

Didatismo e fantasia: Representações de um imaginário tecnológico em “Homem de Ferro 2”*

Roberto Tietzmann[†]
André Fagundes Pase[‡]
Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul (PUCRS)

Índice

Introdução	2
1 O personagem de Tony Stark / Homem de Ferro	3
2 Descrição contextualizada do filme	6
Considerações finais	11
Referências bibliográficas	13

* Artigo científico apresentado ao eixo temático “3. Entretenimento, Produção Cultural e Subjetivação”, do IV Simpósio Nacional da ABCiber, realizado em novembro de 2010 na UFRJ no Rio de Janeiro, Brasil.

[†]Roberto Tietzmann é doutor pelo programa de pós-graduação em comunicação da PUCRS (2010) onde estudou efeitos visuais e narrativa cinematográfica. Tem mestrado em comunicação social (PUCRS, 2005) tendo estudado créditos de abertura e especialização em produção cinematográfica (PUCRS, 1999) com graduação em publicidade (UFRGS, 1997). Atualmente é professor de publicidade e cinema na PUCRS em Porto Alegre, tendo escrito e dirigido obras audiovisuais e realizado diversas peças interativas. Tem interesse nas áreas de contato entre cinema, design e tecnologia. Email: rtietz@pucrs.br.

[‡]Doutor, professor do curso de Jornalismo e coordenador da especialização em Desenvolvimento de Jogos Digitais da Famecos/PUCRS, email: afpase@pucrs.br.

Resumo

O filme *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010) pode ser entendido como um dos principais lançamentos de ação e aventura do ano, mas argumentamos nesta análise que o filme também opera como uma representação de um imaginário tecnológico e também a releitura didática e nostálgica de modelos de criação e produção tecnológica que estão obsoletos, operando narrativamente como uma busca de sua legitimação e consistência perante o espectador.

Palavras-chave: Homem de Ferro, cinema, tecnologia, nostalgia, imaginário.

Introdução

COMO OBJETO DESTE ESTUDO escolhemos o filme *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010) por entendermos que esta sequência¹ se afasta da narrativa de origem diretamente vinculada ao mito do herói² através do renascimento moral, ético e tecnológico de Tony Stark apresentado no primeiro filme. Aqui a releitura didática de um contexto histórico das tecnologias usadas por Stark se torna um motor dos conflitos da narrativa e uma exploração de um imaginário tecnológico que busca conciliar os elementos fantasiosos da trama através de um lastro em um grande banco de referências visuais e funcionais existentes na história da tecnologia e de sua promoção nos séculos XIX e XX.

Para investigar tais relações que expandem o significado dos elementos, situações e espaços vistos na tela propomos uma metodologia designada de *descrição contextualizada*³. Nela é feito o relato da narrativa do segmento a ser analisado do filme mas, em paralelo, são investigadas suas referências e ligações com um contexto mais amplo de cultura e história. Partindo de elementos colocados em destaque a partir das ações e da decupagem das cenas, os questionamos a respeito da motivação, similaridades e origens das imagens representadas nos planos.

¹ O primeiro filme foi realizado em 2008 com a mesma equipe, elenco e diretor.

² Sobre os arquétipos de heróis em cuja tradição se acoplam as narrativas de super-heróis cf. Campbell (1990, 1993).

³ Esta metodologia foi desenvolvida para a análise de sequências com efeitos visuais na tese de Tietzmann (2010) a respeito de filmes com o personagem King Kong e foi elaborada a partir de textos de Jullier e Marie (2007) e Aumont e Marie (1990).

O caráter de fantasia presente no filme analisado, motivado por sua vinculação ao gênero de ação / aventura e ao subgênero de super-heróis implica no amplo uso de efeitos visuais para a construção das cenas.

Efeitos visuais são usados em *Homem de Ferro 2* para elaborar e ampliar cenários e produzir as ações e reações dos protagonistas e antagonistas da narrativa. Em comum a todos os conceitos pesquisados sobre efeitos visuais em Katz (1998), Rickitt (2000), Mitchell (2004), Fielding (1985), Wilkie (1996), Netzley (2000), Goulekas (2001), Sawicki (2007) e Pinteau (2004) é constante uma ideia de substituição que envolve a troca da captação de imagens de uma maneira mais direta por sua reconstrução artificial através da aplicação de uma ou mais técnicas específicas. Nesta obra em geral são usadas técnicas que aproximam a captação da imagem de maneira tradicional com diversas formas de animação digital, produzindo uma mescla de imagens que *parecem reais* mas são em si a expressão de um imaginário tecnológico.

Uma vez que as imagens produzidas pelas diversas técnicas de efeitos visuais não têm uma consistência e materialidade imediata, precisam ancorar sua credibilidade em uma ampla e detalhada base de dados que lastreiam seu visual que sugerem a elaboração de um *realismo de superfície* onde a aparência recebe todo o investimento mas perde a consistência que imagens captadas em um espaço físico verdadeiro teriam. As implicações desta crise de representação em um filme baseado em quadrinhos como o analisado aqui não devem ser levadas a sério demais sob pena de inviabilizar o próprio diálogo com o objeto de estudo escolhido. Pelo contrário, usaremos a descrição contextualizada como uma porta em aberto para a investigação do que constituiu as imagens de *Homem de Ferro 2*.

1 O personagem de Tony Stark / Homem de Ferro

O Homem de Ferro (*Iron Man* no original) é um personagem criado pela editora Marvel em março de 1963, durante a Guerra Fria⁴, na revista *Tales of Suspense* nº 39 (Lee; Heck, 2008) pelo escritor Stan Lee,

⁴ O estado de hostilidade política que existiu entre os países alinhados com a União Soviética e os EUA e demais países da Europa Ocidental de 1945 com o final da segunda guerra mundial a 1990 após a queda do muro de Berlim e a deposição de Mikhail Gorbachov.

roteirista Larry Lieber e os artistas Don Heck e Jack Kirby⁵. Diferente dos heróis herdados da Atlas Comics, que tinham uma clara mensagem pró-Estados Unidos e anti-nazista pautada pelos conflitos da segunda guerra mundial, o Iron Man surgiu próximo do Hulk, Homem-Aranha e Quarteto Fantástico. Este grupo de heróis apresentava uma gênese diferenciada das suas habilidades, todas elas consequência de medos provocados pelos avanços tecnológicos do pós-guerra.

Nos quadrinhos iniciais, o milionário Tony Stark é um gênio que ganha a vida como presidente e pesquisador das Indústrias Stark. Herança do pai Howard Stark, é referência mundial em desenvolvimento tecnológico e bélico. Durante o dia pesquisa e vende armas enquanto à noite leva uma vida de playboy. Diferente de Bruce Wayne, o Batman, que era um elemento presente mas não atuante nas festas, Stark é a festa. Ferido por uma mina terrestre, precisa criar um dispositivo que impeça que estilhaços metálicos alojados no coração o matem. Cria então a armadura e geradores de força, nunca mais podendo abrir mão destas tecnologias para permanecer vivo.

Enquanto os garotos viam no personagem a vida ideal – tecnologia, festas e aventuras – as garotas, tocadas pela boa aparência e pelo melodrama do risco de vida constante, tornaram o industrial o campeão de cartas na Marvel (Lee; Heck, 2008). Além disso, Stark conquistou mais leitores com a participação na equipe dos Vingadores. Se o Capitão América era o líder tático, restava a ele o papel de financiar e equipar os heróis, como um gestor. Com o passar dos anos, o personagem acompanhou outros conflitos. Para evitar a obsolescência com o final da Guerra Fria, aos poucos os conflitos industriais e pessoais ganharam mais destaque. O alcoolismo torna-se tema recorrente na revista, apresentado como uma válvula de escape para o executivo de sucesso pressionado pelo stress constante.

Nestes momentos, Stark supera as dificuldades não apenas pelo seu gênio, mas pelos aliados James Rhodes e a secretária Pepper Potts. Em muitas tramas, o militar Rhodes é responsável por soluções arriscadas, mas cruciais para derrotar os inimigos. A sua evolução para o posto de "herói" com a armadura do Máquina de Combate (*War Machine*) o

⁵ Um belo resgate do trabalho de Kirby em Iron Man e em outros personagens está em Evanier (2008). A evolução da Marvel Comics é traçada em Thomas e Sanderson (2007).

liberta para novos voos, além de agir em momentos que o personagem principal está gravemente ferido ou sem saída. Pepper é uma secretária exemplar. Muito antes da sua personificação no cinema, sempre acompanhou o industrial oferecendo apoio e carinho, mesmo após o casamento com o guarda-costas Happy Hogan (Mundo dos super-heróis, 2010).

Fruto da incerta continuidade conduzida pela editora Marvel e das recorrentes renovações da história, os conflitos incluídos no filme consistem em uma pequena parcela daqueles já explorados nos quadrinhos. Neles, em mais de quatro décadas de edições, Stark já morreu e foi ressuscitado através de aparelhos, ficou paralítico e voltou a andar após o implante de um microchip na coluna, "bebeu" um composto de nano robôs para ficar mais conectado com a sua armadura e até apagou seu cérebro para evitar que inimigos lessem suas memórias. Em uma ação pautada pelos postulados de Kurzweil (2006), recuperou os dados restaurando uma cópia de segurança. Como em seu princípio, as tramas são pautadas pelas novidades tecnológicas de cada período, refletindo os medos, fantasias e esperanças da ocasião. Como define Matt Fraction, roteirista da série em quadrinhos em 2010, "Ele é a nossa visão do futuro. Ele é o self-made man, evolui sozinho. Ele é o pioneiro do futuro, o Chuck Yeager da evolução humana. Ele está na frente de tudo que vem futuramente." (Fraction em Richards, 2010).

Além disso, a galeria de inimigos incorpora variantes industriais e não apenas abrange a construção de *hardware*, mas, acompanhando as tendências dos últimos anos, cita também a indústria do *software*. Um dos seus últimos inimigos é Zeke Stane, filho do falecido rival Obadiah. Porém, o novo oponente é um ativista do *software* livre, um terrorista que utiliza as informações dispersas pela *Internet* para atacar enquanto enfrenta Stark. Fraction, criador do novo personagem, utiliza jargões da informática para descrever o personagem (Fraction, 2008: b). O conflito relê a temática de oposição entre o indivíduo e o coletivo presente desde os embates de Stark com os comunistas na década de 1960.

2 Descrição contextualizada do filme

Seis meses após o final do primeiro filme a fama e o prestígio globais de Tony Stark (Robert Downey Jr.⁶) são enormes. O herói-empresário revelou sua identidade publicamente e usou sua armadura de Homem de Ferro como uma força de dissuasão para alavancar um tratado de paz para diversos conflitos do mundo, o que é expressado com arrogância pelo personagem:

TONY STARK

Vocês querem a minha propriedade [a armadura]? Vocês não podem tê-la. Mas eu fiz um grande favor a vocês. Eu privatizei a paz mundial com sucesso⁷.

A bravata de Stark situa diversas referências que infundem seu personagem. Em um primeiro momento fica evidente sua afirmação do direito de propriedade material e intelectual sobre a armadura que faz dele o *Homem de Ferro*. Podemos entender esta afirmação a partir de diferentes ângulos. O mais direto trata da própria natureza da atribuição de patentes nos EUA, onde um invento pode ser registrado em nome de um autor desde que demonstre originalidade, utilidade, valor público e diferenciação dos demais (Moore, 2008, p.17), protegendo a iniciativa privada e a atitude que Moore (2008)⁸ chama de *gênio*:

O fato que a concessão de patentes se tornou um costume quase universal nas comunidades civilizadas indica a prevalência de um espírito geral que nesta época [1855] foi

⁶ A escolha de Downey Jr. para o papel traz em si um intertexto. Um conflito recorrente nas publicações em quadrinhos do Homem de Ferro é sua propensão ao alcoolismo, explorado a partir do arco de histórias *Demônio na Garrafa* (*Demon in a Bottle*) publicado nos EUA em 1979 com roteiro de David Michelinie e arte de Bob Layton (Mangels, 2008, p.38-40 e Novy, 2008, l. 1328-1554), tendo Downey Jr. passado por diversas situações de prisões por porte de drogas (Brandt, 2003, p.59-60). A composição entre sucesso, boa aparência e tendências autodestrutivas encontra paralelo entre o personagem e seu intérprete.

⁷ No original: You want my property? You can't have it. But I did you a big favour. I've successfully privatized world peace. Ponto inicial no filme: 00:16:51.

⁸ Embora a edição citada seja do ano de 2008, a obra de Moore foi originalmente publicada em 1855 e seu texto é pontuado pela assertividade característica do período. Ainda assim, a atitude de Stark com seu invento tem suas raízes em um pensamento semelhante.

chamado de *gênio*; mas um gênio que requer mais adaptação mental que o emprego das mãos e vontade e um conhecimento mais íntimo da ciência do que foi anteriormente confiado à humanidade[...] (p.8)

A ideia de um *gênio criador* que reúne ciência, senso de oportunidade e empreendedorismo alinha Tony Stark com os conceitos de patentes novecentistas citados por Moore (2008) como favorecedores da emancipação de comunidades do autoritarismo. Em uma curiosa sintonia, Stark é um fabricante de armas que teria criado a *arma definitiva*, capaz de libertar o mundo desde que seja garantida sua propriedade sobre ela. Desta maneira o filme se inicia afirmando ao máximo a fantasia liberal do livre empreendimento como motor da liberdade e da promoção da felicidade.

A afirmação de Stark também pode ser entendida como uma estratégia para aumentar a percepção de realismo do personagem como um empresário e inventor bilionário bem sucedido. *CEOs*⁹ como Larry Ellison¹⁰, Mark Zuckerberg¹¹ e Bill Gates¹² (quando na *Microsoft*) pouco têm ou tiveram de modesto ou altruísta. Há um entendimento que seu benefício ao mundo é feito através da manutenção de suas empresas em atividade, um sentimento que por vezes bordejia a arrogância e que Stark ecoa com as licenças da ficção.

Em profundidade, Stark atualiza conceitos de técnica e tecnologia encontrados na obra de Heidegger (Gangle, 2008). O filósofo argumenta que os conceitos de *humano* e *técnica* nasceram juntos na Grécia Antiga e se tornaram assim indissociáveis na cultura ocidental. Além disto há uma necessidade ontológica em toda a criação técnica que a investe de significados e faz ser mais do que apenas o arranjo mecânico e eletrônico de suas partes individuais. O dispositivo tecnológico da armadura criado e usado por Stark atende a causas (explicadas por seu caráter *genial* e o legado tecnológico explorado no filme) e a propósitos

⁹ *Chief Executive Officer*, uma sigla que indica o responsável pelas grandes decisões de gestão de uma grande empresa (Drucker, 2006).

¹⁰ CEO da *Oracle*. Em uma metalinguagem, Ellison interpreta a si mesmo e cumprimenta Tony Stark na Expo, aproximando ficção e realidade.

¹¹ CEO e fundador do *Facebook*.

¹² Co-fundador e ex-CEO da *Microsoft*.

(manter o protagonista vivo e ampliar suas capacidades físicas e guerreiras).

Ainda segundo Heidegger (Gangle, 2008: 1.566-574¹³) o uso da tecnologia modifica as próprias capacidades de pensar a si em relação ao mundo, o que faz que a armadura que envolve Stark se torne a expressão máxima de seu *ser* e, portanto, não pode ser compartilhado com terceiros sob pena de fazer cessar a própria existência do inventor. Os próprios dilemas de Stark com a bebida e a vida boêmia sugerem ao espectador que ele se torna super-herói, mas é um homem incompleto se privado de sua tecnologia.

A ambição por potenciar-se através da tecnologia move o conflito central do filme. Nutrindo ressentimento e inveja a respeito de Stark, Ivan Vanko (Mickey Rourke) se empenha em construir uma gerador de força similar para vingar o esquecimento de seu pai recém falecido em Moscou. O pai de Ivan, Anton Vanko (Yevgeni Lazarev), fora um parceiro de pesquisa do pai de Stark (John Slattery) quando se tornara um dissidente da URSS durante a guerra fria e emigrara para os EUA.

O estabelecimento de um conflito que se estende de geração a geração, entre o ocidente e o oriente, entre o industrial e o artesanal, revela sinais contraditórios. Ao mesmo tempo ele acena para o período histórico original da série de quadrinhos do Homem de Ferro, lançada em março de 1963 (Mangels, 2008; Thomas e Sanderson, 2007) e marcada diretamente pelos conflitos periféricos da guerra fria mas também recupera a tradição de apresentar novidades da indústria e tecnologia através de feiras mundiais. Na biografia original do personagem a mina terrestre que lesiona o coração de Stark é vietnamita, colocada por aliados da União Soviética. Isto posiciona o personagem nos seus primeiros anos como uma ferramenta militar e ideológica do ocidente, um herói do complexo industrial militar como afirma Thomas Jr. (2009). Passado quase meio século, os inimigos são outros mas a raiz armamentista permanece vigente em Stark e em torno destes panoramas organizam-se seus conflitos.

No mundo perfeitamente ordenado de Howard Stark (Slattery) encontramos o progresso industrial do século XX promovido em sua fan-

¹³ A citação de “l.” ao invés de “p.” é adotada informalmente por se tratar de uma citação a partir de uma edição eletrônica do livro adquirida através do sistema Kindle da Amazon.com.

tasia mais utópica: um líder criativo e benevolente capaz de oferecer todos os benefícios possíveis às massas a partir do poder de produção e comércio de suas empresas. Em Howard reside a imagem da produção onde a criação de objetos se dissociou por completo do quotidiano das pessoas: ela fora incorporada pelas empresas em ciclos de *design* e lançamento de produtos. A própria imagem de Stark pai evoca o industrial Howard Hughes¹⁴ e o designer Raymond Loewy¹⁵ em sua elegância, precisão nos gestos e promessas de progresso. O fato de ser apresentado já falecido apenas através de filmes promocionais o situa em um plano de nostalgia, onde se mesclam o afastamento entre pai e filho, o conflito entre a metrópole e a periferia e a fantasia de um passado organizado e estável, representado pela cidade ideal e planejada da *Stark Expo de 1974*.

Tony Stark abre a *Stark Expo*, feira pública com recentes invenções de sua empresa e de companhias parceiras¹⁶ com um espetáculo que evoca uma mescla de fontes. Ali estão infundidas as representações visuais de tecnologias consolidadas durante o século XX (átomos e seus elementos constitutivos, circuitos, sugestões visuais de digitalidade) e também de uma capacidade mecânica e metalúrgica que lembra as raízes da revolução industrial (peças e autômatos de precisão, soldas e fagulhas), as *keynotes* de apresentações de novos produtos feitas por Steve Jobs para a *Apple* e os espetáculos da *Broadway* (sublinhado por dançarinas em uma coreografia em sincronia com trajes curtos que remetem aos elementos mais reconhecíveis da armadura do personagem:

¹⁴ Howard Hughes (1905-1976) construiu sua riqueza com a *Hughes Tool Company* no início do século XX ao explorar a patente para as brocas de perfuração de poços de petróleo e a partir daí expandiu suas indústrias e interesses pessoais para a realização de filmes e a aviação. Seu sucesso foi minado por uma crescente doença mental que acabou por torná-lo um recluso nos últimos vinte e cinco anos de sua vida. Para uma extensa biografia de Hughes cf. Hack (2007).

¹⁵ Raymond Loewy (1893 – 1986) foi um dos responsáveis pela definição da profissão de design industrial durante boa parte do século XX. Seus trabalhos abrangiam desde a embalagem do cigarro *Lucky Strike* a locomotivas, equilibrando ousadia na forma com uma preocupação em manter o diálogo com os consumidores. Para uma autobiografia de Loewy cf. Loewy (2002).

¹⁶ As companhias parceiras da Stark são empresas reais como SEGA, Symantec, LG, Audi e Burger King. Sua presença no evento de ficção serve a uma brincadeira de proximidade com o mundo exterior à tela e também ao lançamento e promoção do filme e de produtos vinculados.

a combinação de vermelho e amarelo e um círculo luminoso no centro do peito).

A *Stark Expo* tem sua ideia, localização e referência definida pelas feiras mundiais responsáveis pela aproximação da ideia da tecnologia com a população e seu entendimento como a mola propulsora de uma percepção de progresso feito por grandes empresas. Stableford (2006, p.516) situa tais feiras como as grandes divulgadoras da tecnologia como “símbolo e expressão material da renovada maestria sobre o próprio destino pela humanidade” ao comentar a *Grand Exhibition* no palácio de cristal de Londres em 1851, assim como a apresentação da Torre Eiffel na Exposição Mundial de Paris em 1889 ou Exposição de Chicago em 1893. Tanto a referência histórica quanto sua releitura ficcional implica que a ideia que o *choque do novo* trazido por uma cidade feita do zero e investida de tecnologia tem forte poder de persuasão e permite galvanizar a atenção de um grande número de pessoas, atribuindo uma data de apresentação pública de novas tecnologias. O filme emoldura seu início e conclusão na *Expo*, sublinhando a importância de tais eventos.



Figura 01 – Uma vista aérea da *Stark Expo* evoca as feiras de 1939 e 1964 realizadas no mesmo espaço. Aqui o que era uma iniciativa público-provada vira uma iniciativa de Stark, amalgamando a visão integral do progresso tecnológico. Captado no ponto: 00:07:34.

A referência mais informadora da *Stark Expo* está na feira mundial de 1939-1940 que tinha como tema *O Mundo do Amanhã*. A área de *Flushing Meadows* no distrito do Queens (parte da cidade de Nova Iorque) foi urbanizada a partir de 1936 para a feira (Wesemael, 2001:

p.461), tendo hospedado também a edição de 1964 da feira (Samuel, 2007). A feira de 1939 foi responsável pela promoção da televisão na América do Norte¹⁷ e também pela apresentação de diversas promessas de engenharia e urbanismo parcialmente realizadas nas décadas seguintes. A ideia de uma cidade ideal como promotora do *novo* encontrou eco naquele período inclusive no plano de Hitler em substituir a capital alemã Berlim por *Germania* cidade planejada por Albert Speer e futura capital do Reich alemão (Ladd, 1998: p.134-140). A coexistência da feira de 1939 como divulgadora do progresso, comércio e tecnologia com sua contraparte totalitária sublinha a importância depositada no conceito do urbanismo como potencializador da difusão de ideias.

O filme incorpora estas referências às feiras mundiais como uma estratégia didática de legitimação das tecnologias apresentadas através da construção de um lastro que se aproxima da história dos séculos XIX e XX, mas é em si um simulacro potencializado pelas tecnologias do cinema. O filme, no entanto, não explora apenas estes aspectos *genealógicos* da tecnologia mas também está comprometido com uma mescla mais variada de clichês e referências de uma maneira característica de um produto produzido pela indústria de entretenimento¹⁸. Como sugere a mescla de gêneros de ação, aventura e super-heróis com pitadas de comédia, drama e romance (Pinel, 2000), o desenvolvimento da trama se afastará das referências históricas e se aproximará dos quadrinhos ao traduzir os conflitos em confrontos entre protagonistas e antagonistas, deixando claro para quem o espectador é convidado a torcer.

Considerações finais

Não nos aprofundaremos neste artigo nos aspectos do desenvolvimento da narrativa do filme que se afastem da didática da tecnologia e se aproximem da apenas das estruturas formais de tramas de vingança – emoção que move Justin Hammer e Ivan Vanko – e a queda e a redenção de Tony Stark¹⁹. Embora nos segmentos seguintes à feira o filme con-

¹⁷ Tecnologias de televisão já haviam sido demonstradas anteriormente, mas na feira foi construído um estúdio completo pela RCA (Cotter, 2009, p.42).

¹⁸ A ideia de produtos de entretenimento pop serem essencialmente mesclas é comentada por Eco (1994) ao analisar o filme *Casablanca* (Michael Curtiz, 1941).

¹⁹ Entre os dois pontos que analisaremos transcorrem conflitos de referências mais diretas e menos relacionadas a uma didatismo tecnológico. Resumimos as sequên-

tinue o diálogo entre as referências e a representação do protagonista, sublinhamos que sua apropriação é mais direta e menos rica do que os subtextos de tecnologia que exploramos nesta análise. Por exemplo, referências a uma corrida de celebridades em Mônaco onde acontece o primeiro conflito com Vanko têm pouco além da coleção de sinais e espaços usados para identificar a riqueza e prestígio do protagonista.

cias a seguir nesta nota. No dia seguinte à bem sucedida abertura da feira Tony Stark responde a uma comissão parlamentar de inquérito encabeçada pelo senador Stern (Gary Shandling). A comissão tem por objetivo ter o acesso às tecnologias envolvidas na armadura do Homem de Ferro, buscando torná-las armamento padrão do exército norte-americano. Stark se recusa e publicamente envergonha seu rival Justin Hammer (Sam Rockwell) no processo, destacando as tentativas imperfeitas do concorrente na recriação da armadura. Mais uma vez triunfante, o sucesso de Stark é contrabalançado pelo envenenamento progressivo de seu corpo pelo composto de paládio usado para dar energia ao reator de arco que o mantém vivo e dá energia à armadura. O inventor não encontrou um material substituto e teme sua morte iminente o que o motiva a transferir o controle das indústrias Stark para sua ex-assistente pessoal Pepper Potts (Gwyneth Paltrow), recebendo Natalie Rushman (Scarlett Johansson) como sua nova assessora. Durante uma corrida em Mônaco, Stark é atacado por Vanko (Mickey Rourke), que construiu um reator de arco de sua autoria baseado nos planos originais de seu pai. Embora Stark saia vitorioso do conflito e Vanko seja preso, ele tem a reputação abalada perante a opinião pública e o governo americano. O monopólio do gerador, enfim, não pertence mais apenas a ele. Vanko é posteriormente libertado da prisão por Justin Hammer que o coloca para trabalhar no desenvolvimento de armaduras semelhantes às criadas por Stark. Tony promove aquela que acredita ser sua última festa de aniversário. Bêbado e com a casa cheia, usa a armadura para destruir garrafas de champanhe e coloca seus convidados em risco com a imprudência. James Rhodes (Don Cheadle) veste um modelo secundário da armadura e o enfrenta, subjulgando-o. Rhodes entrega então a armadura ao exército que, por sua vez, a encaminha a Justin Hammer. Derrotado, Stark é abordado por Nick Fury (Samuel L. Jackson), que diz a ele que o trabalho de seu pai foi inacabado devido aos limites tecnológicos de seu tempo. Fury dá a Stark um soro que alivia seu envenenamento sob acordo de que irá cooperar com eles e fornece a ele uma caixa de artefatos antigos de seu pai. A conclusão do filme após este momento conta com as cenas de confronto mais espetaculares. Resumimos o encerramento adiante. Nas indústrias de Hammer, Vanko mudou radicalmente o projeto: agora são produzidos andróides automatizados fortemente armados e não mais armaduras. Isto não agrada a Justin Hammer que, apesar de contrariado, segue em frente e os apresenta em um evento público semelhante à keynote de Stark mostrada no início do filme. O evento desperta a atenção de centenas de populares e imprensa. Durante o evento Vanko toma controle dos andróides dotados de armamento pesado e ameaça provocar uma grande destruição. Cabe a Stark e Rhodes, agindo em dupla, livrarem a plateia da ameaça iminente. São bem-sucedidos e, ao final, Stark se reconcilia com Pepper.

A descrição contextualizada de sequências do filme *Homem de Ferro 2* explorou intertextos históricos e culturais vinculados à narrativa do filme. Em essência eles enriquecem a experiência do espectador mas sua apresentação didática está diretamente vinculada ao andamento da trama e de seus conflitos – eles são, portanto, usados como um pano-de-fundo que recompensa os observadores atentos e não incomoda os demais.

A busca por um pano-de-fundo tão detalhado e ricamente pesquisado se insere em uma linha contemporânea que busca lastrear as imagens cuja produção é investida de alta tecnologia e efeitos visuais de ponta em um grande conjunto de referências históricas cuja expressão principal se dá em aspectos de contexto e ambientação através de uma sofisticada direção de arte sem a necessidade de um rebuscamento comparável nos roteiros.

A riqueza das imagens no resgate do legado das feiras mundiais traz em si também um sentimento de perda, cuja imagem e promessa de perfeição só pode ser expressa na tela uma vez que se inviabilizou no cotidiano com a erosão das certezas do modernismo trazida pela condição pós-moderna das décadas posteriores à que é mostrado Howard Stark. O filme *Homem de Ferro 2* opera, portanto, em vários níveis em simultâneo, se tornando mais rico para a análise quando olha nostalgicamente para um passado que deu à luz à tecnologia do presente.

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Análisis del film. Barcelona : Paidós, 1990.
- BRANDT, Lisa. Celebrity Tantrums!: The Official Dirt. Toronto : ECW Press, 2003.
- BROOKEY, Robert Alan. Hollywood gamers : digital convergence in the film and video game industries. Bloomington : Indiana University Press, 2010.
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993.

- CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- COTTER, Bill. The 1939-1940 New York World's Fair. Mount Pleasant: Arcadia Publishing, 2009.
- DANESI, Marcel. Popular culture: introductory perspectives. Plymouth : Rowman & Littlefield, 2008.
- DRUCKER, Peter Ferdinand. Classic Drucker: essential wisdom of Peter Drucker from the pages of Harvard Business Review. Cambridge : Harvard Business Press, 2006.
- ECO, Umberto. Casablanca, or, The Clichés are Having a Ball em MAASIK, Sonia; SOLOMON, Jack (eds.) Signs of Life in the U.S.A.: Readings on Popular Culture for Writers. Boston: Bedford Books, 1994, pp.260 - 264.
- EVANIER, Mark. Kirby, King of Comics. Nova Iorque : Abrams Books, 2008.
- FAVREAU, John. Iron Man 2. Los Angeles: Marvel Studios, 2008. 124 min.
- FAVREAU, John. Iron Man. Los Angeles: Marvel Studios, 2008. 126 min.
- FIELDING, Raymond. Techniques of Special Effects Cinematography. Boston : Focal Press, 1985.
- FRACTION, Matt. The Five Nightmares part I in Invincible Iron Man 1. Nova York, EUA: Marvel, julho, 2008: b
- FRACTION, Matt. The Five Nightmares part I in Invincible Iron Man 1. Nova York, EUA: Marvel, maio, 2008: a.
- GANGLE, Rocco. The Technological Subversion of technology: Tony Stark, Heidegger and the subject of resistance. Em WHITE, Mark D. (ed.) Iron Man and Philosophy: Facing the Stark Reality. Hoboken: John Wiley and Sons, 2010.

- GOULEKAS, Karen E. *Visual Effects in a Digital World*. London : Morgan Kaufmann, 2001.
- HACK, Richard. *Hughes: the private diaries, memos and letters : the definitive biography of the first American billionaire*. Phoenix : Phoenix Books, Inc., 2007.
- HILL, John & GIBSON, Pamela Church (ed.). *The Oxford Guide to Film Studies*. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lire Les Images de Cinéma*. Paris : Larousse, 2007.
- KATZ, Ephraim. *The Film Encyclopedia (3rd Edition)*. Nova Iorque : Perennial; 1998.
- KURZWEIL, Ray. *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Nova Iorque : Penguin Books, 2006.
- LADD, Brian. *The ghosts of Berlin: confronting German history in the urban landscape*. Chicago : University of Chicago Press, 1998.
- LEE, Stan; HECK, Don. *Biblioteca Histórica Marvel: O Invencível Homem de Ferro*. São Paulo: Panini Books, 2008
- LOEWY, Raymond. *Never Leave Well Enough Alone*. Baltimore : JHU Press, 2002.
- MANGELS, Andy. *Iron Man: Beneath the Armor*. Nova Iorque : Del Rey Books, 2008.
- McKEAN, Erin (Ed.). *The New Oxford American Dictionary Second Edition*. Oxford University Press, 2005.
- MICHELINIE, David; LAYTON, Bob. *Demon in a Bottle in Iron Man 128*. Nova York, EUA: Marvel, março, 1979.
- MITCHELL, A.J. *Visual Effects for Film and Television*. Oxford: Focal Press, 2004.

- MOORE, J.G. Patent Office and Patent Laws. Charleston : BiblioBazaar LLC, 2008.
- MUNDO DOS SUPER-HERÓIS. Dossiê Homem de Ferro. Edição 22. São Paulo: Europa, 2010
- NETZLEY, Patricia D. Encyclopedia of Movie Special Effects. Phoenix: Oryx Press, 2000.
- NOVY, Ron. Fate at the bottom of a bottle: Alcohol and Tony Stark. em WHITE, Mark D. (ed.) Iron Man and Philosophy: Facing the Stark Reality. Hoboken: John Wiley and Sons, 2010.
- PINEL ,Vincent. Ecoles Genres Et Mouvements Au Cinema. Paris: Larousse, 2000.
- PINTEAU, Pascal. Special Effects: an oral history. Nova Iorque: Harry N. Abrams, 2004.
- RICHARDS, Dave. A Stark Contrast: Fraction Talks "Invincible Iron Man". Disponível em <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=15905>. Publicado em 8 de abril de 2008. Acessado em 30 de setembro de 2010.
- RICKITT, Richard. Special Effects, the history and the technique. Nova Iorque : Billboard Books, 2000.
- SAMUEL, Lawrence R. The end of the innocence: the 1964-1965 New York World's Fair. Syracuse : Syracuse University Press, 2007.
- SAWICKI, Mark. Filming the Fantastic : A Guide to Visual Effect Cinematography. Oxford : Focal Press, 2007.
- STABLEFORD, Brian. Science Fact and Science Fiction. Nova Iorque : Routledge, 2006.
- THOMAS Jr, Ronald. Hero of the military-industrial complex: reading Iron Man through Burke's Dramatism. P. 152-166 em DETORA, Lisa M. Heroes of film, comics and American culture: essays on real and fictional defenders of home. Jefferson : McFarland, 2009.

- THOMAS, Roy; SANDERSON, Peter. *The Marvel Vault: A Museum-in-a-Book with Rare Collectibles from the World of Marvel*. Filadélfia : Running Press, 2007.
- TIETZMANN, Roberto. *Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong*. Tese de Doutorado defendida no PPGCOM / PUCRS – Porto Alegre, 2010, 475pp.
- WESEMAEL, Pieter Van. *Architecture of instruction and delight: a socio-historical analysis of world exhibitions as a didactic phenomenon (1798-1851-1970)*. Rotterdam : 010 Publishers, 2001.
- WHITE, Mark D. (ed.) *Iron Man and Philosophy: Facing the Stark Reality*. Hoboken: John Wiley and Sons, 2010.
- WILKIE, Bernard. *Creating Special Effects for Film and Television*. Boston : Focal Press, 1996.