filme do estúdio.

ANEXO M – CRÍTICA: CAPITÃO AMÉRICA: GUERRA CIVIL

Capitão América: Guerra Civil

*Batalha épica entre os heróis da Marvel é apenas o caminho para algo maior
por Natália Bridi*

Capitão América: Guerra Civil é um filme de muitas missões. A primeira é cumprir a expectativa em torno de seu título, que promete adaptar ao cinema um importante arco da história recente dos quadrinhos. Mais do que fidelidade, os roteiristas Christopher Markus e Stephen McFeely buscaram inspiração nas páginas criadas por Mark Millar e Steve McNiven, concentrando seus esforços na temática de responsabilidade da HQ. Quais os direitos e deveres do ser superpoderoso? Tem ele culpa nos danos colaterais da salvação do mundo?

É o erro de um dos heróis que inicia a discussão. Com o tratado de Sokóvia na mesa, propondo a regulamentação e a jurisdição daqueles com habilidades especiais, os Vingadores separam-se naturalmente. O filme situa os personagens no pós-Era de Ultron para que seja possível entender a escolha de cada um, não se detendo a uma questão de certo ou errado. Com Tony Stark (Robert Downey Jr.) tomado pela culpa de ações passadas e Steve Rogers (Chris Evans) preocupado em proteger os seus colegas de batalha, a velha rixa entre Homem de Ferro e Capitão América, estabelecida desde o seu primeiro encontro no cinema, ganha contornos épicos.

O segundo compromisso do filme é ser uma continuação de Capitão América: Soldado Invernal, o que transforma Bucky Barnes (Sebastian Stan) no evento catalisador definitivo de Guerra Civil e cria terreno para uma terceira missão: apresentar Pantera Negra. Assim, enquanto gradualmente aumenta a escala do conflito, com cenas de perseguição empolgantes, dirigidas com engenhosidade pelos irmãos Joe e Anthony Russo, o longa desenvolve a história do velho amigo de Steve Rogers e do herdeiro de Wakanda. A introdução de T'Challa se completa em poucas cenas, cuidadosamente construídas para estabelecer o seu universo, da pessoa pública ao guerreiro. Pela interpretação de Chadwick Boseman, a figura mascarada que adentra a trama tem personalidade e sua inclusão ao panteão do universo cinematográfico da Marvel é concluída com sucesso.

O mesmo vale para o quarto e mais aguardado encargo de Guerra Civil: a apresentação do novo Homem-Aranha. Fruto de um altamente divulgado acordo entre Sony e Marvel, o herói retorna "emprestado" para o estúdio da Casa das Ideias, ganhando no terceiro longa de Capitão América a introdução necessária para tirar do caminho do seu filme solo (previsto para 2017) a sua tão repetida história de origem. Markus e McFeely resolvem em algumas linhas de diálogo a personalidade, os poderes, as responsabilidades e o uniforme do amigão da vizinhança, dando espaço suficiente para Tom Holland justificar a sua escalação. Colocada em ação pelos Russo, essa versão "moleque" completa a demonstração do seu potencial. Entre uma piadinha e uma balançada de teia, Peter Parker está pronto para voltar aos cinemas.

Envolvendo todos esses objetivos está a incumbência de Capitão América: Guerra Civil iniciar a Fase 3 do universo cinematográfico da Marvel. A trama se desenrola como uma consequência de eventos da Fase 2, principalmente Soldado Invernal e Era de Ultron, tendo como principal amarra a misteriosa figura de Zemo. Desprovido do baronato, o vilão interpretado por Daniel Brühl aparece em uma versão bastante diferente dos quadrinhos, o que pode encontrar resistência entre alguns fãs. A justificativa está em uma proposta que desafia a lógica dos blockbusters no terceiro ato. Uma "ousadia", porém, que quebra o ritmo da narrativa e pode ficar no caminho da necessária imersão do espectador.

Tantas obrigações, tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo, fazem de Guerra Civil um filme grandioso, porém episódico. A sensação de que está se vendo apenas uma parte, não o todo, é constante. Sem um clássico início, meio e fim, trata-se de mais um capítulo do MCU, que os Russo amarram com habilidade, usando o debate sobre responsabilidade, as brigas e o humor para desenvolver emocionalmente todos os personagens. Do relacionamento entre Visão e Feiticeira Escarlata, conhecido nos quadrinhos e delicadamente construído na tela, ao amadurecimento de Tony Stark, em um retrato diferente de suas outras encarnações, mas não menos interessante, passando pelas muitas amizades do antes solitário Steve Rogers, ou mesmo pela lealdade de Homem-Formiga, Falcão, Máquina de Combate, Gavião Arqueiro e Viúva Negra. A história de todos segue em frente, mesmo que a conclusão ainda esteja distante.

Essa habilidade dos Russo para trabalhar diversos elementos simultaneamente aparece também nas cenas de ação. Como em Soldado Invernal,

a dupla sabe coordenar os acontecimentos, evitando que o público se disperse com o movimento, seja no corpo a corpo ou em grande escala. A monumental cena do aeroporto, por exemplo, aproveita as habilidades de cada herói para desenvolver a ação de forma narrativa (e divertida). É possível saber onde cada personagem está e entender a sequência de eventos. Cheio de surpresas para os fãs, o trecho só perde o impacto pelo excesso de efeitos visuais, facilmente detectáveis em momentos que poderiam ter sido melhor finalizados. O alto nível da ação prática, incluindo a forma quase dolorosa com que os personagens despencam de prédios (adornada por uma ótima edição de som), aumenta ainda mais o contraste com esse visual artificial.

Capitão América: Guerra Civil é mais um filme do padrão Marvel Studios. Não foge das regras estabelecidas até aqui e leva um plano maior adiante, preparando um intrigante terreno para Vingadores: Guerra Infinita. É um evento cinematográfico, que ancorado pelo talento de seus roteiristas, diretores e do elenco, evita ser descartável. Existe uma ligação emocional com os heróis que continua a crescer, com antigos personagens evoluindo e novos membros do time trazendo renovação. Basta saber se essa história terá uma conclusão satisfatória, ou, como tantas grandes séries, terminará em uma sensação de vazio.

ANEXO N – CRÍTICA: DOUTOR ESTRANHO

Doutor Estranho

Marvel segue presa ao seu próprio tempo e faz um filme refém das repetições por Marcelo Hessel

*Num dos muitos momentos de alívio cômico em *Doutor Estranho*, a médica Christine Palmer (Rachel McAdams) recebe no seu pronto-socorro mais um caso bizarro de monges e feiticeiros abatidos em batalha entre portais dimensionais. Parece, por um instante, não com a Marvel do cinema, comprometida acima de tudo com distrações sem consequência, mas com a Marvel da Netflix, obcecada com a busca de uma gravidade no seu entra-e-sai de hospitais.*

*O que *Doutor Estranho* tem de mais marcante é ser pego nesse meio termo - um bolsão difuso, como a realidade espelhada que aparece no filme, indefinido entre a Marvel lúdica e a Marvel adulta - e se ver aprisionado dentro dele.*

*De um lado, o diretor Scott Derrickson traz dos seus filmes de terror um senso de fragilidade diante do desconhecido: o elenco de *Doutor Estranho* é basicamente feito não de tipos super-heroicos (ou pelo menos de tipos clássicos de histórias de artes marciais, cheios de convicções) mas de personagens assombrados pela mortalidade. O fato de cada um reagir ao seu modo, cheios de dúvidas, quando confrontados com a inexorabilidade da morte, serve não apenas de motor da trama mas também dá a *Doutor Estranho* uma insuspeita carga dramática com que poucos filmes da Marvel ousaram flertar. Não é só o hospital como núcleo dramático; é o hospital como lembrete de que ali, naquele mundo todo feito de faz-de-conta, algo pode acontecer em definitivo.*

*Do outro lado, bem, temos a Marvel onde nada é definitivo e onde tudo opera na superfície: as cenas reiteradas de exposição servem não apenas para explicar ao espectador médio que diabos são esses misticismos todos, servem também para abrir portas a futuras outras histórias (como a menção ao Tribunal Vivo, elemento central de *Infinity War* nos quadrinhos), numa já conhecida retroalimentação de mitologia que nunca chegará ao fim. Não há morte possível no mundo das franquias, afinal. De qualquer forma, a Marvel trata de evitar arestas e desarmar qualquer arroubo já na inceptção: se o duelo entre Strange e Kaecilius ameaça ficar muito denso, o *Doutor* entra com uma piada; se a sua jornada periga cair demais na*

estética new age o filme faz a Capa da Levitação reagir de forma cômica à pose do mago.

O resultado é um filme que, embora seja vendido como uma corajosa aventura lisérgica (o 3D de fato é crucial para aproveitar o melhor das pontuais viagens visuais de Doutor Estranho), nunca se aprofunda naquilo que a psicodelia tem de essencial, que é perder-se em si mesmo. A trilha de Michael Giacchino emula um pouco os excessos do rock progressivo apenas para embalar um produto de resto muito acomodado, que insiste em nos repetir textualmente seus temas e símbolos (o relógio quebrado e as mãos machucadas como sinais de que não temos domínio sobre o tempo) para ter sobre eles um controle prévio, calculado.

Que ironia que todas as lições aprendidas por Benedict Cumberbatch neste filme - deixar-se levar, abrir a cabeça para o diferente, aceitar a morte como parte essencial da experiência de estar vivo - sejam justamente aquelas que a Marvel sempre nega para si. Não que isso seja uma surpresa; cada vez mais a Fórmula Marvel se prova sua receita de sucesso e sua cruz. O que frustra mais é se ver diante de um filme que tem alguma noção do que almejar - nada resume melhor o potencial das histórias em quadrinhos do Doutor Estranho do que essa ideia de que lidar com o desconhecido é cortejar a dor - e mesmo assim ser incapaz de se entregar de alma a esse projeto.

ANEXO O – CRÍTICA: GUARDIÕES DA GALÁXIA VOL.2

Guardiões da Galáxia Vol.2

Despretensiosa, sequência foca na relação entre os personagens e brinca com as possibilidades do Universo Cósmico da Marvel

por Natália Bridi

Todo filme é uma aposta, mas na corrida das bilheterias algumas são mais audaciosas que outras. Guardiões da Galáxia (2014) foi o primeiro grande risco assumido pela Marvel desde Homem de Ferro, que catapultou o estúdio em 2008. A Terra de heróis consagrados dava lugar a um espaço colorido, habitado por personagens do segundo (ou terceiro) escalão da Casa das Ideias, incluindo um guaxinim altamente armado e uma pouco eloquente árvore falante. Como bom azarão, o filme terminou sua passagem pelos cinemas como a quinta maior arrecadação do Universo Cinematográfico da Marvel (atrás dos dois Vingadores, Homem de Ferro 3 e Guerra Civil).

Vencida a primeira aposta, Guardiões da Galáxia Vol.2 chega despretensiosamente à fase três do MCU. A preocupação de James Gunn na sequência é apenas desenvolver seus personagens, sem conexões grandiosas com os eventos que levarão à Guerra Infinita. O objetivo é conhecer melhor a família formada no primeiro longa enquanto brinca com novas possibilidades dentro do Universo Cósmico. Tudo permeado pelo senso de humor peculiar do diretor/roteirista. Uma assinatura que mistura cor, trash, sentimentalismo e besteiro frenético.

A despretensão de Gunn, porém, não deve ser tomada como falta de método. O roteiro, ainda que surreal para os menos versados nos caminhos do sci-fi, é calculadamente estruturado como uma reação em cadeia. Assim como no primeiro filme, cada ato tem sua consequência, movimenta a trama e adiciona camadas aos personagens. Nada é gratuito. Nem a trilha sonora, escolhida durante a criação do script, nem as piadas - mesmo as mais bobas têm sua serventia para a história.

O mesmo vale para o visual de personagens, cenários e objetos de cena. O trono dourado de Ayesha, alta sacerdotisa dos engenheiros genéticos Sovereign, se mistura à sua vestimenta como prova da sua superioridade e realeza infinita. As linhas da nave de Ego, o Planeta Vivo, evocam Flash Gordon e Barbarella para

situar o personagem como um ser de outros tempos. O traço geral é caricato e de cores gritantes, como se fosse transferido diretamente de um gibi impresso nas décadas de 60 e 70. A sensação é de virar a página a cada nova cena.

O acerto na escolha do elenco que habita esse universo é a cola que faz de Guardiões da Galáxia uma peça diferente no quebra-cabeça do Marvel Studios. O time veterano - Chris Pratt (Peter Quill/Senhor das Estrelas), Zoe Saldana (Gamora), Dave Bautista (Drax), Karen Gillan (Nebula), Michael Rooker (Yondu) e os dubladores Bradley Cooper (Rocket) e Vin Diesel (Groot) - retorna integrado e sincronizado, seja na ação, no humor ou no drama. Os novatos, porém, são os responsáveis pelas doses de surpresa do filme. Kurt Russell facilmente coloca Ego na sua galeria de personagens marcantes, enquanto a franco-canadense Pom Klementieff faz uma estreia certeira como Mantis, aproveitando cada interação com Drax (menos destruidor, mais piadista). Elizabeth Debicki apodera-se de todos os minutos em tela como a fria Ayesha, enquanto Stan Lee faz uma de suas melhores participações especiais e Sylvester Stallone (Stakar Ogord) entra para o Universo Marvel como se já estivesse lá há anos.

O grande mérito de Guardiões da Galáxia Vol. 2 é fazer tamanho esforço parecer uma brincadeira. São 2h17min que passam voando entre piadas, participações especiais, referências à cultura pop, easter eggs, coloridas batalhas espaciais, músicas cativantes, armas gigantes e dramas universais (o pai ausente, a irmã competitiva, o filho rebelde que só quer ser amado e as incertezas de uma família recém-formada). Gunn aproveita a cumplicidade criada por seus heróis “esquitos” para fazer uma aventura grandiosa e imperfeita, sem vergonha de ser o que é. Uma conexão que permanece até o último segundo das múltiplas cenas pós-créditos, não apenas pela ansiedade de saber um pouco mais sobre o próximo filme da Marvel, mas por estender o tempo passado naquele universo perfeitamente desalinhado.

ANEXO P – CRÍTICA: HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR

Homem-Aranha: De Volta ao Lar

Retorno do amigão da vizinhança aos cinemas entrega o filme que os fãs queriam ver

por Marcelo Forlani

O título *Homem-Aranha: De Volta ao Lar (Spiderman: Homecoming)* já resume a história que todos os fãs do herói nos quadrinhos conhecem muito bem. Não é preciso contar tudo mais uma vez, assim como não é preciso recontar toda a história de origem do personagem. Tudo está muito fresco nas mentes das pessoas. Era, enfim, a hora de deixar o passado para trás, aproveitar todo o sucesso do universo Marvel nos cinemas e, como diz o título, voltar para casa. Recomeçar.

E que início promissor! O longa começa revelando como Michael Keaton se tornou o Abutre sem vilanizar o personagem. Há ali uma história humana que poderia ser real e que levanta uma questão: quantos de nós não tomaríamos as mesmas decisões que ele tomou? Juntam-se a ele e vão ganhando destaque ao longo do filme outros inimigos já bem conhecidos do Cabeça de Teia, como Shocker, Escorpião e o Construtor, todos com seus propósitos bem definidos e muito trabalho com as sucatas dos chitauri que destruíram parte de Manhattan no primeiro Vingadores (*Avengers, 2012*). Equilíbrio entre personagens, cânone e universo compartilhado que deixa os fanboys e fangirls felizes de ver.

Após a vinheta da Marvel - com fundo musical da clássica trilha sonora da série de TV do aracnídeo - a atenção se volta para o protagonista. Acompanhamos toda a ação do Peter Parker versão youtuber em sua viagem a Berlim, quando ajudou Homem de Ferro na Guerra Civil que dividiu os Vingadores. Com estética atual, o vídeo revisita a primeira aparição de Tom Holland como o novo Homem-Aranha e mostra tudo o que aconteceu de um novo ponto de vista, como quando Marty McFly retorna à Pinewood em *De Volta Para o Futuro 2* - as referências também incluem uma homenagem a *Curtindo a Vida Adoidado* e muitos easter-eggs do aracnoverso.

Quem assistiu aos trailers já sabe o que esperar da história. Os vídeos promocionais mostraram mais da trama do que deveriam. O longa, porém, vai além disso. É como se conhecêssemos a receita, mas há ainda muitos sabores

escondidos ali no recheio. E que delícia de recheio! Finalmente, depois de cinco filmes, assistimos à vida de Peter Parker no colégio e os problemas que a adolescência traz a um garoto que, entre as aulas de química e espanhol, quer usar seus poderes com responsabilidade. Estão lá também as situações cômicas em que ele acaba se envolvendo por pura imaturidade.

Tom Holland, recém saído de sua adolescência, consegue imprimir estes dramas. Qualquer pessoa vai se lembrar dos dilemas emocionais, dos frios na barriga e das pernas bambas quando se está perto daquela pessoa do colégio por quem você é apaixonado. A diferença é que por baixo da camiseta, jeans e casaco está um collant azul e vermelho. E aí podemos sentir a dor do personagem na hora de escolher entre ficar perto de Liz (Laura Harrier) ou ir atrás de uma explosão suspeita.

Diferente de vários outros filmes de heróis que aparecem por aí, Homem-Aranha: De Volta ao Lar não deixa de lado o que Peter Parker é como ser humano. Ele quer ser aceito. Quer mostrar que é capaz. Estamos falando da essência, daquilo que faz o personagem ser um dos mais amados do mundo. Apesar dos superpoderes que vieram da picada daquela aranha radioativa, Peter Parker é gente como a gente. Com muito bom-humor, cenas de ação que não tentam destruir o mundo a cada 30 minutos e muito drama pessoal, De Volta ao Lar é o filme que os fãs queriam tanto ver. Bem-vindo, Amigão da Vizinhaça!

ANEXO Q – CRÍTICA: THOR: RAGNAROK

Thor: Ragnarok

Uma aventura transgressora para o Universo Cinematográfico da Marvel

por Thiago Romariz

Os primeiros cinco minutos de Thor: Ragnarok definem o tom da aventura que virá nas próximas duas horas. O protagonista se porta como o guia do espectador, relewa qualquer peso das histórias anteriores da Marvel, faz piadas longas a cada minuto e encerra a cena com uma sequência pirotécnica de ação rápida. A ordem e a duração destes segmentos se altera durante o filme, mas o roteiro sempre se apegua ao humor irônico e auto-depreciativo típico do diretor Taika Waititi. Com isso, este terceiro filme do Deus do Trovão não só se consolida como uma das melhores aventuras solo da Marvel, mas também dá um respiro no controle criativo do estúdio.

A fórmula de sucesso da Casa das Ideias no cinema não sumiu. A relação entre vilão e herói ainda segue as mesmas regras, as reviravoltas são previsíveis e a falta de peso nas decisões permanece inalterada. A saída inteligente de Waititi é levar tudo isso em conta na hora de promover o encontro entre personagens. Thor esquece das Joias do Infinito, Loki (Tom Hiddleston) entende sua incompetência, Hela é unilateral como vilões clássicos e Hulk (Mark Ruffalo) é o tanque (quase) sem cérebro de sempre. Ninguém filosofa, ninguém questiona a própria índole. Todos estão ali pela jornada, pela piada, pelo entretenimento. Sem o peso de questionamentos ou a obrigação de esmiuçar conceitos, Ragnarok se permite errar - nas piadas obscenas, longas, nas escolhas escusas de elenco e até no visual exagerado. E é exatamente essa ousadia cheia de erros e acertos que faz o filme de Waititi ser único.

Ainda que exale o ar do cineasta neozelandês, há muito da Marvel clássica nas telas. Não por acaso os créditos referenciam Walt Simonson como uma "inspiração inestimável". O escritor e desenhista foi responsável por histórias clássicas e aventurecas de Thor, assim como Jack Kirby, a maior de todas as referências de Ragnarok. Das texturas de Sakkar às roupas das Valquírias, passando pelo visual do Grão-Mestre e toda sua trupe. Tudo lembra Kirby. Waititi, na verdade, se apegou à simplicidade destas histórias e aos exageros visuais para conseguir montar seu próprio Deus do Trovão, que ri mais de si do que qualquer

outro herói da Marvel Studios. Chris Hemsworth é mais comediante do que astro de ação e cai como uma luva nessa receita. Bobo e engraçado quase sempre, imponente somente se necessário.

A estrela principal brilha, mas é no elenco de apoio que Ragnarok realmente estabelece uma identidade. Jeff Goldblum é a escalação mais acertada desde Robert Downey Jr. para Homem de Ferro. O ritmo lento das falas e o tratamento jocoso que tem com todos em volta torna o personagem um dos símbolos do filme. Cate Blanchett se diverte na mesma medida como Hela, que impõe respeito e tem arroubos de fúria dignos de psicopatas. E o próprio Taika Waititi, que além de dirigir dubla o gigante Korg, fecha a trinca principal dos coadjuvantes. Ele é a representação pura da ironia e do humor quase juvenil que tornam Ragnarok diferente dos demais longas de super-herói.

Nos poucos momentos que tenta ser um blockbuster comum, Thor falha e nos lembra do desgaste da Fórmula Marvel. Isso acontece com a montagem do 'novo' Vingadores, formado por Loki, Valquíria (Tessa Thompson), Hulk e Thor. O time nunca se porta como um time, a não ser em uma cena de perseguição de nave com Hemsworth e Thompson. De resto, eles funcionam somente isolados, quando em duplas, principalmente. O mesmo acontece com as poucas cenas do Executor ou nos extermínios de Hela - no fundo, fica a sensação que o filme usou pouco a vilã. Ela será memorável pelo estilo, não pela ameaça que representa.

Depois da Guardiões da Galáxia, a Marvel parece ter entendido que há espaço para criatividade dentro do incubadora de sucessos fabricada em 2008 com Homem de Ferro. Thor: Ragnarok é um dos primeiros filhotes dessa nova fase. Um filme que preza e respeita as obras originais, mas dá espaço para um voz transgressora dentro de um ambiente tão controlado. Os fãs do Deus do Trovão mais sério, clássico e altivo se revoltarão com as atitudes estúpidas do herói em Ragnarok. A intenção deste Thor, porém, não é seguir os passos dos quadrinhos. Aqui ele está poderoso e engraçado como nunca e hoje não há caminho melhor a seguir. Que continue assim.

ANEXO R – CRÍTICA: PANTERA NEGRA

Pantera Negra

*Ryan Coogler cria filme de super-herói empolgante, destemido e universal
por Natália Bridi*

*Com sua estreia na *Fantastic Four #52*, em julho de 1966, Pantera Negra comprovava mais uma vez a capacidade dos quadrinhos de captar a situação social ao traduzir em cores e ação o Movimento pelos Direitos Civis nos EUA. Mais de 50 anos depois, o herói ganha seu filme solo não apenas para atender a necessidade por diversidade e representatividade no cinema. Pantera Negra é um manifesto cultural, sem medo de falar sobre as questões raciais nos EUA, passadas e atuais, ao mesmo tempo em que faz um filme de super-herói empolgante e universal.*

*Ryan Coogler, o diretor (também responsável por *Creed: Nascido para Lutar* e *Fruitvale Station: A Última Parada*), diz que, apesar da estrutura de blockbuster, esse é seu filme mais pessoal. “Para mim, lida com a pergunta que tenho me feito desde que era jovem: o que significa ser africano?”, explica. O aprendizado do cineasta, que escreve o roteiro ao lado de Joe Robert Cole, é traduzido no encantamento por Pantera Negra e seu universo. A “fórmula da Marvel” se torna uma oportunidade de gritar mais alto, permeando a linguagem preestabelecida por um poderoso subtexto.*

*Até mesmo o vilão, uma questão problemática no universo cinematográfico da Casa das Ideias desde *Homem de Ferro* (2008), é usado a favor da trama. Erik Killmonger (Michael B. Jordan) é o reflexo de T'Challa (Chadwick Boseman), mas Coogler subverte positivamente o clichê do herói contra si mesmo para estabelecer um paralelo rico e oportuno. Killmonger não é apenas um obstáculo a ser superado para que o Pantera acredite na própria força. Ele é o outro lado da moeda, uma oportunidade de reflexão sobre o legado de Wakanda e o alcance da sua responsabilidade. As ações do passado, tomadas por T'Chaka (John Kani) e N'Jobu (Sterling K. Brown), o pai de Killmonger, reverberam no presente, mas cabe a nova geração levar a nação adiante. Da sua imagem espelhada, T'Challa confronta erros para ser não apenas um herói, mas um líder melhor.*

Esse peso social que Pantera Negra carrega em cada cena, desde o prólogo que explica em minutos todos os conceitos necessários para o entendimento da

história, não interfere na sua capacidade de entreter. Com um roteiro redondo, Coogler e Cole posicionam personagens e situações para encontrar leveza. Shuri (Letitia Wright), a irmã mais nova de T'Challa, Garra Sônica (Andy Serkis), o vilão apresentado em Vingadores: Era de Ultron, e o agente Everett K. Ross (Martin Freeman) são responsáveis pelo humor mais descarado, mas a boa construção dos personagens evita que as piadas sejam gratuitas. É o que também explica a ausência de coadjuvantes descartáveis no filme. Um micro universo é criado em torno da espiã Nakia (Lupita Nyong'o), da líder das Dora Milaje Okoye (Danai Gurira), dos guerreiros M'Baku (Winston Duke) e W'Kabi (Daniel Kaluuya), e da rainha-mãe Ramonda (Angela Bassett), de forma que suas existências não se limitam às necessidades do protagonista. Mais do que criar Wakanda, é preciso povoá-la.

A consistência dada aos personagens pelo roteiro e as atuações contorna a insegurança de Coogler ao trabalhar com efeitos visuais. Fica claro no contraste entre as cenas externas em Wakanda e nas ruas da Coreia do Sul que o diretor fica mais à vontade em espaços práticos e urbanos, onde dá agilidade às cenas de ação, seja em um cassino clandestino ou em uma perseguição de carros. Quando precisa lidar com o Chroma Key para dar vida ao país fictício, os cenários perdem a profundidade, a câmera não se arrisca, tornando óbvio o uso da computação gráfica. Cabe ao colorido figurino de Ruth E. Carter, baseado nas artes de Jack Kirby, a tarefa de dar personalidade à nação, criando tribos e líderes para um mundo tão tecnológico quanto ancestral. A trilha de Ludwig Göransson, com consultoria musical de Kendrick Lamar, também trabalha dentro desse conceito, misturando sons convencionais e músicas africanas.

Coogler encara Pantera Negra como uma declaração da importância do imaginário na formação de uma sociedade plural e inevitavelmente faz um filme histórico. Seu herói é forte, ágil, justo e está pronto para ser admirado por uma geração de crianças e adultos e se tornar uma das figuras centrais no futuro do universo cinematográfico da Marvel.

ANEXO S – CRÍTICA: VINGADORES: GUERRA INFINITA

Vingadores: Guerra Infinita

*Era dos heróis no cinema chega ao ápice com nova aventura da Marvel
por Thiago Romariz*

A Marvel construiu um universo no cinema calcada na capacidade de adaptar e modificar seus personagens criados nos quadrinhos. A noção de que a mitologia inventada por Stan Lee, Jack Kirby e tantos outros teria que ser alterada, sem perder a essência, talvez tenha sido o ingrediente mágico na receita que hoje norteia Hollywood. Dez anos depois do pontapé inicial, o estúdio entregou nas mãos dos Irmão Russo a missão de encerrar o primeiro arco dos Vingadores. Guerra Infinita cumpre essa tarefa com êxito e se mantém fiel às características que fizeram a Marvel ser tão aclamada nos últimos anos.

Mais do que um filme de aventura ou ação, como a maioria de seus antecessores, essa empreitada dos heróis tem um senso de urgência muito maior. É um evento. Ou seja, os riscos são evidentes e impactantes. Tudo tem consequência. Para que isso fosse sentido pelo público, os roteiristas Stephen McFeely e Christopher Markus optaram por tornar o vilão Thanos o centro da história. Vingadores: Guerra Infinita é um filme carregado pelo inesperado carisma do antagonista, que tem motivações contextualizadas, críveis e se encaixa perfeitamente no universo apresentado - ele é cruel, misericordioso, tem senso de humor e é amável. Tudo isso se deve também a boa atuação de Josh Brolin como o titã, perfeitamente construído pela empresa de efeitos visuais ILM.

Essa persona de Thanos é construída a partir da busca pelas Joias do Infinito, as pedras que ilustram o título do filme. Nessa incessante procura, ele apresenta facetas e relações que o deixam mais próximo ao espectador, criando empatia a partir das atitudes que tem com coadjuvantes como Gamora. A relação dele com as filhas é o que norteia a trama de Guerra Infinita, e talvez seja o maior acerto da Marvel, que pela segunda vez acerta em cheio na construção emocional de um vilão - a primeira foi com Killmonger, de Pantera Negra. Os sentimentos e a humanização do personagem são apresentados sem pieguice e com diálogos simples, sempre visando o objetivo final da aventura e com a consciência de que o filme é um blockbuster sem pretensões filosóficas.

Com um inimigo estabelecido, resta aos diretores o desafio de conciliar tantos heróis na mesma história. E a competência mostrada em Guerra Civil é repetida aqui, em uma escala bem maior. Enquanto no último filme do Capitão os irmãos patinaram para entender como reverberar os problemas do dilema central (a briga entre Steve Rogers e Tony Stark), aqui todos os envolvidos são impactados de alguma forma. O núcleo dos Guardiões funciona perfeitamente com Thor, tanto na parte cômica quanto na dramática. A transformação do Deus do Trovão é notória, que finalmente encontra um caminho entre a comédia e eloquência celestial, continuando o que foi introduzido em Ragnarok.

O impacto terrestre é sentido pelo grupo liderado por Homem de Ferro, Homem-Aranha e Doutor Estranho, por mais que eles estejam em diversos lugares ao mesmo tempo. Robert Downey Jr. repete a ótima química com Tom Holland e mostra que pode funcionar bem com Benedict Cumberbatch. O trio também serve como lembrete da Batalha de Nova York e dos poderes das Joias, explicando o impacto que o poder de Thanos terá sobre o universo - além disso tudo, protagonizam uma das melhores cenas de ação da história da Marvel. É a comprovação de que os Russo evoluíram muito na hora de dirigir momentos abarrotados de efeitos especiais. A sequência utiliza os poderes de cada herói e no final entrega a emoção necessária para um evento do tamanho de Guerra Infinita.

O ritmo e a construção da narrativa só não são acompanhadas por Capitão América e Cia. Ainda que as cenas de ação em Wakanda sejam muito melhores do que as de Pantera Negra e a relação entre Feiticeira e Visão funcione, o roteiro tira todo o peso de Steve Rogers, Bruce Banner e T'Challa. Eles brilham em momentos de ação, mas pouco influenciam na história e por isso parecem sempre de lado, menos importantes perante ao que os outros heróis estão sofrendo. Como o cerne de Rogers no cinema era o conflito Stark, pouco sobra para questionar - o lado guerreiro de todos os seus companheiros é mais explorado do que o dramático. No fim das contas, o mais humano dos heróis se torna o menos interessante.

É admirável a capacidade de Guerra Infinita de tornar o vilão o melhor traço de um filme que tinha tudo para ser o palco principal dos heróis. Thanos rouba a cena de forma inesperada, com personalidade e sem a loucura desvairada de vilões típicos. Há propósito, há justificativa e há alma em todas as palavras ditas pelo gigante roxo, que também proporciona aos heróis as cenas de ação que ficarão na memória do público por muito tempo. A Marvel entrega tudo que os fãs queriam,

mostra evolução no tratamento de seus personagens e se mantém fiel à receita de entretenimento que a fez ser o ícone do cinema contemporâneo. Vingadores: Guerra Infinita é o evento prometido do início ao fim, e o começo de uma nova era no gênero de super-heróis.

ANEXO T – CRÍTICA: HOMEM-FORMIGA E A VESPA

Homem-Formiga e a Vespa

Peyton Reed traz o romance screwball para a continuação e faz uma das melhores comédias do MCU

por Marcelo Hessel

Enquanto James Gunn e Taika Waititi recebem os louros por conceber ou reformular a veia cômica dos filmes da Marvel, Peyton Reed entrou pelas portas dos fundos, substituindo o favorito dos fãs Edgar Wright no primeiro Homem-Formiga. O que Reed realiza em Homem-Formiga e a Vespa tem potencial para fazer-lhe justiça. A continuação adere a regras do gênero screwball com propriedade e o resultado talvez seja a melhor comédia do MCU.

O screwball remonta às comédias de William Shakespeare e pode ser grossamente resumido como um encadeamento de situações amorosas e cômicas de viradas rápidas (a "bola curva" do beisebol o designa justamente pela mudança de trajetória que nos pega de surpresa). Em Hollywood esse subgênero se tornou sinônimo de comédia romântica muito por conta dos filmes de LeoMcCarey e Howard Hawks nos anos 1930, e Peyton Reed se filia a essa tradição aqui, da mesma forma que seu Abaixo o Amor revisitava a comédia sessentista de guerra dos sexos.

A diferença é que Homem-Formiga e a Vespa, como óbvio produto-tampão entre Vingadores 3 e 4, e envolvido nas expectativas que cercam o MCU, nunca poderia se propor a um exercício de mimetização e cinefilia tão frontal quanto o de Abaixo o Amor. Então o que Reed faz - na melhor tradição dos autores que sequestram gêneros em causa própria - é organizar a continuação como screwball comedy sem se recusar a fazer o beabá do filme de ação com toques scifi. Mesmo que Evangeline Lilly não seja nenhuma Rosalind Russell, o que temos aqui é uma comédia de fundo romântico bem espirituosa.

A parte do beabá diz respeito, basicamente, a toda a explicação de conceitos que envolvem as pesquisas de Hank Pym. A entrega da exposição é banal ("você colocam a palavra quântico em tudo que falamos, é isso?", pergunta Scott) e as soluções de trama são frequentemente primárias (viradas fáceis envolvendo rastreadores, apresentações de novos personagens, criação oportuna de

superpoderes). Isso não desabona o filme, porém, porque sempre fica claro que Reed passa pelas obrigatoriedades narrativas só pelo que elas têm de funcional (é boa a cena em que Woo explica as consequências da Guerra Civil para uma... criança). Inclusive ainda bem que Scott é uma toupeira porque graças às suas válvulas de escape cômicas as cenas de exposição sempre terminam encurtadas no final.

O foco do diretor está na forma como as viradas se beneficiam com o humor. Enquanto a entrega da exposição é trivial, a entrega das piadas - particularmente o estabelecimento e a sustentação enganosamente despreocupada de uma piada por muitos minutos até a punchline - é muito bem feita. As cenas de ação operam nessa linha: quando Scott está gigante, por exemplo, ele resolve facilmente situações com os vilões que ficaram menores, e até os efeitos sonoros (como o peteleco em uma metralhadora) acompanham essa lógica de humor. Ademais, se o senso de escala já era um dos pontos positivos do filme anterior, isso melhora na continuação: o mundo diminuto tem suas regras, assim como o gigantismo.

O que torna *Homem-Formiga* e *a Vespa* empático é que o humor está a serviço do filme e não é um fim em si mesmo. Reed trata a comédia de uma forma mais sofisticada que James Gunn - não é o riso autoconsciente apenas, mas o riso em função de uma dramaturgia. Nesse sentido ele se aproxima mais de Joss Whedon, roteirista que também pensa situações cômicas como um atalho para facilitar a conexão emocional com o espectador.

Especificamente, a dinâmica de *Homem-Formiga* e *Vespa* segue duas regras de ouro da comédia romântica tipo *screwball* para tornar as relações mais interessantes: a mulher está socialmente acima do homem (Hope entende de ciência e Scott não) e também está adiante nas viradas (Hope teria evitado que Scott fosse preso em Guerra Civil, diz ela, e nós acreditamos). Até a situação consagrada da troca de papel entre homem e mulher, típica desse subgênero, é usada por Reed, numa cena impagável de "possessão" que se aproveita muito bem da veia feminina de Paul Rudd. O ator, aliás, se encontrou definitivamente no personagem e está numa chave performática excepcional em *Homem-Formiga* e *a Vespa*, comparável ao Robert Downey Jr. de *Homem de Ferro 3* em termos de timing, presença e gestuais cômicos.

No geral, a estrutura do roteiro é bem eficaz para manter o ritmo e um mínimo suspense, particularmente no terceiro ato (um dos melhores terceiros atos nestes

dez anos de Marvel Studios), com uma mistura de Curtindo a Vida Adoidado e Querida, Encolhi as Crianças numa dinâmica de ação cômica que lembra os desenhos dos Looney Tunes, com suas viradas de gags visuais inesperadas.

A trilha do compositor Christoph Beck, pontuada por temas inusitados, ajuda a criar essa sensação de que o imprevisível norteia Homem-Formiga e a Vespa. Essa sensação é vital para a boa experiência do filme - que afinal parte de um plot manjado, já bem coberto nos trailers, e cujo clímax é só uma grande perseguição. O que temos aqui, em resumo, é um filme teoricamente previsível que surpreende porque incorpora muito bem a dinâmica do imprevisível, marca das comédias screwball.