

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - HAB. PUBLICIDADE E PROPAGANDA

LEONARDO LIMA FERREIRA

A REPRESENTAÇÃO AUDIOVISUAL DO GÊNERO WUXIA NO CINEMA
UMA ANÁLISE DO FILME *HERÓI* (2002), DE ZHANG YIMOU

Porto Alegre
2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - HAB. PUBLICIDADE E PROPAGANDA

Leonardo Lima Ferreira

A REPRESENTAÇÃO AUDIOVISUAL DO GÊNERO WUXIA NO CINEMA
UMA ANÁLISE DO FILME *HERÓI* (2002), DE ZHANG YIMOU

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre
2011

"Aplico meu coração no caminho,
baseio-me na virtude, confio na
benevolência para apoio e encontro
entretenimento nas artes".

Confúcio

RESUMO

O presente trabalho propõe analisar as características de personagens e os elementos da estética cinematográfica que contribuem para identificar o gênero *wuxia* no cinema, em especial no filme *Herói* (2002), dirigido por Zhang Yimou. Partindo de uma pesquisa bibliográfica que compreende a história e a cultura da China, vemos a definição de *wuxia* e sua ocorrência na literatura e no cinema; estudamos as estruturas de gênero e narrativa com foco nos personagens e realizamos uma pesquisa sobre elementos estéticos que se destacam na linguagem desses filmes. Além da pesquisa bibliográfica, a metodologia inclui uma análise fílmica de *Herói*, que contribui para que se verifique aquilo que é estudado no restante da monografia sobre o *wuxia* e o cinema. Ao final, fazemos um balanço da pesquisa onde consideramos que todos os objetivos propostos na introdução foram cumpridos satisfatoriamente.

Palavras-chave: China - Cinema - Confúcio - Estética - Gênero - Herói - Literatura - Narrativa
Virtudes - Wuxia - Xia - Zhang Cheh - Zhang Yimou

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 A HISTÓRIA E A CULTURA DA CHINA	11
2.1 UM INÍCIO MÍTICO	11
2.2 A FAMÍLIA	13
2.3 CONFÚCIO E OS ENSINAMENTOS DO MESTRE	15
2.4 TAOÍSMO E BUDISMO	21
3 O WUXIA - DOS LIVROS PARA AS TELAS	23
3.1 O WUXIA E A LITERATURA CHINESA	23
3.2 O WUXIA NO CINEMA - GÊNERO E NARRATIVA	28
4 UM POUCO SOBRE A ESTÉTICA AUDIOVISUAL	39
4.1 ATRAVÉS DAS LENTES	39
4.2 A MAGIA DA MONTAGEM	42
5 ENTRE A ESPADA E O GUERREIRO - ANÁLISE DO FILME <i>HERÓI</i> (2002) ..	45
5.1 APRESENTANDO OS HERÓIS	45
5.2 A SEQUENCIA DO SALÃO	47
5.3 AS CENAS COM ESPADA QUEBRADA	51
5.4 O GUERREIRO SEM-NOME	54
5.5 O REI DE QIN	57
5.6 ESPADA QUEBRADA	59
5.7 ENTRE AS ARTES MARCIAIS E VISUAIS - A ESTÉTICA EM <i>HERÓI</i>	60
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	66
ANEXOS	67
ANEXO I - OS FILMES WUXIA DE CHANG CHEH	68
ANEXO II - CHANG CHEH, ESTETA INDUSTRIAL	70

1 INTRODUÇÃO

O que é *wuxia*? Até pouco tempo eu não sabia da existência dessa palavra e muito menos que se tratava de um gênero cinematográfico do qual sou admirador, embora não tenha expertise no assunto. Acompanho com entusiasmo há um bom tempo, filmes de ação com lutadores de kung fu, tais como Jackie Chan e Jet Li, ambos muito famosos tanto no oriente quanto no ocidente; porém, dentre os filmes de artes marciais, há aqueles pelos quais tenho um interesse especial, aqueles que rompem sem o menor pudor com a realidade, ainda que apresentem temáticas que poderiam aparecer em filmes mais realistas. São filmes chineses onde os personagens possuem habilidades sobrehumanas; exímios lutadores, dotados de grande técnica com armas brancas, que podem andar sobre a água ou até mesmo voar. Esses, que misturam artes marciais com um toque de fantasia, são os filmes do gênero *wuxia*.

Nos últimos anos tivemos grandes expoentes *wuxia* a partir de *O Tigre e o Dragão* (2000), de Ang Lee, que foi multi-premiado em diversos festivais pelo mundo, e posteriormente com *Herói* (2002) e *O Clã das Adagas Voadoras* (2004), ambos de Zhang Yimou. Apesar do sucesso desses filmes e da aprovação da crítica especializada, para o público em geral no ocidente ainda há uma certa controvérsia, pois existe um pouco de resistência em aceitar ou talvez entender os heróis chineses. Indo contra essa resistência, com interesse em aprender mais sobre os filmes, seus personagens e sobre a cultura chinesa, motivado também pela própria controvérsia, decidi tomar esse assunto como o tema da minha monografia. Apesar das dificuldades em encontrar materiais a respeito do gênero *wuxia* especificamente, e, até mesmo da história e da cultura chinesa, acredito que este trabalho tenha alguma relevância, pois representaria uma contribuição minha para, quem sabe, abrir espaço para mais publicações desse tema tão interessante.

A fim de iniciar a discussão sobre o gênero *wuxia* e suas características, pensei em algumas questões que considero interessante serem abordadas no trabalho: quem são os heróis *wuxia* no cinema chinês? Quais são as virtudes e as habilidades desses heróis e por que eles possuem tais habilidades? De que maneira a cultura chinesa é representada através desses personagens e do cinema? Como a linguagem cinematográfica contribui para essa representação? Como o gênero *wuxia* marca a temática e a linguagem cinematográfica? E de que maneira isso é representado no filme *Herói*, objeto de análise deste trabalho?

Partindo dessa problematização, tracei os seguintes objetivos para a pesquisa:

- Identificar elementos da história e da cultura chinesa que contribuem para a construção dos personagens do gênero *wuxia*;
- Observar como essas características individuais compõem os personagens cinematográficos, e como os elementos estéticos são trabalhados, utilizando como referência alguns filmes do gênero *wuxia*;
- Analisar o filme *Herói (2002)*, procurando verificar as características que possam identificá-lo como um filme do gênero *wuxia*.

Justifico a escolha desse filme, primeiramente por uma questão pessoal, por ser um filme que aprecio muito; segundo, por ser um filme do diretor Zhang Yimou, o cineasta que dirigiu a cerimônia de abertura dos Jogos Olímpicos de 2008 (em Beijing) e é atualmente um dos maiores de seu país; nesse filme ele faz sua estréia em um *wuxia*, dando o seu toque pessoal ao gênero. É um filme que possui uma incontestável riqueza plástica, tanto na parte coreográfica das lutas, quanto na parte de direção de arte e fotografia, onde temos um trabalho com forte destaque para as cores. É também um filme com uma narrativa forte, que une o drama individual dos personagens e a fantasia dos heróis a um contexto histórico de China pré-unificação. Tudo isso me motiva a assistir, reassistir e analisar *Herói* com grande entusiasmo para a produção da presente monografia.

Para cumprir os objetivos listados, fez-se necessário uma pesquisa que envolveu os dois principais assuntos deste trabalho, que são a cultura chinesa e o cinema. Tal pesquisa abrange basicamente dois métodos distintos: pesquisa bibliográfica e análise fílmica com foco em narrativa e na estética do filme. Entretanto, destaco que devido à dificuldade para encontrar material sobre a cultura chinesa foi necessário realizar também uma entrevista que serviu de apoio para a pesquisa bibliográfica; no dia 24 de setembro de 2011, conversei com Cheng Hsun Tsai, um simpático imigrante taiwanês¹ residente na cidade de Porto Alegre e dono do Restaurante Tempero Chinês, que fica localizado na avenida Ramiro Barcelos, no bairro Santana da capital gaúcha. Em nossa conversa, falamos sobre todos os aspectos culturais da China que serão vistos nesta pesquisa.

¹ A República da China, popularmente chamada de Taiwan, é uma ilha localizada a leste da China continental e é conhecida por ser a China Democrática.

Assim, o trabalho se desenvolve da seguinte forma:

No segundo capítulo, é abordada a questão da cultura chinesa. Nessa primeira etapa, utilizo como referência livros de História, como *História da China*, de Alexander Chung Yuan Yang, publicado pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (1977) e *China - Uma Nova História*, de John King Fairbank e Merle Goldman, publicado pela L&PM (2008); ambos contam a história desde a China Antiga até os dias atuais. Utilizo ainda livros sobre a história da literatura chinesa, como *A Literatura da China*, obra de Francis G. Kenneth, publicado pela editora Argo em Lisboa (1944). Outra referência importante é o livro *Os Analectos*, de Confúcio (2011), obra que reúne os ensinamentos de um dos mais influentes pensadores do oriente, que traz em sua introdução os comentários de D. C. Lau, os quais nos auxiliam no entendimento da obra; o confucionismo é mais do que apenas uma filosofia, é uma “visão de vida” e, portanto, uma das bases para se entender a cultura chinesa; como fonte complementar para o entendimento do confucionismo utilizei o filme *Confucius* (2010), do diretor Mei Hu.

No terceiro capítulo, falo do gênero *wuxia*, sua terminologia e ocorrência na literatura desde os primórdios (por volta de 400 a. C.); para tratar desse assunto conto com um material bastante rico e específico, trata-se da publicação *Chinese Martial Arts Cinema - The Wuxia Tradition*, de Stephen Teo, publicado pela Edinburgh University Press Ltd em 2009. Vale lembrar que não há uma edição brasileira desta publicação, portanto, toda e qualquer tradução da obra contida nesta monografia foram feitas por mim. Ainda neste capítulo há uma parte importante voltada para o cinema, onde analiso como se comportam os personagens *wuxia* no cinema, observando suas características psicológicas, virtudes e/ou vícios. Para dar conta desta etapa, continuo trabalhando em cima da leitura de Stephen Teo; utilizo como referência personagens de alguns filmes *wuxia* selecionados entre os títulos de um dos mais importantes diretores do gênero, Zhang Cheh. Utilizo também o livro *Cinema Como Prática Social* (1997), de Graeme Turner, que aborda a produção do cinema dentro de um contexto sociocultural.

Dando continuidade às questões de cinema tratadas a partir do capítulo 3, no capítulo 4 falo brevemente de alguns aspectos técnicos da estética do cinema. Para isso, utilizo como referência teórica para estas questões voltadas à linguagem cinematográfica, o livro *A Estética do Filme* (2008), de Jacques Aumont (e outros), que trata de temas como montagem, cinema e narração, linguagem, representação visual e sonora. A partir desses autores, pretendo analisar,

de uma forma geral, alguns elementos da estética cinematográfica como os planos e a montagem, bem como suas funções para a linguagem nesse gênero, procurando observar o uso desses elementos nos filmes estudados.

Finalmente, no quinto e último capítulo, faço uma análise da narrativa filmica da obra *Herói* (2002) de Zhang Yimou; analiso também em *Herói*, os elementos estéticos estudados no capítulo anterior com o apoio teórico dos autores já citados anteriormente e também de Anne Goliot-Lete e François Vanoye em seu livro *Ensaio Sobre a Análise Filmica* (2008). Nessa análise, pretendo abordar aspectos da narrativa, focando nos personagens do filme e procurando identificar neles, elementos que os identifiquem como pertencentes ao gênero *wuxia* de acordo com o que foi estudado nos capítulos anteriores. Além da narrativa, pretendo verificar também como os elementos estéticos estudados anteriormente contribuem para a identidade desse gênero.

Aqui termina a apresentação da pesquisa e inicia a nossa jornada pela China. Desejo a todos uma ótima leitura.

2 A HISTÓRIA E A CULTURA DA CHINA

Para entender o cinema chinês, antes de tudo se faz necessário contextualizar a cultura desse país. Neste primeiro capítulo, é feita uma breve apresentação da história da China; fala-se também sobre Confúcio, um dos mais importantes filósofos do mundo oriental cujos pensamentos formam a base da cultura chinesa e influenciam o seu povo até os dias de hoje.

2.1 UM INÍCIO MÍTICO

A civilização chinesa é uma das mais antigas do mundo, e, assim como na história das demais civilizações antigas, os primeiros séculos de história da China são bastante obscuros e revelam a união da história de fato com a mitologia. Não nos interessa, para este trabalho, fazer um relato cronológico completo da história chinesa, mas destacar alguns elementos que serão retomados nos filmes; dessa forma, propõe-se nestes primeiros parágrafos uma breve contextualização da história antiga e as primeiras civilizações da China, onde aparece também, a época representada no filme *Herói* (2002).

Segundo o livro de Alexander Chung Yuan Yang, do ano de 2852 a 2205 a. C. há o período conhecido como Período dos Cinco Chefes (1977 p. 24). De acordo com a lenda, o primeiro homem, descrito como um “cão de muitas cores”, nasceu do caos e deixou o mundo em ordem após trabalhar 1800 anos; durante o trabalho, ele formou o vento e as nuvens com seu sopro, o trovão com sua voz, os rios com suas veias, a terra com sua carne; sua cabeça deu origem às plantas, seus ossos aos metais, seu suor formou a chuva e os piolhos de seu corpo originaram a raça humana. Depois da criação, o suposto primeiro governante da China, dentre os cinco chefes, seria Huang Ti, no ano de 2852 a. C., que deu à China o magneto e a roda, nomeou historiadores oficiais, construiu as primeiras casas de tijolos, organizou um observatório astronômico, corrigiu o calendário e redistribuiu as terras. O segundo chefe seria Chuan Hsiu, que lutou contra Kung Kung pelo império e o venceu; após a derrota, Kung Kung teria dobrado uma montanha com a própria cabeça e assim mudado o céu e o curso de um rio. A seguir, viriam respectivamente Kao Shin, Yao e Shun; o último teria ao seu lado o grande engenheiro Yu, que conseguiu controlar uma enchente e mais tarde fundou a dinastia Hsia.

Após o período dos lendários cinco chefes, há então as três dinastias primitivas: Hsia, Shang e Chou. A primeira delas é ainda bastante nebulosa, de forma que não se sabe se

realmente houve uma dinastia Hsia, porém a mesma é aceita por haver alguma verdade junto à lenda e à tradição dessa dinastia; o período Hsia durou 439 anos, de 2205 a 1766 a. C., e teve 17 imperadores, dentre eles o grande Yu e o primeiro tirano, Chieh, que marcou o fim do período Hsia ao ser destronado por Shang Tang. Com 28 imperadores, de 1766 a 1122 a. C., a dinastia Shang ou Yin é a primeira com dados históricos comprovados; os maiores testemunhos do período Shang foram encontrados enterrados na região da antiga capital; eram ossos com inscrições que eram usados em práticas de oráculo. Também foram encontrados diversos ossos humanos, vítimas de sacrifícios para ritos ligados às construções ou mesmo ao culto familiar ou ainda em honra aos reis, que eram considerados divindades. As evidências da cultura Shang revelam ainda que os ossos também eram usados para ritos relacionados à chuva, ao sucesso das colheitas, a campanhas militares e às viagens do rei; as inscrições gravadas nos ossos representam a mais primitiva forma de escrita chinesa. O último rei Shang, Chou, assim como Chieh, foi também um tirano; por essa razão, ele foi deposto após ser derrotado durante uma revolta contra o seu reinado e assim deu início à dinastia Chou.

Por fim, com a conquista sobre os Shang, há o início da dinastia Chou (ou Zhou); de acordo com Fairbank e Goldman (2008 p. 54), após essa conquista do povo Zhou, o Estado chinês finalmente emergiu. A dinastia Zhou construiu uma nova capital, em Xi'an, e expandiu seu poder em diversas direções. Foi implementada uma rede feudal, cujo principal elemento de organização política, era, assim como para os Shang, o parentesco; porém os Zhou estabeleceram ainda a legitimidade pela teoria do Mandato Celestial, onde eles “reinvidicaram que sua permissão para governar vinha de uma deidade mais ampla, impessoal, o Céu (tian), cujo mandato (tianming) poderia ser conferido a qualquer família moralmente capaz de assumir a responsabilidade.” (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 55) Havia, portanto, critérios morais para a manutenção do poder na dinastia chinesa, diferentemente dos povos ocidentais, com a doutrina do direito divino dos reis por exemplo, onde a legitimação do poder vinha apenas do berço.¹ Durante a dinastia Zhou, há ainda dois períodos de grande importância na história: o período Primavera e Outono (722-481 a.C.), onde o poder não era mais centrado apenas nos Zhou devido ao surgimento de diversos estados familiares aristocráticos e onde há também os anos em que viveu Confúcio (551-479 a.C.), um dos mais influentes filósofos da história da China; e, o período dos Reinos Combatentes (403-221 a.C.), quando restaram apenas sete estados que guerreavam entre si

¹ a teoria do direito divino dos reis sustenta que o direito de governar de um rei deriva da vontade de Deus; porém, a sucessão do poder se dava de forma hereditária, por isso apesar de provir da vontade de Deus, pode-se dizer que a legitimação do poder do rei vinha de berço.

pelo poder e que culminou com a unificação da China, formando o primeiro império chinês governado pelo rei de Qin.

Outros dois importantes elementos que constituem a cultura chinesa são a família e o confucionismo. A família, como é possível ver nesse breve resumo das dinastias, tem um papel fundamental na política, inclusive, por isso, o subcapítulo a seguir é dedicado para tratar desse assunto, assim como será feito para falar dos ensinamentos de Confúcio.

2.2 A FAMÍLIA

Até os dias atuais, o povo da China é em sua maioria composto por camponeses que cuidam da terra; a maior parte vive em vilarejos, em casas com uma estrutura considerada precária para os padrões ocidentais, não dispondo de qualquer tipo de luxo e carecendo de espaço físico pela quantidade de pessoas que vivem na mesma casa. Para americanos e europeus, habituados a um padrão de vida muito superior, é intrigante como os camponeses da China conseguem, ainda hoje, manter uma vida altamente civilizada mesmo sob essas condições. A resposta para essa questão está nas instituições sociais chinesas, que conduzem os indivíduos de acordo com padrões de comportamento profundamente enraizados, sendo o sistema familiar uma fortaleza preservada por essas instituições desde os tempos antigos, conforme o texto:

Até bem pouco tempo, a família chinesa era um microcosmo, como um Estado em miniatura. A família, não o indivíduo, representava a unidade social e o elemento responsável pela vida política e pela sua localidade. A devoção e a obediência dos filhos, incutidas no seio familiar, propiciaram a formação da lealdade para com o governante e a obediência para com a autoridade constituída no Estado. (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 35)

A função dos filhos como servidores leais pode ser compreendida pelo padrão de autoridade e hierarquia no tradicional grupo familiar. O pai ocupava o posto mais alto, era o autocrata supremo, tendo controle sobre todo o patrimônio da família, toda a renda e era responsável inclusive pelos casamentos arranjados dos filhos. Havia uma mistura de amor, medo e admiração por parte das crianças em relação aos pais, que era reforçada pelo respeito aos mais velhos. A relação entre o vigor físico e a sabedoria era inversamente proporcional; sendo assim, quando já numa idade mais avançada, quanto mais velho o homem, menor a sua força física, mas maior a sua sabedoria. Desse modo, estando em boas condições mentais, o patriarca tinha o aval para continuar no domínio da família.

Acompanhando o domínio do mais idoso sobre o mais jovem, havia uma dominação do homem sobre a mulher. Após o casamento, a noiva, imediatamente, deixava sua família para trás para tornar-se uma nora sob o domínio da mãe do marido; seu trabalho se resumia às tarefas domésticas, o que não lhe garantia sequer uma renda e tampouco independência financeira. Essa condição de inferioridade da mulher era uma manifestação hierárquica natural baseada em fundamentos ideológicos como o *yin* e *yang*, onde o *yin*, que representava o feminino, era obscuro, fraco e passivo, enquanto o *yang*, que representava o masculino, era brilhante, forte e ativo. Com base nesses fundamentos, construiu-se um padrão comportamental onde a menina ficou subordinada ao menino desde a infância, a esposa ao marido e a mãe ao filho adulto.

Além da lealdade à família, a China pré-moderna tinha uma grande preocupação com a educação da elite, de modo que os pais esforçavam-se para impôr aos seus filhos uma rigorosa disciplina de estudos desde a infância, que incluía os textos e ensinamentos clássicos. De acordo com a pesquisa de Jon Saari (1990) sobre a infância da elite no final do século XIX, “o treinamento dos jovens baseava-se na obediência. Tão logo um menino entrasse na adolescência, o afeto recebido pelos pais era substituído por um treinamento intensivo direcionado à formação de seu caráter.” (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 36) Dessa forma, o sistema familiar tradicional era um sucesso quanto à preparação dos filhos para aceitar padrões de status e hierarquia:

O sociólogo alemão Max Webber definiu a China como um “estado familístico”. Uma vantagem do sistema de status é a consciência que o homem possui referente à posição que ocupa na família ou na sociedade. Ele tem certeza de que, se cumprir sua parte, como lhe foi estabelecida, contará com uma atitude recíproca por parte das outras pessoas. (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 36)

Havia um complexo sistema de relações de parentesco que envolvia os irmãos, as irmãs, as esposas dos irmãos, tios, primos, avós entre outros parentes que eram incorporados à família por meio do casamento. Cada um deles tinha uma série de direitos e deveres de acordo com o seu status dentro da família. Tanto no norte, quanto no sul da China, esse sistema era patrilinear, ou seja, o comando passava pela linhagem masculina do pai para o filho mais velho; dessa forma “os homens perpetuam a família, enquanto as mulheres se casam e passam a pertencer a outras famílias, em nenhum dos casos seguindo o padrão de vida dos ocidentais.” (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 37)

As famílias de camponeses viviam em vilarejos agrícolas, os quais não eram isolados, mas compunham uma comunidade de vilarejos formando um centro comercial. Nesses centros comerciais, encontrava-se todo o tipo de pessoa que vivia na comunidade: agricultores, artesãos, proprietários de terras, monges, entre outros, e, ali desenvolvia-se não apenas as atividades de comércio, mas o próprio universo social daquelas pessoas, de modo que lá eram arranjados os casamentos, celebrados festivais, sediados encontros com representantes das classe dominantes etc.

Para nós, ocidentais, esse sistema de relação familiar pode parecer um tanto rigoroso e até frio, mas tanta disciplina e respeito acabam sendo responsáveis pelo sucesso na relação de um governante com seu povo. Além disso, os autores destacam que, apesar de toda a rigorosidade, os pais costumam ser bastante amáveis com a esposa e os filhos e isso é representado em diversos filmes que exploram a temática da família em sua narrativa.

Na próxima seção, dedica-se algumas páginas a um elemento fundamental à cultura chinesa e que está intimamente ligado às origens do *wuxia*: o confucionismo.

2.3 CONFÚCIO E OS ENSINAMENTOS DO MESTRE

Como já foi adiantado, Confúcio viveu no período conhecido como Primavera e Outono, da dinastia Zhou. Sabe-se pouco sobre sua juventude, exceto por ele ter sido pobre e pelo seu gosto por estudar. Na introdução de *Os Analectos*, D. C. Lau (2011 p. 10) nos conta que Confúcio nasceu no ano 551 a.C. e viveu a maior parte de sua vida no Reino de Lu; por volta do ano 497 a.C. ele teria deixado Lu para oferecer conselhos aos governantes de outros reinos e retornado apenas 13 anos depois, dedicando seus últimos anos de vida ao ensino.

Os ensinamentos de Confúcio pertencem ao campo da moral, mas dizem mais sobre a essência moral do que sobre os atos morais, embora estes não sejam desimportantes na sua filosofia. Antes de se aprofundar na essência moral de Confúcio, D. C. Lau chama atenção para dois importantes conceitos que já eram correntes naquela época: o Caminho (*tao*) e a virtude (*te*). Ele explica que o termo “Caminho” é bastante subjetivo, mas que se aproxima do termo “verdade”, podendo ser aplicado não somente ao indivíduo como também ao Estado. Enquanto o Caminho era algo que podia ser transmitido de professor para aluno, a virtude, por outro lado, era uma bênção que o homem recebia do Céu², algo com um significado

² nota de D. C. Lau: Vale lembrar que para a cultura chinesa antiga, todo o universo provém do céu; por isso o imperador era chamado de “filho do céu”.

moral, que deveria ser cultivado por alguém e que permitiria a tal pessoa governar bem um reino. Ambos os conceitos tinham grande importância para Confúcio; usando suas palavras: “Aplico meu coração no caminho, baseio-me na virtude, confio na benevolência para apoio e encontro entretenimento nas artes” (VII.6) (2011 p.13).³

O autor segue dizendo que “por trás da busca de Confúcio da essência ideal da moral, subjaz o não falado e, portanto, inquestionado pressuposto de que o único objetivo que um homem pode ter e também a única coisa válida que pode fazer é tornar-se um homem tão bom quanto possível” (LAU, 2011 p. 13). Esse objetivo deveria ser perseguido pelo próprio valor que representa buscar ser o melhor possível, independentemente de o resultado dessa busca ser o sucesso ou o fracasso. Confúcio não pregava esperança de recompensa neste mundo ou no outro; não se comprometia com o assunto de vida após a morte, tendo portanto, uma postura que pode ser descrita como agnóstica. Mantendo sua postura e sem dar aos homens qualquer segurança de vida após a morte, ele fazia grandes exigências morais procurando tratar o assunto como apenas mais uma parte do processo. Disse ele a respeito do cavalheiro e do homem benevolente: “ao mesmo tempo em que é inconcebível que eles busquem permanecer vivos graças à benevolência, pode acontecer que tenham de aceitar a morte para conseguirem realizar a benevolência” (XV.9) (2011 p.13)

Para Confúcio, não existe apenas um tipo de caráter ideal, mas vários deles. Fazendo-se uma escala, o que ocuparia o lugar mais alto, seria o sábio (*sheng jen*). Lau afirma que o sábio era um ideal tão alto que raramente se realizava; nessa passagem ele explica:

Confúcio alegava que ele próprio não era sábio e dizia que nunca havia visto tal homem. Ele disse: “Como posso me considerar um sábio ou um homem benevolente?” (VII.26). A única vez que ele indicou o tipo de homem que mereceria o adjetivo foi quando Tzu-kung lhe perguntou: “Se houvesse um homem que desse generosamente ao povo e trouxesse auxílio às multidões, o que você pensaria dele? Ele poderia ser considerado benevolente?” A resposta de Confúcio foi: “Nesse caso não se trata mais de benevolência. Se precisa descrever tal homem, ‘sábio’ é, talvez, a palavra adequada” (VI.30) (LAU, 2011 p.14)

Abaixo do sábio nessa escala estão o homem bom (*shan jen*) e o homem completo (*ch’eng jen*). O homem bom também seria muito difícil encontrar e parece ser um termo aplicado essencialmente a homens do governo, como ele diz em: “Como é verdadeiro o ditado

³ obs.: para as citações de Confúcio, colocadas pelo autor da introdução, o primeiro parêntese indica o livro e o capítulo do qual a citação foi retirada (por exemplo, livro VII, capítulo 6).

que diz que depois que um reino foi governado durante cem anos por bons homens é possível vencer a crueldade e acabar com a matança!” (XIII.11) O homem completo, por outro lado, não é tão exclusivo, sendo descrito com termos que também são usados para o Cavaleiro; “ele ‘à vista de uma vantagem a ser obtida, lembra-se do que é certo’ e ‘em face do perigo, está pronto para dar a própria vida’ (XIV.12)” (2011, p.15)

De acordo com Lau, não há dúvida, no entanto, de que o caráter moralmente ideal para Confúcio seria o *chiün tzu* (cavaleiro), como é discutido durante mais de oitenta capítulos de *Os analectos*. Ele acrescenta que:

Chiün tzu e *hsio jen* (pequeno homem) são termos correlativos e contrastantes. O primeiro é usado para homens de autoridade, enquanto o último aplica-se aos homens que são governados. Em *Os analectos*, entretanto, *chiün tzu* e *hsiao jen* são termos essencialmente morais. O *chiün tzu* é o homem com uma moral cultivada, enquanto o *hsiao jen* é o oposto. Vale a pena acrescentar que os dois usos, indicando o status social e moral, não são exclusivos e, em casos específicos, é difícil ter certeza se, além das conotações morais, esses termos também não podem carregar sua conotação social comum. (LAU, 2011 p.15)

O cavaleiro, sendo o caráter moral ideal, é algo que também não é simples de se alcançar; para se tornar um cavaleiro é necessário muito trabalho. Há ainda um considerável número de virtudes que o cavaleiro deve possuir. As principais virtudes do cavaleiro, de acordo D. C. Lau, são a benevolência (*jen*), a sabedoria ou inteligência (*chih*), a coragem (*yung*), a *hsin*, a *ching* e o *yi* (estas últimas sem uma tradução precisa). Cada uma delas será tratada a seguir:

“**Benevolência** (*jen*) é a qualidade moral mais importante que o homem pode ter.” (LAU, 2011 p.15) A benevolência é, portanto, a principal virtude do cavaleiro, de forma que em alguns contextos os termos “cavaleiro” e “homem benevolente” chegam a ser equivalentes. O ponto essencial sobre a benevolência estaria no seguinte diálogo entre Confúcio e seu discípulo Tzu-kung: “Tzu-kung perguntou: ‘Existe uma palavra que possa ser um guia de conduta durante toda a vida de alguém?’. O Mestre disse: ‘Talvez, a palavra *shu*. Não imponha aos outros aquilo que você não deseja para si próprio’. (XV.24)” (2011, p.16)

A palavra *shu* é uma parte importante da benevolência e, por consequência, dos ensinamentos de Confúcio; um outro discípulo de Confúcio teria dito que o caminho do mestre consistia em *chung* e *shu*; seriam essas, portanto, as duas palavras que melhor resumem a benevolência, conforme explica Lau:

shu é o método de descobrir aquilo que os outros desejam ou não desejam que seja feito para eles. O método consiste em tomar a si mesmo como uma analogia e se perguntar sobre o que gostaríamos ou não, caso estivéssemos no lugar do outro. *Shu*, entretanto, não pode ser toda a benevolência, já que se trata apenas do método de aplicação. Tendo descoberto o que a outra pessoa desejaria ou não, fazer aquilo que acreditamos que ela não desejaria depende de algo mais do que o *shu*. Como o caminho do Mestre consiste de *chung* e *shu*, em *chung* temos o outro componente da benevolência. *Chung* é fazer o melhor de que alguém é capaz, é dar o melhor de si, e é por meio do *chung* que uma pessoa põe em prática aquilo que descobriu pelo método de *shu*. (LAU, 2011 p.17)

Ainda sobre a benevolência, outra resposta importante que Confúcio deu foi “Ame seus semelhantes” (XII.22). Confúcio tinha grande admiração pelo duque de Chou, que foi o arquiteto do sistema feudal de Chou (cerca de quinhentos anos antes de Confúcio), no qual destaca-se a organização da família no sistema de herança de clãs. Seguindo o duque, “Confúcio fez do amor natural e das obrigações entre membros da família a base da moralidade.” (LAU, 2011 p.19) A respeito da natureza da benevolência, há uma outra questão também muito importante respondida por Confúcio, essa feita pelo seu mais talentoso discípulo:

Yen Yüan perguntou sobre a benevolência. O Mestre disse: “Voltar-se à observância dos ritos sobrepondo-se ao indivíduo constitui a benevolência. Se por um único dia um homem puder retornar à observância dos ritos ao sobrepor-se a si mesmo, então todo o Império o consideraria benevolente. Entretanto, a prática da benevolência depende inteiramente da pessoa, e não dos outros”. (XII.1) (2011, p.21)

Lau explica que há dois pontos a serem vistos nessa definição: superar o eu e retornar à observância dos ritos. O primeiro deles é uma crença central dos ensinamentos de Confúcio de que “ser moral não tem a ver com interesses próprios.” É importante enfatizar isso, pois, “de todas as coisas que podem distorcer o julgamento moral de um homem e desviá-lo de seus objetivos morais, o interesse próprio é a mais forte, a mais persistente e a mais insidiosa.” (LAU, 2011 p.22) Por isso, mais de uma vez, Confúcio lembra daquela mesma frase dita sobre o homem completo, que à vista de uma vantagem, ele lembra-se do que é certo; o Mestre, com isso, chegou à conclusão de que não se conformaria com riqueza ou posição não merecidas, apesar de serem coisas desejáveis.

O segundo ponto, retornar à observância dos ritos, é também muito importante. “Os ritos (*li*) eram um corpo de regras que governavam as ações de todos os aspectos da vida e eram o repositório dos ideais passados sobre a moralidade.” (LAU, 2011 p.22) Confúcio

valorizava muito esse corpo de regras; embora não houvesse garantias de que a observância dos ritos levariam ao comportamento adequado, era provável que isso acontecesse. Contudo, não era uma tarefa simples de executar, tanto que ele diz: “Se por um único dia um homem puder retornar à observância dos ritos ao sobrepor-se a si mesmo, então todo o Império o consideraria benevolente.”

Segundo Lau, além da benevolência, há ainda outras virtudes importantes do cavaleiro que são frequentemente discutidas, como a sabedoria e a coragem:

Sabedoria ou **inteligência** (*chih*) - diz-se do homem sábio que ele nunca fica indeciso em seu julgamento sobre o certo e o errado. Outro dos atributos importantes do homem sábio, é que ele conhece os homens, ou seja, é bom ao julgar o caráter das pessoas; esse atributo era vital para o governante de um reino, pois ele deveria escolher bons ministros, dos quais dependeria o futuro de seu reino, e para isso, era importante “conhecer os homens”. Mas o homem sábio deveria nascer com tais atributos ou seria possível adquiri-los ao longo da vida juntamente com a sabedoria? Sobre isso, Confúcio diz o seguinte:

aqueles que nascem com conhecimento são os mais elevados. A seguir vêm aqueles que atingem o conhecimento por meio do estudo. A seguir vêm aqueles que se voltam para o estudo depois de terem passado por dificuldades. No nível mais baixo estão as pessoas comuns, por não fazerem esforço algum para estudar mesmo depois de terem passado por dificuldades. (XVI.9) (2011 p. 25)

Segundo Lau, ele rejeitava explicitamente ter nascido com conhecimento, mas deixava aberta essa possibilidade; para ele, o que importava era a possibilidade de adquirir conhecimento através do aprendizado.

Coragem (*yung*) era uma das maiores virtudes. Lau explica que a coragem era uma virtude indispensável ao cavaleiro; entretanto, ele acrescenta que a mesma é uma faca de dois gumes, pois nas mãos dos bons, ela seria um meio para a realização da bondade, mas da mesma forma, nas mãos dos maus, serviria para realizar a maldade. Confúcio tinha plena consciência disso, conforme podemos observar na passagem “A menos que um homem tenha o espírito dos ritos (...) ao ter coragem ele vai se tornar indisciplinado (VIII.2).” (2011 p. 26) A coragem, portanto, para ser considerada uma virtude, deveria obrigatoriamente estar a serviço da moralidade. Dessa forma, quando questionado se ela seria uma qualidade suprema, Confúcio respondeu: “Para o cavaleiro, é a moralidade que é suprema. Com coragem, mas

desprovido de moralidade, um cavalheiro causará problemas, ao passo que um homem vulgar se tornará um bandido (XVII.23)”. (2011 p. 27)

Restam ainda algumas virtudes a serem abordadas. Estas últimas são conceitos que não possuem tradução exata para o inglês ou português.

Hsin - Ser *hsin* é ter palavra. O conceito de ser *hsin*, entretanto, não se refere simplesmente a promessas, ele é na verdade muito mais amplo e se aplica a *todas* as palavras de uma pessoa. Desse modo, “não levar adiante uma resolução é fracassar em ser *hsin*; fazer uma constatação que não é comprovada por fatos (...) também significa fracasso em ser *hsin*.” (LAU, 2011 p.27) Assim, com frequência, Confúcio opõe os termos *yen* (palavra) e *hsing* (ação), pois se *ação* de alguém não corresponde à *palavra* do mesmo, significa fracasso em *hsin*; para ele, ter palavra é algo próximo de ser uma pessoa moral.

Ching (reverência) - Trata-se de um conceito antigo, explica Lau; na literatura Chou, ele descrevia o estado de espírito de um homem que tomava parte em um sacrifício, mas diferentemente de outras religiões, em que há medo e submissão frente ao poder da deidade, aqui, *ching* “é oriundo da consciência da imensidão da responsabilidade de alguém em promover o bem-estar do povo.” (LAU, 2011 p.28) Sob uma outra acepção, e mais de acordo com as idéias de Confúcio, *ching* quase sempre aparece ligado a questões relacionadas ao governo e a como servir um superior.

Pode-se dizer que essas são as maiores virtudes morais necessárias à formação de um cavalheiro. Entretanto, existe ainda um conceito muito importante, o qual foi deliberadamente deixado para ser comentado por último pelo autor; trata-se do *yi*:

Yi é uma palavra que pode ser usada em relação a uma ação, quando ela pode ser considerada “correta”, ou pode ser usada para designar um ato que uma pessoa deveria fazer, quando então significa “dever”, ou pode se referir a uma pessoa, quando então significa “correto” ou “cumpridor do dever”. Quando usado no sentido amplo, às vezes a única tradução possível é “moral”, ou “moralidade”. (LAU, 2011 p.29)

Lau explica que Confúcio estava mais interessado nas virtudes morais do homem e não tanto nos seus atos morais; porém, não há sistemas morais que sejam baseados exclusivamente em virtudes morais. Dessa forma, o *yi* tem o papel de ser o critério pelo qual os atos devem ser julgados enquanto não há critérios para julgar o *yi*; por isso, podemos dizer que “no sistema moral de Confúcio, embora a benevolência ocupe uma posição mais central, *yi* é, ainda assim, mais fundamental.” (LAU, 2011 p.30)

Foi visto até aqui, portanto, as qualidades morais e virtudes do cavaleiro de acordo com o sistema moral de Confúcio; resta dizer que para que essas qualidades tenham sua expressão máxima, o cavaleiro deve tomar parte no governo. Entretanto, para os objetivos do trabalho e do presente capítulo, não será necessário analisar o Confucionismo tão a fundo, dentro dos governos, de modo que já é possível ter uma boa leitura da cultura chinesa com base no sistema moral que foi visto até então.

A fim de complementar esta contextualização histórico-cultural, nos próximos parágrafos é feita uma breve apresentação de outras duas correntes filosóficas bastante influentes na china, o taoísmo e o budismo.

2.4 TAOÍSMO E BUDISMO

Assim como o confucionismo, tanto o taoísmo (ou daoísmo) quanto o budismo têm grande representatividade no mundo oriental. Ambos são correntes religiosas/filosóficas também importantes dentro da cultura chinesa; essas duas correntes serão tratadas brevemente nos próximos parágrafos.

O taoísmo deriva-se de Laozi (“O Velho Mestre”), dito como um contemporâneo mais velho de Confúcio. Vale lembrar que o *tao* (“caminho”), como já foi falado, era um conceito bem conhecido na época de Confúcio. No entanto:

a escola de pensamento sob suas ordens tornou-se depósito de uma miríade de crenças e práticas que o confucionismo tinha recusado, incluindo o animismo popular primitivo, a alquimia, a magia antiga, a busca pelo elixir da imortalidade e pelas Ilhas dos Abençoados, a medicina primitiva chinesa e o misticismo em geral, tanto nativo como importado da Índia. (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 66)

A filosofia taoísta possui alguns elementos característicos bem conhecidos, como o dualismo, oposição e combinação dos princípios básicos *yin* e *yang*, os quais já foram comentados anteriormente, são opostos que podem representar feminino e masculino, sombra e luz, passivo e ativo; mas dentro do taoísmo um não prevalece sobre o outro, pois na verdade eles são complementares e um não existe sem o outro. Seguindo essa idéia de unidade de opostos, os primeiros taoístas afirmavam, por exemplo, que as idéias morais eram reflexo da depravação, que a piedade filial nascia da realidade da impiedade e que as normas confucianas eram um reflexo da desordem moral do mundo. Na mesma linha de pensamento,

encontrava-se a arte do *wuwei*, que significa agir pelo não-agir; a filosofia do *wuwei* descreve uma prática de realizar, seja lá o que for, através de uma ação mínima, confiando no design humano e sem oferecer resistência ao curso natural das coisas.

Por sua vez, o budismo provém de Buda, um aristocrata que provavelmente viveu no Nepal do século VI a.C. Buda teria renunciado à sua fortuna e atingido a iluminação por meio da meditação, descobrindo assim o grande princípio da “roda da lei” ou “roda do Buda”. Esse princípio é definido como a teoria da “origem dependente” da vida, onde tudo está condicionado por outro fator em uma seqüência fechada, de tal forma que a infelicidade da vida depende de certas condições e que eliminando essas condições, é possível eliminar a infelicidade. Portanto, o objetivo budista era cortar a corrente de condições que ligava a pessoa a essa seqüência de paixões, desejos e apegos que eram responsáveis por trazer a infelicidade. A partir dessa primeira premissa, de que a infelicidade é condicionada, os primeiros budistas derivaram muitas outras teorias.

Uma idéia de grande interesse até os dias de hoje é a teoria dos *darmas*, segundo a qual uma entidade não existe em si, mas é formada por todas as suas partes:

Os velhos monges budistas acreditavam que o homem é um mero composto dessas diversas partes ou *darmas*; ele não tem personalidade alma ou ego. Existem vários tipos de *darmas*. Alguns estão ligados à forma e à essência, outros, à sensação, e outros, à atividade mental. Vistos em conjunto, constituem uma bela explicação da experiência e formam uma base para a negação da existência do ego. [...] Já que todos os elementos da experiência podiam ser analisados como dissociados, desconectados e atomizados, tanto no espaço como no tempo, sustentava-se que a devida percepção dessa verdade poderia levar à iluminação da ilusão do ego e a uma libertação da roda da lei. (FAIRBANK, GOLDMAN, 2008 p. 83, 84)

A tradição atribui a introdução do budismo na China ao imperador Ming, segundo imperador da dinastia Han do leste (25-220 d.C.). O imperador teria tido um sonho, interpretado por seus conselheiros como uma visão de Buda; interessado, ele buscou mais informações sobre sua doutrina e ordenou a construção do primeiro templo budista da China, o monastério Baima. Contudo, o budismo só conseguiu se espalhar pela China com o apoio da dinastia Wei e Tang, nos séculos V e VI.

Com isto, encerra-se aqui a etapa do trabalho que fala da cultura chinesa de um modo mais geral e serve de base para todo o resto. Na etapa a seguir é dado início ao assunto principal da monografia, o *wuxia*, como uma introdução para aquilo que será estudado nos próximos capítulos.

3 O WUXIA - DOS LIVROS PARA AS TELAS

Neste capítulo chega-se à parte que mais interessa discutir neste trabalho, o *wuxia* propriamente dito. Inicia-se por suas origens na história, passando por sua tradição na literatura para finalmente, na segunda parte deste capítulo, chegar ao cinema, objetivo principal deste trabalho.

3.1 O WUXIA E A LITERATURA CHINESA

Antes de tudo, é importante falar na terminologia da palavra *wuxia*. Até o momento, todas as pessoas que contribuíram para esta pesquisa, inclusive pessoas ligadas à cultura chinesa, desconheciam o termo; porém Stephen Teo afirma que a palavra é usada para se referir a um tipo de filme do cinema chinês desde os anos 1920 e hoje já é tratada como uma nomenclatura estabelecida. Há também uma confusão entre os termos *wuxia*, ‘kung fu’ e ‘artes marciais’ enquanto gêneros de filmes, que frequentemente são vistos como sinônimos, quando na verdade possuem algumas diferenças: ‘artes marciais’ é um termo genérico para qualquer filme de ação que contenha artes marciais, enquanto o ‘kung fu’ se refere a uma arte marcial específica da China. Embora haja muitas semelhanças entre o ‘kung fu’ e o *wuxia*, há também diversos aspectos que os diferenciam. A pesquisa se focará nesses aspectos.

“A palavra *wuxia* é derivada das palavras chinesas *wu*, que denota qualidades militares ou marciais, e da palavra *xia*, que denota cavalheirismo, valentia, qualidades de nobreza e heroísmo.” (TEO, 2009 p.2)¹ O termo foi originalmente cunhado por um escritor japonês, Shunro Oshikawa (1876-1914), usado pela primeira vez como sinônimo de virtudes militares, heroísmo e valentia em um de seus romances de aventura de 1902, *Bukyo no Nihon* (em chinês *Wuxia zhi Riben*, ou ‘Japão Heróico’). Depois disso, escritores e estudantes chineses trouxeram a palavra para o seu país, na esperança de que a China seguisse o exemplo do período Meiji no Japão em termos de ciência e modernização do exército.

Embora o termo tenha vindo do exterior, ambas as palavras que o originaram, *wu* e *xia*, tem raízes profundas na história da China. Segundo Teo, a palavra *xia* era usada para se referir a uma raça guerreira no período dos Estados Combatentes (404-221 a.C.); há, inclusive, um livro de James Liu chamado *The Chinese Knight-Errant*, publicado em 1967,

¹ Wuxia is derived from the Chinese words *wu* denoting militaristic or martial qualities, and *xia* denoting chivalry, gallantry, qualities of knighthood and heroism.

que se refere à tradição histórica dos *xia*. Os autores concordam, entretanto, que o termo ‘knight-errant’ (cavaleiro errante ou andante), não seja uma tradução adequada para *xia*, contudo, eles o utilizam na medida em que é difícil encontrar palavra ou expressão em inglês que expressem todas as sutilezas contidas na terminologia de *xia*.

Uma característica importante associada à figura *wuxia*, de acordo com Stephen Teo, é o culto à espada. Contudo, o *xia* também poderia usar outras armas e habilidades que frequentemente são associadas ao ‘kung fu’. Embora o ‘kung fu’ seja hoje em dia usado exclusivamente para designar as artes marciais, seu significado literal se refere ao nível de habilidade e técnica alcançados através de treinamento e prática; essa seria, portanto, a ênfase do ‘kung fu’, enquanto a ênfase dos filmes *wuxia* seria a bravura e a busca por justiça. Pode-se dizer também que as tradições de luta dos dois estilos vêm de duas diferentes escolas: Wudang e Shaolin. No parágrafo a seguir, ele explica as diferenças:

Na mitologia popular do cinema de artes marciais, Wudang aponta para a tradição da esgrima enquanto Shaolin aponta para a tradição do kung fu, embora isso nem sempre esteja bem definido e a sobreposição de ambos inevitavelmente ocorra. O primeiro é reconhecido como uma escola ‘leve’, que enfatiza as habilidades internas, tais como o domínio do *qigong* (energia interior) que capacita a pessoa a dar saltos sem peso e voar, enquanto o segundo é uma escola ‘dura’, que enfatiza as habilidades físicas externas, o domínio das mãos, pernas e outras partes do corpo (até mesmo a cabeça) para defesa ou ataque. O elemento de vôo também distingue *wuxia* de kung fu como Hsiao-hung Chang observou; um deles permite ‘ações sobrenaturais’, enquanto o outro foca em ‘luta real no chão’ (TEO, 2009 p. 4)²

Essas diferenças implicam dizer, portanto, que a natureza do *wuxia* é mais abstrata e filosófica em termos de sua aplicação dos conceitos de bravura, altruísmo e busca pela justiça, enquanto o kung fu é mais real e pragmático, enfatizando o combate e o treinamento. Também pode-se dizer que, historicamente, o *wuxia* foi o primeiro estilo de filmes de artes marciais, enquanto os filmes do estilo ‘kung fu’ só se firmaram por volta dos anos 1950.

² In the popular mythology of the martial arts cinema, Wudang points to the swordplay tradition and Shaolin to the kung fu tradition, although this is not always set in iron and overlapping inevitably occurs. The former is recognised as a ‘soft’ school emphasising inner skills, such as the mastery of *qigong* (inner energy) that enables one to make weightless leaps and fly, while the latter is a ‘hard’ school emphasising the outer physical skills, the mastery of hands, legs, and other parts of one’s body (even including the head) for defence or attack. The element of flight also distinguishes *wuxia* from kung fu, as Hsiao-hung Chang has noted, with the former allowing for ‘phantasmagoric actions’ and the latter focusing on ‘real fighting on the ground’.

Para concluir esta primeira parte do capítulo, será feita uma breve busca pela literatura chinesa a fim de encontrar os antecedentes do *wuxia* e as características dos cavaleiros-errantes na escrita.

De acordo com Teo, os antecedentes literários e filosóficos de onde deriva o caráter de *xia* pode ser visto desde o período dos Estados Combatentes (404-221 a.C.) e talvez até no período de Primavera e Outono (722-481 a.C.). Entretanto, foi a partir da dinastia Han (206 a.C. - 220 d.C.) que uma substantiva história da vida e das tradições de *xia* foi escrita. *Shi ji* (Registros da História), escrito pelo historiador chinês Sima Qian entre 104-91 a.C. durante o reinado de Han Wudi (o “Imperador Marcial”), contém dois capítulos, ‘Biografias dos cavaleiros errantes’ e ‘Biografias dos assassinos’, que são geralmente citados como registros históricos de personalidades notáveis descritas como *xia*, assim como seus feitos de bravura e lealdade nos períodos dos Estados Combatentes e de Qin. Sima Qian descreveu os *xia* como membros da plebe, vindos de lugares humildes e vestindo roupas comuns. No período dos Estados Combatentes, a classe incluía ladrões, soldados e livres pensadores. No período Qin, por sua vez, haviam ainda assassinos políticos que eram simpáticos aos ministros justos ou políticos que queriam livrar os estados dos tiranos. Qian observou que tais homens não temiam a morte ao desrespeitarem as autoridades, eram leais aos amigos e ajudavam os pobres e oprimidos.

Os cavaleiros errantes mantinham um código de ética profissional associado aos princípios das principais escolas filosóficas do Período dos Estados Combatentes, principalmente do confucionismo e também do moísmo³. Qian identifica a busca pela justiça (*yi*), confiança (*xin*), mérito (*gongou*), arrumação (*jie*) e tolerância (*rang*), como os princípios éticos do comportamento de *xia*. Vale lembrar que o *yi*, conforme visto anteriormente, é o conceito mais importante dentre as qualidades morais de um cavaleiro de acordo com o sistema de Confúcio, descrito anteriormente como “fazer o que é certo” e identificado por Stephen Teo como “righteousness”. Ele assinala que:

Xu Sinian observou que na tradição confucionista, os cavaleiros errantes agiam sobre o princípio de *yi* em grande parte como uma força contra a noção de *li* ou do benefício próprio. O cavaleiro errante em seu espírito confucionista, pressupunha o altruísmo, a benevolência e a justiça para o bem comum. Em oposição aos confucionistas, os moístas (seguidores do moísmo) integraram o *yi* com o conceito de *li*, tratando *yi* em termos de

³ moísmo - escola filosófica chinesa desenvolvida pelos seguidores de Mo zi; desenvolveu-se paralelamente ao confucionismo e seu conceito mais conhecido era o do amor incondicional.

benefício próprio. O filósofo fundador (do moísmo), Mo Zi, pregou o amor incondicional (*jian ai*) [...]. Os moístas abraçaram a idéia de bravura dos cavaleiros errantes como um meio para alcançar o amor incondicional e organizaram-se em um exército particular dirigido por um "Grande Mestre" (em chinês: *juzi*) com autoridade de vida ou morte sobre seus membros. Alguns Historiadores consideram esta a origem do *jianghu*. (TEO, 2009 p. 18)⁴

O *jianghu*, conforme explica Stephen Teo, tem muitas interpretações; poderia ser uma sociedade secreta que agia contra o governo, ou simplesmente um grupo utópico livre para agir a favor do bem e punir o mau. O grupo foi muito criticado por ir contra o governo (e suas injustiças) e foi acusado de promover a violência e a anarquia. Sima Qian, entretanto, defendeu o comportamento dos *xia* e destacou sua importância para as mudanças durante o período dos Estados Combatentes, além da influência dos cavaleiros errantes para o desenvolvimento da literatura chinesa alguns anos depois; a literatura *xia* era frequentemente baseada nas biografias de Sima Qian.

Durante a Dinastia Tang (618-907), conforme afirma Teo, houve o romance em prosa *chuanqi*, cujas histórias geraram suas próprias figuras lendárias; a partir disso, se desenvolveram os romances militares, que se tornaram populares durante a Dinastia Song (960-1279). Nesse período surgiram clássicos como *San guo yanyi* (*Romance dos Três Reinos*) e *Shuihu zhuan* (*A Margem da Água*), romances militares de bravura, que celebravam personagens e eventos históricos; os personagens centrais desses romances eram famosos generais ou soldados que, na narrativa, possuíam habilidades excepcionais (e até sobrenaturais), bem como uma compreensão privilegiada das estratégias militares. *A Margem da Água*, particularmente, estabeleceu uma fórmula literária (usada por escritores posteriores) em que os personagens são homens justos que optam por se tornar bandidos para não servirem a uma administração corrupta. Aqui começa um esboço daquilo que se tornariam as aventuras, o estilo de luta e os maneirismos das personagens *wuxia*. O romance foi publicado na dinastia Ming (1368-1644), mas as versões dos chamados “bandidos de Liangshanpo” (Liangshampo se refere à montanha base dos rebeldes que se voltaram contra o

⁴ Xu Sinian has noted that in the Confucianist tradition, knights-errant act on the principle of yi largely as a bulwark against the notion of li, or self-profit. Knight-errantry in its Confucianist spirit presupposes chivalry, altruism, benevolence and justice for the common good. In opposition to the Confucianists, the Mohists integrated yi with the concept of li, treating yi in terms of self-benefit. The founding philosopher, Mo Zi, preached all-embracing love (*jian ai*): to regard others as one would regard oneself. The Mohists embraced the idea of the chivalry of knight-errantry as a means towards achieving all-embracing love and organised themselves into a private army headed by a ‘Great Master’ (in Chinese: *juzi*) with authority of life or death over his members. Some historians consider this the origin of the *jianghu*.

governo) já eram conhecidas na dinastia Song, sendo que histórias populares sobre tais bandidos começaram a circular em eras seguintes. Desse modo, *A Margem da Água* foi dita como uma compilação de quatrocentos anos de “histórias Liangshanpo”; o livro era tão subversivo e revolucionário para os leitores da dinastia Han, que chegou a ser proibido durante a dinastia Qing.

As histórias *wuxia* se disseminaram e sua tradição continuou forte até o período Qing, quando outra forma de ficção *wuxia*, conhecida como *gongan* (‘Acontecimento público’) se tornou popular no século dezenove. Segundo Stephen Teo, os romances *gongan* eram escritos de acordo com a fórmula da aventura, com uma ação pomposa e a resolução de uma trama envolvendo assassinatos ou uma conspiração. Diversos cavaleiros errantes, ou um herói central eram movidos por um ato criminoso atribuído a um grupo inocente, até que descobrissem o verdadeiro autor do crime; em alguns aspectos, esse tipo de ficção assumiu a qualidade de romance de investigação/policial, e como resultado, passou a ser chamado de ‘romance policial’. O tema da bravura e do altruísmo freqüentemente aparecia nos títulos dessas obras através das palavras *xia* e *yi*, como em *Sanxia wuyi* (*Os Três Heróis e Os Cinco Valentes*). O *xiayi*, ou ficção de ‘bravura heróica’ acabou assumindo as correntes de um movimento do final do século dezenove.

A ficção *xiayi* tinha como principal característica a mistura de ação e romance, que girava em torno de uma cavaleiro errante mulher ou da figura feminilizada de um herói masculino. Um personagem típico desse estilo deveria ser romântico/sentimental, bem como um lutador altamente habilidoso, como o personagem principal do autor Wen Suchen em *Yesou puyan* (‘As Humildes Palavras de um Velho Camponês’). O herói romântico masculino acabou por se tornar um arquétipo enraizado e suas habilidades como lutador se tornaram cada vez mais fantásticas; a ficção *xiayi* retratava as habilidades sobrenaturais dos cavaleiros errantes, que saltavam sobre paredes e voavam sobre telhados. O *gongan*, subgênero do *xiayi*, aos poucos assumiu os aspectos sobrenaturais do romance militar e tornou-se uma tradição ligada à ficção *wuxia* do século XX, de forma que *Sanxia wuyi* pode ser considerada a primeira obra do *wuxia* atual.

O século XX, não trouxe evolução ou mudanças significativas na caracterização da literatura *wuxia*. Houve, no entanto, uma divisão de escolas, anterior ou posterior ao

Movimento Quatro de Maio⁵, cujos temas se referiam às questões político-sociais da época; porém, a tradição do *xiayi* e do *gongan* já parecia estar consolidada na narrativa *wuxia*.

Com isto, dá-se por concluída esta parte que trata da literatura *wuxia*. Na seção seguinte, passa-se a falar sobre o *wuxia* no cinema.

3.2 O WUXIA NO CINEMA - GÊNERO E NARRATIVA

A partir daqui inicia-se a discussão do gênero *wuxia* no cinema, trazendo algumas das características do gênero e da narrativa audiovisual. Para que essa discussão ocorra, é necessário estabelecer um diálogo entre a referência *wuxia* utilizada, Stephen Teo, e algumas obras teóricas do cinema em geral, como Graeme Turner e Christopher Vogler, entre outros, conforme será visto a seguir.

Historicamente, as origens do cinema de artes marciais, de acordo com o livro de Stephen Teo, remetem ao primeiro filme de costumes (*guzhuang pian*) produzido na China. *Dingjun shan* (*A Montanha Dingjun*, 1905) teria sido o primeiro filme já feito por artistas chineses como cinema de artes marciais; ele consistia de três cenas, todas externas, de uma ópera realizada por uma estrela da ópera chamado Tan Xinpei. O filme, por direito, deveria ser considerado uma ópera, mas estudiosos argumentam que ele não continha uma nota sequer da ópera (por se tratar de cinema mudo) e, em contrapartida, mostrava Tan Xinpei vestido em roupas marciais e realizando coreografias com espada e movimentos acrobáticos de luta. Depois disso, uma série de filmes do mesmo estilo, que também poderiam ser considerados como cinema de artes marciais primitivo, começaram a ser produzidos.

A partir do momento em que há uma série de filmes do mesmo estilo, pode-se dizer que essa série pertence a um gênero. O gênero do qual se fala seria um antecessor do *wuxia*, mas antes de introduzir o gênero *wuxia*, é oportuno falar em teoria sobre o gênero no cinema de um modo geral. Segundo o texto de Graeme Turner, o gênero é um dos meios pelos quais conseguimos distinguir os diferentes tipos de filme; o termo “gênero” tomado emprestado da literatura, tornou-se uma ferramenta útil na análise do cinema. Ele explica que para esse meio “o gênero é um sistema de códigos, convenções e estilos visuais, que possibilita ao público determinar rapidamente e com alguma complexidade o tipo de narrativa a que está

⁵ o Movimento Quatro de Maio foi um movimento social chinês surgido com os protestos de estudantes de Beijing em 4 de maio de 1919. Os protestos foram um reflexo das profundas transformações porque passava a sociedade chinesa com a crescente industrialização e o aumento da classe média. Os aspectos mais importantes do movimento referem-se aos âmbitos político e cultural, onde surgiram diversas idéias revolucionárias.

assistindo.” (TURNER, 1997 p. 88) O autor acrescenta que mesmo a trilha sonora pode indicar se o filme se encaixa em categorias genéricas como faroeste ou comédia, e que, com o desenrolar da trama, desenvolvem-se aspectos mais sutis, como um estilo visual ou um conjunto de idéias ou valores, que permitiriam classificar os filmes como policiais ou suspense, por exemplo.

Turner destaca o aspecto da *intertextualidade* do gênero, pois através dele um espectador pode reconhecer um filme no contexto de um outro; isso pode se manifestar assistindo a um filme pessoalmente, ou ouvindo falar dele, ou ainda vendo-o representado em um outro meio de comunicação. Ele afirma que:

Este aspecto do gênero, a *intertextualidade*, determina os limites das expectativas do público. É o que diz ao espectador o que ele deve esperar, podendo deliberadamente enganá-lo quando oferece expectativas que não serão atendidas. De um modo geral, a função do gênero é fazer filmes compreensíveis e mais ou menos familiares. (TURNER, 1997 p. 88)

Pode-se dizer ainda que um gênero conta com expectativas específicas quanto à narrativa, como cenários recorrentes ou cenas de ação convencionais; desse modo, a tarefa da resolução de conflitos da narrativa pode vir a ser submetida ao gênero. Turner cita o faroeste, cujo confronto final dos filmes é quase sempre representado por um tiroteio; no caso do *wuxia*, pode-se dizer que seria um duelo de espadas. Os gêneros, entretanto, são dinâmicos; eles mudam e inovam em um movimento em busca de originalidade sem fugir completamente das expectativas; assim, com o tempo, as mudanças podem se tornar significativas, conforme será visto na evolução do gênero estudado.

Esses aspectos podem ser percebidos no *wuxia* a partir de seus antecedentes. Teo afirma que o gênero *guzhuang* foi influenciado por Westerns e aventuras épicas, como alguns clássicos estrelados pelo ator Douglas Fairbanks: *A Marca do Zorro* (1920), *Os Três Mosqueteiros* (1921), *Robin Hood* (1922), *O Ladrão de Bagdad* (1924), *O Pirata Negro* (1926)⁶; todos esses eram populares entre o público chinês. Os cineastas chineses, a fim de lucrar com a popularidade dos filmes, queriam criar um equivalente chinês desses gêneros; não por acaso, alguns autores descreveram esses filmes de espadachim como o equivalente Hollywoodiano do ‘*wuxia shenguai* (fantasia)’ e sua influência no gênero *wuxia* era inegável, assim como o fato de Fairbanks ter se tornado um ídolo para o público chinês.

⁶ Douglas Fairbanks - ator de cinema norte-americano, um dos fundadores da United Artists juntamente com Charles Chaplin. Também foi produtor, escritor e diretor.

O primeiro filme *wuxia* reconhecido pelos historiadores seria *Nüxia Li Feifei* (“A Dama Cavaleiro Li Feifei”), lançado em 1925 pelo estúdio Tianyi. Fen Juhua, uma diva da Ópera, que interpretou o papel da “dama”, tornou-se a primeira mulher cavaleiro do cinema chinês. O filme teria elementos tanto do gênero *guzhuang* quanto do *wuxia*. O *guzhuang* assumiu sua identidade de gênero através da adaptação de clássicos da literatura, com óperas e a tradição narrativa oral com acompanhamento musical. Mais tarde, ele evoluiu a partir do *baishi pian* (filmes baseados em relatos populares da história), também adaptados de romances clássicos, lendas e espetáculos tradicionais.

Por volta de 1927, o *guzhuang* começava a perder popularidade, mas a sua fórmula histórico-clássica evoluiria para as convenções do *wuxia*, que por sua vez evoluiria para o *wuxia shenguai*. Segundo Teo, há uma discussão sobre essa evolução: teria surgido primeiro o *wuxia* sem o *shenguai*, ou primeiro o *shenguai* sem o *wuxia*? os historiadores afirmam que são dois gêneros diferentes e apontam as seguintes distinções:

Wuxia expressa estilo de vida do guerreiro, a sua luta contra os tiranos locais e funcionários corruptos, e sua luta pela justiça. O filme *wuxia* por conta própria tem o potencial para ser um meio para levantar e espalhar a revolução ou a consciência social. O filme *shenguai*, por outro lado, contém deuses e demônios como protagonistas principais, é "separado da natureza, seu progresso não é limitado pelas leis da natureza ou de causa e efeito." (TEO, 2009 p. 27)⁷

Partindo de Christian Metz (1975), Turner afirma em seu livro que os gêneros atravessam um ciclo típico de mudanças durante sua existência. Para Metz, “o gênero evolui de uma fase clássica para uma paródia autoconsciente dos clássicos, e daí para um período em que os filmes contestam a proposição segundo a qual fazem parte de um gênero. Finalmente, chegam a uma crítica do próprio gênero” (METZ apud TURNER, 1997 p. 89). Pelo fato de a história do cinema ser muito recente, é difícil afirmar com certeza se essas proposições estão corretas; entretanto, já é possível observar que alguns gêneros, como o faroeste por exemplo, apresentam uma evolução com esse dinamismo, e talvez o *wuxia* siga esse mesmo caminho. Não é do interesse deste trabalho, porém, mostrar toda a história cronológica e a evolução do gênero em questão; por essa razão, nos próximos parágrafos deste capítulo, são abordados aspectos da narrativa *wuxia* de um período considerado intermediário, conforme a

⁷ The *wuxia* picture on its own has the potential to be a medium for raising and spreading revolution or social consciousness. The *shenguai* picture, on the other hand, contains gods and demons as chief protagonists, is ‘detached from nature, its progress not limited by the laws of nature or the limitations of cause and effect.’

compreensão do ciclo de gênero descrito por Metz. Esse período se refere ao *wuxia* dos anos sessenta e setenta, com destaque para os diretores Zhang Cheh⁸ e King Hu⁹; no entanto, por sua relevância e pelas suas características distintas, considera-se que seja mais importante para esta monografia falar do cinema de Cheh.

Após um período de censura do *wuxia* e uma posterior ascensão e popularização do gênero de kung fu, o *wuxia* ressurgiu nos anos 1960, sob dois movimentos: o do cinema cantonês¹⁰ e o do cinema mandarim¹¹. No primeiro deles, destaca-se a retomada de aspectos do *wuxia shenguai* com fortes tendências para o fantástico, mas agora com novas técnicas e efeitos especiais. Por outro lado, no cinema mandarim, apesar de ter o ‘fantástico’ como uma premissa básica, a característica que se sobressai é a violência mais realista. Outro aspecto a se destacar é a participação masculina, já que anteriormente as histórias costumavam centrar-se na figura feminina. Em artigo publicado na Contracampo Revista de Cinema, o crítico de cinema Ruy Gardnier afirma que:

Na sua versão dos anos 60, formalizada por *Come Drink with Me* (de King Hu) e pelos filmes de Chang Cheh, o *wuxia pian* ganha novos moldes: a ficção aos poucos vai tendendo para os personagens masculinos, e a mágica assume ares mundanos, com saltos e vôos que brotam da técnica arrojada dos espadachins e não mais de uma origem sobrenatural. É comum tentar ver no *wuxia* dos anos 60 alguma coisa culturalmente autóctone, mas essas mudanças se dão em grande parte pela influência do cinema japonês de samurai e do cinema americano de ação. (GARDNIER, 2004)¹²

Zhang Cheh remodelou a figura masculina do cavaleiro errante (*xia*) no cinema; de acordo com Teo, ele quis destacar suas qualidades robustas e criou um slogan para a nova escola de cinema *wuxia* que surgia, *yang gang*, ou seja, a masculinidade firme. Segundo o próprio Zhang, sua remodelagem do herói masculino era uma reação a uma tendência do

⁸ Zhang Cheh (no ocidente utiliza-se a grafia Chang Che, mas neste texto utilizaremos Zhang) - um dos mais conhecidos e influentes diretores do cinema chinês, responsável pelo ressurgimento do *wuxia* nos anos 1960.

⁹ King Hu, juntamente com Zhang Cheh, foi um dos maiores diretores do cinema chinês no período de ressurgimento do *wuxia*.

¹⁰ o cantonês é um dialeto falado no sul da China, incluindo Hong Kong, Macau e a província de Cantão. O cinema cantonês refere-se aos filmes cujas falas possuem esse dialeto e era o movimento predominante na indústria cinematográfica de Hong Kong.

¹¹ o mandarim é o dialeto oficial da China, de Taiwan e Singapura. O cinema mandarim refere-se a escola de cinema que utiliza esse dialeto, e que chegou a dominar o mercado de Hong Kong nas décadas de 60 e 70

¹² <http://www.contracampo.com.br/68/wuxiachang.htm>

cinema de Hong Kong dos anos cinquenta que tinha na figura feminilizada do homem o seu tipo ideal para personagens masculinos no cinema. Zhang achava que essa era uma visão distorcida de masculinidade e resolveu reinventar o arquétipo do herói masculino, dando ênfase à masculinidade ‘dura’. O termo *yang gang* pode ser derivado de *jin gang*, tradução chinesa para o nome de um deus guerreiro budista chamado Vajrapāni, cuja imagem costuma ser representada empunhando um raio, com o peito nu mostrando músculos rígidos e um semblante feroz.

Christopher Vogler, em seu livro *A Jornada do Escritor* (2006), descreve o conceito de arquétipo como uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história, de modo que o herói, ou sua variação, o anti-herói, é visto como aquele que desempenha o papel central de uma narrativa. Embora ele não faça distinção de sexo nas suas descrições de arquétipos de personagens, parece que encontra-se no herói remasculinizado de Zhang o próprio arquétipo de herói (e de anti-herói) que seria descrito por Vogler. Pode-se dizer que se as características dos guerreiros *xia*, desde o princípio apontavam para o arquétipo de anti-herói por estes lutarem contra os corruptos e serem mal vistos pelos governos, agora, na visão de Cheh, essas características parecem ainda mais evidentes, sendo reforçadas pelo herói masculino mais robusto e viril. Veja o que Vogler tem a dizer sobre os anti-heróis:

Esses personagens podem acabar vencendo, e podem ter, o tempo todo, a solidariedade total da platéia, mas aos olhos da sociedade são foras-da-lei, como Robin Hood, piratas, ou bandidos heróicos, ou muitos dos personagens de Bogart. Com frequência, trata-se de homens honrados, que se retiraram da corrupção da sociedade e agora operam na sombra da lei, como detetives particulares, contrabandistas, jogadores. Amamos esses personagens porque são rebeldes e torcem o nariz à sociedade, como gostaríamos de fazer. (VOGLER, 2006 p. 59)

Além de revolucionar com a reformulação do herói masculino, Zhang Cheh também ajudou a quebrar outros paradigmas da indústria cinematográfica de Hong Kong, um deles, o de que os heróis nunca deveriam morrer no final. Zhang foi influenciado pela ópera de Beijing, onde o herói militarista era muitas vezes representado vestindo uma armadura branca e acabava morrendo em grande estilo. Os jovens atores, buscando grandes papéis, ansiavam por serem mortos em uma ópera, pois desse modo poderiam se tornar famosos. Dessa forma, nos filmes *wuxia* de Zhang Cheh, seus heróis centrais muitas vezes tinham mortes magníficas, que despertavam compaixão e simpatia do público, fazendo com que seus atores também se

tornassem estrelas. É válido destacar que isso também está de acordo com as afirmações de Vogler a respeito do arquétipo de herói, quando o mesmo introduz algumas de suas características: “Um herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. [...] A raiz da idéia de herói está ligada a um sacrifício de si mesmo” (VOGLER, 2006 p. 53). E, mais adiante, quando ele trata das funções dramáticas do herói e aborda especificamente a questão do sacrifício:

É comum que as pessoas pensem no Herói em termos de força ou coragem, mas essas qualidades são secundárias em relação à capacidade de *sacrifício* — esta, sim, é a verdadeira marca do Herói. Sacrifício significa "fazer sagrado". Na Antigüidade, faziam-se sacrifícios, inclusive de seres humanos, em reconhecimento do que as pessoas deviam ao mundo dos espíritos, aos deuses, ou à natureza, de modo a aplacar essas forças poderosas e a santificar os processos da vida cotidiana. Mesmo a morte se tornava santificada, um ato santo. (VOGLER, 2006 p. 55)

Segundo Teo, ironicamente, adotando essas convenções teatrais da ópera de Beijing, Zhang deu muito destaque para a violência e a morte como parte do objetivo da escola de descrever as ações de forma mais realista. A violência se tornou um fator chave na interpretação do *yang gang* e o diretor foi muitas vezes criticado por isso, ao passo que o gênero se tornou ainda mais popular. Alguns críticos saíram em defesa do diretor, mas na verdade os filmes não eram mais violentos do que aquilo que era retratado no gênero literário, como em *O Romance dos Três Reinos*, por exemplo. Em uma resposta aos seus críticos, que muitas vezes comentavam que havia demasiadamente *wu* (violência) ao invés de *xia* (bravura), em seus filmes *wuxia*, Zhang tinha isto a dizer:

Bons filmes *wuxia* primeiro devem expressar o espírito de estimar as qualidades marciais e aspirações de cavaleiro. Eles não podem ser *wu* e não ser *xia*. Estritamente falando, *wu* significa deixar de lado o “punhal-machado” [aqui Zhang usa a frase chinesa *zhi wei wu ge*, o que ilustra que a palavra *wu* é amálgama de *zhi* e *ge*, ou seja, para suprimir o punhal-machado]. *Wu* não é um caos e rebelião, mas um meio para suprimir o caos e a rebelião. Se um não é bravura [*xia*], também não é guerreiro [*wu*]. (TEO, 2009 p. 98)¹³

¹³ Good wuxia movies must first express the spirit of esteeming martial qualities and knightly aspirations. They cannot be *wu* and not be *xia*. Strictly speaking, *wu* means putting aside the dagger-axe [here Zhang uses the Chinese phrase *zhi ge wei wu*, which illustrates that the word *wu* is an amalgam of *zhi* and *ge*, meaning to suppress the dagger-axe]. *Wu* is not chaos and rebellion, but a means to suppress chaos and rebellion. If one is not chivalric [*xia*], one is not a warrior [*wu*].

Dos dizeres expostos, Zhang parece colocar maior ênfase nas virtudes do heroísmo *xia*. Para um *xia*, a morte era a maior honra, e é neste envolvimento com a morte que a remodelagem de Zhang se torna narcisista. Essa abordagem foi vista como uma glamorização da morte onde o seu esforço individual é elevado a uma importância suprema. Alguns autores vêem a violência de Zhang como uma inclinação puramente estética que, no entanto, subverte tradições do cinema e cultura chinesas.

Teo destaca dois pontos importantes nesta passagem. Em primeiro lugar, a estética da violência e o individualismo da morte substituem qualquer sentimento de nacionalismo no estilo *wuxia* de Zhang. Seus filmes dificilmente são nacionalistas, ou, se assim pudessem ser considerados, seriam de um nacionalismo mais abstrato. Na verdade, essa era uma marca da nova escola *wuxia* da produtora Shaw Brothers¹⁴, com quem o diretor trabalhava, que possuía grandes redes transnacionais de distribuição em países do sudeste asiático e, portanto, procurava fazer seus produtos menos nacionalistas e mais adaptados para exportação. Em segundo, os heróis de Zhang têm esse envolvimento com a morte porque eles são obcecados com um conjunto de padrões morais que vêm com a estima pelos valores marciais e as aspirações de cavaleiro. Zhang listou os padrões morais de seus heróis como a lealdade (*zhong*), a piedade filial (*xiao*), a integridade moral (*jie*) e a justiça (*yi*).¹⁵ Ao defender a representação da violência através da referência a esses valores morais (e particularmente ao conceito de *yi*), Zhang estava ao seu próprio jeito, forjando uma moralidade para o cinema de artes marciais, embora essa moralidade possa ser tênue aos olhos dos seus críticos.

O cineasta francês Olivier Assayas comenta que os filmes de Zhang possuem “uma força brutal, uma ferocidade, uma imoralidade”, mas isso não significa dizer que os seus heróis são imorais ou que os filmes são totalmente desprovidos de moralidade. O desejo da morte no *wuxia* de Zhang é, para todos os fins, o elemento mais marcante da nova escola, e, na medida em que a violência é mais acentuada tanto no cinema mandarim quanto no cantonês, o conceito de morte como a maior das honras, sinônimo de moralidade e sua conseqüente glamorização, acaba se destacando como o único elemento que define o *wuxia* mandarim além do cantonês. *The Assassin* e *The Golden Swallow*, são provavelmente os filmes com as declarações mais poéticas de êxtase da morte heróica.

¹⁴ Shaw Brothers Studio - foi a maior produtora de filmes de Hong Kong, fundada em 1930, trabalhou com grandes diretores, dentre os quais Zhang Cheh.

¹⁵ Todos esses valores já foram vistos anteriormente quando falamos no primeiro capítulo sobre os valores morais do cavaleiro no sistema de Confúcio e dos guerreiros *xia* no segundo capítulo.

Feitos os devidos destaques do gênero e sua narrativa no novo modelo dos anos 60 e do diretor Zhang Cheh, a pesquisa volta-se agora para a narrativa propriamente dita. Turner afirma que a narrativa é comum a todas as culturas e há semelhanças nas estruturas narrativas de contos, histórias e lendas produzidas por diferentes culturas; essas estruturas podem inclusive se repetir nas diferentes culturas, o que sugere uma universalidade da estrutura e da função narrativa. Vladimir Propp (1975)¹⁶ analisou um grupo de contos folclóricos e descobriu que eles compartilhavam aspectos estruturais importantes. Os mais básicos dos aspectos eram as funções e ações das personagens desses contos, as quais ele destaca: o vilão; o doador (provedor); o ajudante; a princesa (ou a pessoa procurada) e seu pai; o expedidor; o herói ou vítima; o falso herói. Analogamente, através de sua função psicológica e dramática na história, Vogler, como foi comentado anteriormente, propõe os arquétipos das personagens, que são muitos, mas destaca os principais, que também são sete: o herói; o mentor (velha ou velho sábio); o guardião de limiar; o arauto; o camaleão; a sombra; o pícaro.

Seguindo com as teorias estruturalistas apontadas por Turner, pode-se extrair delas o modo como a narrativa funciona. A maioria dos filmes estabelece, já no início, linhas de conflito que determinarão ou motivarão as ações da história. Geralmente o conflito ocorre entre forças opostas, o que caracteriza a idéia de oposições binárias; assim, é possível medir o bem e o mal com a categoria do herói. A estrutura binária é capaz de produzir não apenas um mero esboço de narrativa, mas também suas imagens específicas

Outra maneira de explicar a estrutura da narrativa é vendo-a como um processo. Todorov (1977)¹⁷ propõe a narrativa como um ponto de equilíbrio estável, chamado “plenitude”; quando o equilíbrio é rompido por alguma força, este desequilíbrio só poderá ser resolvido pela ação de uma nova força contra a da ruptura para que seja restaurada a plenitude. Veja agora como se comporta a narrativa de Zhang Cheh observando o resumo do enredo de seus filmes.

O filme *One-Armed Swordsman* (1967) conta a história de Fang Gang (interpretado por Wang Yu, uma das grandes estrelas lançadas por Zhang Cheh). Seu pai morreu para salvar o mestre, que então adotou o pequeno Fang para criar e treinar. Já mais velho, ele sofria as provocações dos discípulos-irmãos por ser filho de um servente; estes acabam desafiando-o num acerto de contas que termina em tragédia. Pei-er, a filha do mestre, num gesto de raiva

¹⁶ Folclorista russo, acadêmico estruturalista que analisou os componentes básicos do enredo de contos populares. Foi um dos principais expoentes da narratologia.

¹⁷ Tzvetan Todorov, filósofo e linguista búlgaro, um dos grandes teóricos do estruturalismo

insensata, decepa o braço direito de Fang. Delirante em sua dor, ele se afasta pela floresta, até uma ponte sobre um riacho; cambaleante, desmaia e cai num barco que ali passava naquele exato instante. Xiaoman, a moça que remava, leva Fang para casa e se ocupa dele. Logo cresce entre os dois um profundo afeto e a decisão de morarem juntos e ajudarem um ao outro. A mágoa de Fang pela perda do braço e conseqüentemente de sua vida como espadachim é duramente rebatida por Xiaoman, que também perdeu o pai em sacrifício pelo mestre. Com a mãe, ela aprendeu que as artes marciais se interpõem entre o homem e sua vida, que não devem ser louvadas porque sempre acarretam morte, em geral pela obrigação de honrar preceitos e responder a juras de lealdade. Todo esforço de Fang por desenvolver suas habilidades para seu braço restante com intuito de autoproteção é visto com maus olhos pela moça, que defende firmemente sua posição de camponesa pacífica. Através de uma série de equívocos e movido por seu senso de vingança em nome da honra e de justiça, Fang acaba envolvido numa armação que visava destruir o clã do seu mestre e todos os seus discípulos. Contrariando Xiaoman, ele parte para defender o que acredita, em gesto notadamente humanitário. Com a espada cortada herdada do seu pai, Fang escapa da geringonça criada pelo clã inimigo para bloquear as longas espadas forjadas por seu mestre, salvando a este e a seus discípulos do extermínio. Mas tal ato de heroísmo não é seguido, ao contrário do que se poderia esperar, por uma volta ao seio da casa que lhe acolheu e fez dele um exímio espadachim, e sim por uma partida para o campo, ao lado de Xiaoman.

Já o filme *The Assassin* (1967) conta a história de uma China, há 2300 anos, repleta de opressões e corrupções, onde vivia um jovem espadachim chamado Nie Zhang (Jimmy Wang Yu), cujo maior sonho era viver entre batalhas e morrer como um herói. Mas infelizmente ele não podia concretizar esse sonho, pois não passava de um plebeu e tal destino era reservado apenas à pessoas de nobre linhagem. Ele também tinha um amor, Xia Ying (Lisa Chiao Chiao), com quem passava horas e horas dos seus dias deitado na relva conversando e fazendo planos românticos para o futuro. Em determinado momento, sua escola é atacada pelas tropas do Imperador e depois de derrotar alguns soldados, Nie Zhang é obrigado a refugiar-se em outra cidade, junto com sua mãe e irmã. Durante esse período de exílio, ele passa a sobreviver como matador de porcos e se sente extremamente infeliz, pois o que ele queria era ser um grande guerreiro, deixar um legado de heroísmo para a posteridade, no entanto, o destino o privava de buscar este sonho, ao menos temporariamente. A sorte parece voltar a sorrir para Nie Zhang quando ele recebe a visita do ministro Yen Chung Tzu (Tien Feng), que faz um pedido ao rapaz: que ele mate o Premier, o corrupto Han Kui (Wong Chung

Shun), pois Yen sofrera um ataque a mando de Han Kui e nesse ataque seu único filho havia sido morto. Yen queria vingança e ao mesmo tempo livrar o povo do tirano Premier. Nie Zhang, entretanto, não pode aceitar a missão naquele momento, pois seria um grande risco para sua vida e ele não poderia abandonar sua mãe e irmã naquelas circunstâncias, pois era o único sustento delas. Alguns anos mais tarde, após a morte de sua mãe e o casamento de sua irmã, Nie procura o ministro Yen para finalmente aceitar a missão suicida. Antes de partir, ele decide procurar sua amada Xia, com quem tem uma última noite de amor. Finalmente, ele sai para realizar o que sempre quis: morrer heroicamente em uma batalha, enfrentando e derrotando dezenas de soldados e livrando o povo do tirano Premier.

É possível identificar nas tramas descritas diversos elementos que constituem a estrutura de uma narrativa de modo geral, assim como também é possível reconhecer elementos particulares que são especialmente importantes dentro do universo das histórias *wuxia*. Em *One-Armed Swordsman (1967)*, por exemplo, pode-se observar em diversos momentos os conflitos entre forças opostas que motivam e levam a história adiante. No início, há a oposição entre Fang e os discípulos-irmãos e a filha do mestre; essa oposição gera o rompimento da “plenitude” proposta por Todorov quando a filha do mestre decepa o braço de Fang. Para atingir o equilíbrio novamente, Fang precisa treinar muito para se tornar um espadachim de um braço só; neste momento, temos Xiaoman, que traz uma nova oposição e um novo conflito, pois enquanto ele treina para continuar sendo um espadachim, ela se posiciona contra as artes marciais. Porém, ao mesmo tempo, esse conflito traz o equilíbrio para Fang, uma vez que ele decide continuar com Xiaoman ao invés de voltar para seu mestre. São as regras do coração que comandam o filme; o afeto dispensado pela moça à Fang, sua dedicação em salvar sua vida e cuidar dele, mesmo com poucos meios, é na verdade o grande ato heroico que merece admiração. E, pelo reconhecimento de Fang, enorme é o peso que Xiaoman ganha no desenrolar da trama. Suas preocupações, seus sentimentos, suas palavras, são na verdade o motor que articula as ações do herói e o sentido do filme. É para protegê-la que ele incansavelmente treina seu braço esquerdo e desenvolve uma técnica própria e é por sua relação com ela que ele se vê enredado com o clã que ameaça o do seu mestre. Optando por seguir se envolvendo, como que absorto em obrigações que de passam sua vontade, Fang carrega consigo as preocupações de Xiaoman, de forma que toda a batalha travada parece uma batalha travada pela preservação de um amor.

Por sua vez, em *The Assassin*, tem-se o Jovem Nie Zhang, um espadachim que vive o seu momento de “plenitude” com a namorada, deitado na relva e fazendo planos românticos,

até que as tropas do Imperador invadem sua escola e ele se vê obrigado a fugir, quebrando assim o seu equilíbrio. Aqui a oposição é ainda mais objetiva: governo e povo, Premier e Nie. Insatisfeito com a situação de exilado e com o ingrato trabalho, Nie precisa agir contra a força que o levou àquela situação, assim ele enfrenta o tirano trazendo o equilíbrio para o povo e encontrando na morte o seu próprio.

Pode-se identificar também, nos personagens principais, alguns arquétipos e/ou funções narrativas. Por exemplo, tanto Nie quanto Fang são heróis e ambos os heróis têm suas princesas, Xia e Xiaoman. Xiaoman, entretanto, também pode ser classificada com o arquétipo de herói e mentor, à medida que ela salva (herói) Fang e suas ações acabam se tornando um guia (mentor) para as ações de Fang; em *The Assassin*, há na figura do ministro Yen o arquétipo de arauto, pois é ele que informa a Nie sobre quem é o inimigo e propõe a missão de assassiná-lo. Por fim, também é fácil reconhecer os vilões da história, ou os “sombras”, de acordo com Vogler; o Premier tirano ocupa esse posto em *The Assassin* e o clã inimigo do mestre de Fang em *One-Armed Swordsman*.

Dentro das características que são particulares ao gênero *wuxia*, pode-se destacar, além do óbvio culto à espada e das habilidades fantásticas dos espadachins, alguns elementos que estão presentes desde os clássicos da literatura, como o código moral dos guerreiros *xia*, a lealdade, a piedade filial e o senso de justiça, que motivam Fang a salvar o mestre e seus discípulos. A justiça também se manifesta no recorrente tema da luta dos guerreiros *xia* contra os governantes corruptos, representados pelo Premier de *The Assassin*. Além disso, também há claramente os novos elementos introduzidos por Zhang Cheh nessa nova geração de filmes, que incluem o herói masculino bravo e viril; a violência realista, que não esconde o sangue e apresenta um incontável número de cadáveres a cada vez que os espadachins lutam; e, por fim, a morte do herói representada de forma poética, glamorizada, atingindo o ápice da dramaticidade na história e consagrando o ator e seu papel, como costumava acontecer nas óperas.

4 UM POUCO SOBRE A ESTÉTICA AUDIOVISUAL

De acordo com Graeme Turner, “o cinema não é um sistema discreto de significação, assim como a escrita” (1997, p. 56), pois ele incorpora técnicas, tecnologias e os discursos produzidos por diferentes sistemas como os de câmera, iluminação, montagem, som etc, e tudo isso contribui para a produção de significado. Neste capítulo, é trazida ao leitor uma noção de linguagem cinematográfica através de alguns elementos estéticos e sistemas significadores, chamando atenção para alguns desses elementos e sistemas que são utilizados no gênero *wuxia*. Utilizando como referência, *A Estética do Filme* (2008) de Jacques Aumont e outros autores, fala-se de câmera, as noções de plano, enquadramento e movimentos; e, também é abordada a questão da montagem e suas funções.

4.1 ATRAVÉS DAS LENTES

O manejo da câmera, conforme Turner, provavelmente envolve o conjunto de práticas mais complexo de uma produção cinematográfica.¹ O tipo de película, o posicionamento da câmera, a profundidade de campo, o formato da tela, o movimento e o enquadramento; cada um desses elementos tem suas funções específicas e requer atenção.

Inicia-se pela noção de espaço fílmico introduzida por Jacques Aumont no livro, que fala das características materiais da imagem fílmica, plana e delimitada por um quadro, como sendo um dos princípios fundamentais da representação fílmica:

Esse quadro, cuja necessidade é evidente, vê suas dimensões e suas proporções serem impostas por dois dados técnicos: a largura da película-suporte e as dimensões da janela da câmera, o conjunto desses dois dados define o que chamamos de formato do filme. Desde as origens do cinema, existiram muitos formatos diferentes. Embora seja cada vez menos utilizado em proveito de imagens maiores, chama-se ainda formato standard aquele que usa a película de 35mm de largura e uma relação 4/3 (ou seja 1,33) entre a largura e a altura do filme. Essa proporção é a de todos os filmes, ou quase todos, rodados até os anos 50, e ainda hoje, dos filmes rodados nos formatos ditos “substandards” (16mm, Super 8 etc.).² (AUMONT et al, 2008 p. 20)

¹ O texto original de Turner data de 1988. Na opinião do autor desta monografia, para o cinema atual, o conjunto de práticas mais complexo é o da produção de efeitos visuais/especiais.

² No cinema de hoje, alguns diretores já utilizam o suporte digital ao invés da película, portanto, a película não é mais necessariamente definidora do formato; todavia, o formato mais utilizado atualmente também não é o 4:3, mas o 16:9 (1,77) e algumas variações

Ele prossegue seu texto afirmando que o quadro desempenha, em graus diferentes, um papel muito importante na composição da imagem, comparando-o com a composição utilizada pelos artistas na pintura e afirma que a sua superfície delimitada é um dos primeiros materiais sobre os quais o cineasta trabalha. Depois, o autor chama a atenção para a “impressão de realidade”, causada pela ilusão de movimento e de profundidade contidas no filme. Diante dessa imagem realista do filme limitada pela extensão do quadro tem-se a impressão de que se está captando apenas uma porção do espaço; é dessa forma que o autor apresenta a noção de *campo*. A impressão de realidade é “poderosa o suficiente para chegar a fazer esquecer não apenas o achatamento da imagem, mas [...] o fato de que, além do quadro, não há mais imagem” (AUMONT et al, 2008 p. 24) e essa idéia, tão importante quanto o campo, é chamada de *fora de campo*. O fora de campo está essencialmente vinculado ao campo, pois só existe em função dele; pode ser, portanto, definido como o conjunto de elementos não incluídos no campo, mas que estão de alguma forma vinculados a ele.

Além do campo e do fora de campo, outro conceito de grande importância para o cinema e a cinematografia é o da profundidade de campo. Considera-se que a nitidez seja um parâmetro que desempenha importante papel na ilusão de profundidade; a extensão da zona de nitidez, que é também o alcance do foco, é o que define a profundidade de campo, conforme explica o autor:

O que se define como profundidade de campo é a distância, medida de acordo com o eixo da objetiva, entre o ponto mais aproximado e o ponto mais afastado que fornecem uma imagem nítida. Observemos que isso supõe uma definição convencional da nitidez; para o formato 35mm, considera-se como nítida a imagem de um ponto objeto (de dimensão infinitamente pequena) quando o diâmetro dessa imagem é inferior a 1/30mm. (AUMONT et al, 2008 p. 34)

É comum ver em filmes *wuxia* cenas que mostram grandes e belíssimas paisagens, bem como grandes e imponentes construções com uma bela arquitetura; isso costuma ser representado em quadros com uma extensa (para não dizer infinita) profundidade de campo. Até mesmo em cenas de batalha, quando, por exemplo, o herói enfrenta diversos inimigos de uma só vez e a câmera mostra uma visão geral da batalha, é necessário uma boa profundidade de campo para compreender toda a ação da cena.

Finalmente, o plano, por sua vez, abrange um conjunto de parâmetros que compreende não apenas dimensões, quadro, ponto de vista, como também movimento, duração, ritmo e a relação com outras imagens. Para os diferentes parâmetros, há diferentes tipos de planos que

são classificados por suas características particulares; veja o que os autores têm a dizer sobre o plano quanto aos diferentes tipos de movimento de câmera:

Distinguem-se, classicamente, duas grandes famílias de movimentos de câmera: o *travelling* é um deslocamento do pé da câmera, durante o qual o eixo de tomada permanece paralelo a uma mesma direção; ao contrário, a *panorâmica* é um giro da câmera, horizontalmente, verticalmente ou em qualquer outra direção, enquanto o pé permanece fixo. Naturalmente, existem todos os tipos de mistura desses dois movimentos: fala-se então de “*pano-travellings*”. Mais recentemente, introduziu-se o uso do *zoom* ou objetiva com focal variável. Para uma localização da câmera uma objetiva de distância focal curta dá um campo amplo (e profundo); a passagem contínua para uma distância focal mais longa, encerrando o campo, “aumenta-o” em relação ao quadro e dá a impressão de que nos aproximamos do objeto filmado: daí o nome de “*travelling* ótico” que às vezes se dá ao *zoom* (deve-se notar que, simultaneamente a essa ampliação, ocorre uma diminuição da profundidade de campo). (AUMONT et al, 2008 p. 39)

Fazendo uma analogia da lente da câmera com o olhar de um sujeito que observa a cena, Aumont propõe algumas interpretações acerca dos movimentos da câmera: a *panorâmica* seria o olho que gira na órbita; o *travelling*, um deslocamento do olhar; e o *zoom*, com uma interpretação mais difícil que as demais devido à sua natureza física, pode ser pensado como a “focalização” da atenção de um personagem.

Com relação ao tamanho do plano, eles podem ser classificados de acordo com as várias possibilidades de enquadramento de um (ou mais de um) personagem. Geralmente são classificados da seguinte forma: plano geral (mostra uma paisagem ou cenário completo); plano de conjunto (mostra um grupo de personagens); plano médio (mostra uma parte de um ambiente e pelo menos um personagem); plano americano (um único personagem, da cabeça à cintura ou joelhos); primeiro plano (um único personagem em enquadramento mais fechado que o americano) e o *close up* (mostra o rosto de um personagem). Para finalizar, o plano como unidade de duração, ou unidade de montagem, implica que sejam considerados tanto os fragmentos muito breves (plano relâmpago) quanto os fragmentos muito longos; dentre os muito longos, destaca-se aqueles denominados pela expressão “plano-seqüência”, que “designa um plano longo o suficiente para conter o equivalente factual de uma seqüência (isto é, de um encadeamento, de uma série de vários acontecimentos distintos)”. (AUMONT et al, 2008 p. 43)

Todos esses tipos de planos, falando tanto dos enquadramentos quanto dos movimentos, podem ser encontrados em filmes *wuxia*; o que os difere de outros filmes é a frequência com que certos tipos de planos ocorrem. Dentro do próprio gênero há diferenças

na utilização dos planos de acordo com o estilo de cada diretor. O diretor King Hu, por exemplo, é mais tradicional na utilização dos movimentos, preferindo *travellings* e *panorâmicas* mais suaves; por outro lado, Zhang Cheh, é mais alternativo, utiliza continuamente movimentos bruscos como *zoom in* e *zoom out* que variam de um plano conjunto para um *close* em uma fração de segundo, bem como *panorâmicas* rápidas que acompanham a ação dos personagens e até mesmo movimentos com a câmera na mão, fazendo a imagem tremer durante os movimentos.

4.2 A MAGIA DA MONTAGEM

Para encerrar este capítulo, a pesquisa fala agora um pouco sobre montagem. Sempre objeto de estudo de muitos teóricos do cinema, a montagem recebeu diversas definições; é importante destacar que as primeiras definições apresentadas (e depois criticadas) por Aumont na obra *A Estética do Filme*, são todas da autoria de Marcel Martin.³ A primeira delas diz que “a montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração”. (AUMONT et al, 2008 p. 54, 55) Trata-se de uma definição do processo concreto de montagem, que determina dois dados: o *objeto* sobre o qual a montagem age são os *planos de um filme*, ou seja, ela consiste em manipular os planos a fim de constituir um novo objeto, o filme; as *modalidades* de ação da montagem são duas: ela *organiza* os planos e estabelece sua *duração*.

Uma outra definição, esta mais ampla, ainda segundo Martin, diz que “a montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ ou organizando sua duração.” (AUMONT et al, 2008 p. 62) Com essa definição ampliada, o autor propõe que se analise as funções da montagem. Ora, são diversas as funções exercidas pela montagem, uma delas, entretanto, é dita como a *função normal* por ser a principal delas: a *função narrativa*. É uma função que objetiva fazer com que o drama seja melhor percebido e compreendido pelo espectador. Essa função fundamental é freqüentemente oposta a uma outra grande função denominada *montagem expressiva*, que segundo Marcel Martin, ao contrário da narrativa, “não é um meio, mas um fim” e “visa exprimir por si mesma, pelo choque de duas imagens, um sentimento ou uma idéia.”

³ Marcel Martin - um dos primeiros teóricos de linguagem cinematográfica e autor do livro *A Linguagem Cinematográfica*

Em uma descrição mais sistemática, Martin apresenta a noção de “montagem produtiva”, segundo a qual cria-se, obtém-se efeitos ou resultados; junto com essa noção, há então uma outra noção, a qual diz que a montagem é “a colocação, lado a lado, de dois elementos fílmicos que acarretam a produção de um efeito específico, que cada um desses elementos, considerado isoladamente, não produz” (AUMONT et al, 2008 p. 66). Qualquer tipo de montagem, portanto, produz algo, seja um significado ou uma emoção, dependendo da função da montagem.

Partindo dessa idéia de que a montagem produz algo dependendo da sua função, Aumont formula a sua própria teoria e definição de montagem. O autor, então, destaca os três principais tipos de funções que são definidoras para a montagem: as funções sintáticas; as funções semânticas e as funções rítmicas.

Funções sintáticas - a montagem garante relações “formais” detectáveis, que podem ser de dois tipos: efeitos de *ligação*, ou ao contrário, *disjunção*, ou ainda pontuação e demarcação - é o efeito que define o *raccord*; efeitos de *alternância*, ou ao contrário, linearidade - podem, dependendo do conteúdo dos planos, significar tanto simultaneidade quanto uma comparação entre termos desiguais (montagem paralela).

Funções semânticas - é dita como a mais importante pois é responsável pela produção de sentido. Pode-se dividi-la em duas categorias: a produção de sentido denotativo e a produção de sentido conotativo. A primeira delas, essencialmente espaço-temporal, é basicamente a *função narrativa* já descrita anteriormente, que objetiva facilitar a compreensão do espectador; a segunda, por outro lado, pode ser associada à *montagem expressiva*, pois dá sentido à relação de elementos diferentes produzindo efeito de metáfora, paralelismo, causalidade etc.

Funções rítmicas - talvez a função em que o *wuxia* mais se diferencie em relação a outras montagens, devido à particularidade do ritmo contido em suas lutas coreografadas. O ritmo fílmico apresenta dois tipos de ritmos diferentes: os *ritmos temporais* e os *ritmos plásticos*. Os *ritmos temporais* estão instaurados na trilha sonora, embora haja a possibilidade de serem associados a durações de formas visuais. Já os *ritmos plásticos*, podem resultar da organização de elementos estéticos como as superfícies no quadro ou ainda a distribuição de cores, a iluminação etc.

Para exemplificar um pouco do que foi tratado neste último capítulo, segue-se aqui um testemunho de que o cinema de Zhang Cheh tinha no uso das técnicas um importante recurso para a construção de seus filmes. Trata-se de um trecho de artigo da Revista de Cinema

Contracampo em uma edição que trata do cinema de Zhang Cheh. Veja o que o autor tem a dizer sobre a linguagem de Zhang, dentre outras coisas, em sua crítica:

Falar de Chang Cheh implica uma variação no discurso crítico costumeiro. É um diretor que sempre se inseriu muito bem no circuito dos cinemas de estúdio, adaptou-se às mudanças da época quando era preciso, nunca seguiu contra a maré ou fez filmes "de contrabando" tentando passar um discurso por baixo dos canais de praxe. Tampouco pode-se dizer com facilidade que seu cinema toca as grandes decisões da existência humana (embora o faça, de alguma forma) ou se insira no patamar de um cinema "humanista" (grande clichê da crítica de bom tom), e muito menos que exista complexidade em sua dramaturgia. A intriga dos filmes de Chang Cheh está na imagem, no extensivo uso dos recursos que ela apresenta para construir expressividade, num zoom, numa mudança de foco, num corte, numa passagem de cena, na movimentação dos atores pelo plano, nos movimentos de câmera, na construção dos cenários e no imaginário que tudo isso evoca. (GARDNIER, 2004)⁴

No próximo capítulo desta monografia, procurando retomar tudo o que foi visto até aqui, é feita uma análise do filme *Herói*, de Zhang Yimou, consagrado diretor chinês da atualidade, que tem neste filme sua estréia no gênero *wuxia*.

⁴ <http://www.contracampo.com.br/68/changgeral.htm> - para ver este e outros artigos completos, consulte os anexos.

5 ENTRE A ESPADA E O GUERREIRO - ANÁLISE DO FILME *HERÓI* (2002)

Neste capítulo será analisado o filme *Ying xiong* (*Herói*, 2002), do diretor Zhang Yimou. Primeiramente, será feita uma análise da narrativa focada nos personagens; para isto, escolhi três personagens que deverão ser analisados separadamente em diferentes cenas; os três são: o guerreiro Sem-Nome, o Rei de Qin e o assassino Espada Quebrada.

A escolha do número de personagens (três) justifica-se por ser este adequado às dimensões do trabalho, suficiente para atingir os objetivos da análise sem que haja falta ou excesso de conteúdo; os personagens foram escolhidos por critérios pessoais que levam em consideração a importância dos mesmos no enredo. Sem-Nome e o Rei são os personagens principais, sendo portanto as duas primeiras escolhas; por relevância, o terceiro seria Neve Voadora ou Espada Quebrada, mas, embora Neve também seja uma personagem interessante e que mereça uma análise, o escolhido foi Espada Quebrada porque além de ter uma personalidade marcante, sua função e suas ações na narrativa, essenciais para o desfecho, o elevam a um nível mais alto de importância.

Depois dos personagens, será feita uma breve análise de alguns elementos estéticos do filme. Procurando descrever e interpretar as cenas escolhidas para análise, o objetivo deste capítulo é trazer ao leitor elementos que identifiquem este filme como pertencente ao gênero *wuxia* conforme o que foi estudado nos capítulos anteriores.

5.1 APRESENTANDO OS HERÓIS

“Em qualquer guerra há heróis dos dois lados...” A frase ao lado encerra o texto de introdução do filme *Herói* e dá uma dica ao espectador, preparando-o para a narrativa que virá a seguir. Historicamente situado no final do período dos Estados Combatentes, quando a China era dividida em sete reinos, o filme apresenta o rei do estado de Qin como um regente implacável que tinha o sonho de unir o país para acabar com as guerras entre os reinos. A história começa quando o guerreiro chamado Sem-Nome é convocado à corte do Reino de Qin por ter derrotado seus três maiores inimigos, os assassinos Céu, Espada Quebrada e Neve Voadora. Como recompensa, o herói poderia avançar, no salão do trono, um determinado número de passos em direção ao rei para cada assassino derrotado, ficando a uma distância de apenas dez passos do rei. No salão, o guerreiro Sem-Nome e o Rei conversam e é a partir dessa conversa e das histórias contadas pelos dois que a narrativa se desenvolve.

A história do filme pode ser dividida em diversas partes que se caracterizam pela predominância de uma cor. As cores são: preto, branco, vermelho, azul e verde. A sequência que se passa no salão do trono do rei é dominada pela cor preta. Depois, há a cor vermelha, que aparece quando Sem-Nome conta a primeira versão da história de como derrotou os assassinos Espada Quebrada e Neve Voadora. Nesta versão, ele cria uma intriga amorosa que joga os assassinos Espada Quebrada e Neve Voadora, até então amantes, um contra o outro; dessa forma, Espada Quebrada morre pelas mãos de Neve e esta, emocionalmente abalada, é facilmente derrotada por Sem-Nome. O Rei prontamente rejeita a história, acusando-a de mentirosa, por conhecer os assassinos e conta a sua versão de como ele acha que ocorreram as mortes; a versão do Rei é dominada pela cor azul. Ele imagina que Sem-Nome, aliado a Céu, também queria matá-lo e para isso desenvolveu uma técnica poderosa que nem mesmo os três assassinos poderiam executar; por isso, os assassinos, motivados pelo desejo em comum de matar o rei, deveriam se entregar para que Sem-Nome pudesse se aproximar do Rei e executar sua técnica. A última versão da história, contada novamente por Sem-Nome, é a versão da verdade e tem a predominância da cor branca; ela acontece após o guerreiro Sem-Nome confirmar que a versão do rei estava correta sob vários aspectos; havia, sim, uma conspiração entre os assassinos para matar o rei, no entanto Espada Quebrada se opôs a essa conspiração. Ele não queria que o rei fosse assassinado, a fim de que finalmente conseguisse unificar o país. Durante a versão “branca”, Espada Quebrada também conta uma história de seu passado e esta é representada com a predominância da cor verde.

Ao final da conversa, o rei entrega sua espada e dá as costas a Sem-Nome para que este execute sua técnica e tire a vida do rei, porém o golpe não acontece. O rei vive e Sem-Nome é morto pelo exército de Qin. Mais tarde, o Rei de Qin finalmente conseguiria unificar o país e assim acabar com as guerras.

O filme Herói foi lançado em 2002 pelo diretor Zhang Yimou (que também o escreveu e produziu) como um filme comercial para o cinema chinês, apesar de no ocidente ser considerado por muitos como um filme de arte. A obra é estrelada pelos atores Jet Li (Sem-Nome), Tony Leung Chiu Wai (Espada Quebrada), Maggie Cheung (Neve Voadora), Zhang Ziyi (Lua), Daoming Chen (Rei de Qin) e Donnie Yen (Céu). Além de Yimou, o filme é assinado pelos roteiristas Feng Li, Bin Wang, pelos produtores Shoufang Dou e Willian Kong; tem a trilha sonora original composta por Tan Dun e o fotógrafo responsável pelas belas imagens é Christopher Doyle. O lançamento nos Estados Unidos, aconteceu em 2004 e teve a

participação do diretor Quentin Tarantino, que com seu nome ajudou a lançar o filme comercialmente no país.

Feita esta breve apresentação do objeto de análise, o trabalho parte para a análise propriamente dita. A análise será feita sobre cenas em que há a interação entre os personagens Sem-Nome e Rei de Qin e entre Sem-Nome e Espada Quebrada; dessa forma, nas páginas seguintes, procura-se fazer uma descrição das sequências consideradas mais relevantes para esses personagens, observando o comportamento dos mesmos, suas falas¹ e alguns elementos estéticos que compõem as cenas. Primeiramente, descreve-se a sequência linear que perpassa o filme todo, onde o guerreiro Sem-Nome e o Rei de Qin conversam; a seguir, procura-se mostrar resumidamente as cenas mais importantes com a participação do personagem Espada Quebrada. Após as descrições, será a vez das interpretações; e, nesta parte, cada personagem será tratado separadamente.

5.2 A SEQUÊNCIA DO SALÃO

A sequência começa com planos abertos que captam a amplitude do salão; o salão é todo escuro com piso preto; vêem-se grandes pilares também escuros e com imagens de dragões em relevo; ao fundo após duas escadarias, um altar; imediatamente à frente do altar, na escadaria, há dezenas de pequenas estátuas pretas que seguram velas acesas. Um súdito, vestido de preto, toca um grande instrumento de percussão, que lembra um xilofone; Sem-Nome caminha alguns passos em direção ao Rei, ajoelha-se e faz uma reverência ao Rei de Qin; o Rei está sentado em um trono no altar e observa o herói postar-se de joelhos após a reverência próximo à entrada do enorme salão.

Seguem-se planos médios e americanos que se alternam entre o Rei e Sem-Nome, conforme eles falam; durante a conversa, Sem-Nome não demonstra expressão alguma em seu rosto e não olha diretamente para o Rei. O Rei explica que durante muitos anos ninguém podia se aproximar do trono, pois havia assassinos por toda a parte. De uma caixa, ele retira a ponta da lança de prata de Céu, um dos assassinos derrotados por Sem-Nome, e oferece a recompensa: avançar a vinte passos do trono e beber com a majestade.

Sem-Nome caminha em direção ao Rei para posicionar-se a vinte passos do trono; ele ajoelha-se e faz nova reverência ao Rei. O Rei pede que ele conte detalhadamente como fez

¹ Para fins práticos, a descrição é resumida e inclui apenas os diálogos que considero mais importantes para a análise.

para derrotar Céu. Segue-se uma sequência de closes nos dois personagens conforme cada um deles fala. Sem-Nome mantém-se com um rosto inexpressivo, olhando para frente, mas não diretamente para o Rei. Ele afirma que Espada Quebrada e Neve eram amantes, o que o Rei sabia, mas o que o Rei não sabia era que Neve havia tido um romance com Céu e ao derrotá-lo, criaria uma rixa entre Espada Quebrada e Neve. As expressões do Rei ao ouvir Sem-Nome, mudam de surpreso para cético e curioso. Ao perguntar o que havia usado para derrotar Céu, Sem-Nome responde pela primeira vez olhando para o Rei: a espada.

A cena muda para um flashback da luta entre Sem-Nome e Céu. Avançando para a parte em que a cena do salão é retomada, tem-se um close no Rei. De olhos fechados, como alguém que tenta imaginar cada detalhe; de repente ele abre os olhos, respira mais fundo e exclama: “Sua espada deve ser bem rápida”. [silêncio durante alguns segundos. Expressão séria do Rei]

Detalhe em duas caixas de madeira; as mãos de um súdito entram em campo e abrem as duas caixas revelando duas espadas. O Rei puxa as espadas das bainhas e olha para cada uma das armas com leve ar de satisfação, enquanto fala: “Espada Quebrada. Neve Voadora.”

Por derrotar esses dois outros assassinos, Sem-Nome tem como recompensa, entre outras coisas, ficar a dez passos do Rei e beber com ele novamente. O Rei, indignado, conta que há três anos, os dois assassinos invadiram seu palácio e três mil soldados não conseguiram derrotá-los; ele pede que Sem-Nome explique como conseguiu essa façanha.

Inicia-se a sequência vermelha em que Sem-Nome conta como derrotou os outros dois assassinos; ele afirma ter ido a Zhao sob o pretexto de obter um pergaminho com a caligrafia de Espada Quebrada; a caligrafia do ideograma “Espada” revelaria o talento do assassino como espadachim, mas ele afirma não ter compreendido completamente mistério da caligrafia. O Rei fica desconfiado. Ao final da história, o Rei está sério e olha desafiadoramente para Sem-Nome:

Rei: Quem diria que Espada Quebrada e Neve fossem tão frágeis emocionalmente. [ironia]

Permanece silêncio durante um tempo. Um plano de conjunto lateral mostra os dois e entre eles, as velas, cujas chamas movem-se apontando para o Rei. O Rei observa o movimento das chamas e olha rapidamente para Sem-Nome, como se descobrisse algo. Volta para o close; o Rei encara Sem-Nome, desconfiado. Ele diz que Sem-Nome o subestimou e que sua história era uma mentira [falando irritado], pois há três anos ele havia enfrentado

Neve e Espada Quebrada cara a cara, e a impressão que teve era de que os assassinos eram nobres e excepcionais, e não as pessoas fúteis que o guerreiro havia descrito.

Segundo o Rei, apenas uma coisa era verdade: Céu havia conhecido Sem-Nome. O Rei desconfia que eles eram aliados e sua luta foi uma farsa para enganar os guardas de Qin. Tudo para que Sem-Nome pudesse se aproximar do Rei para tentar matá-lo. Ele cogita a hipótese de Sem-Nome ter desenvolvido uma técnica letal que só funcionaria a dez passos de distância, assim ele precisaria de mais um cúmplice dentre os três assassinos. [o olhar do Rei muda várias vezes durante sua fala, expressando convicção, curiosidade e indignação]

Inicia-se a versão da história contada pelo Rei, que mostra o plano de Sem-Nome para mata-lo. Voltando para a sequência no salão, são mostrados planos de conjunto abertos com os dois personagens. O Rei acusa Sem-Nome de ser o mais perigoso dos assassinos.

Silêncio entre os dois. O Rei observa o movimento das chamas das velas. Novamente os planos se alternam entre closes dos dois.

Sem-Nome: Como descobriu?

Rei: As chamas das velas à minha frente captam sua intenção assassina. [expressão severa] Os outros três e você dispuseram-se a morrer pela sua causa. Envergonho-me em dizer que não tenho a sua coragem.

Sem-Nome: Vossa Majestade descobriu nosso plano.

O Rei lamenta ter demorado para descobrir; Sem-Nome explica que é de Zhao e sua família havia sido morta pelo exército de Qin; ao descobrir sua verdadeira identidade, ele decidira vingar-se do Rei. Sem-Nome confirma que, de fato, havia um golpe letal que a dez passos de distância ele não erraria. O Rei lamenta que talvez não escape ao seu destino. As chamas das velas movimentam-se desordenadamente; o Rei as observa e olha surpreso para Sem-Nome.

Rei: Ainda assim você hesita?

Sem-Nome: Vossa Majestade é perspicaz. [olhando para baixo, ele levanta os olhos diretamente para o Rei e continua] No entanto, o senhor também subestimou uma pessoa.

Rei: Quem? [surpreso]

Sem-Nome: Espada Quebrada.

Corta novamente para a história contada por Sem-Nome, dessa vez, a verdade. Quando Espada Quebrada diz que o Rei não deveria ser morto, este interrompe a história, desconfiado e incrédulo. Espada Quebrada havia dito que não permitiria que matassem o Rei.

Quando é retomada a sequência do salão o Rei pergunta o que Espada Quebrada havia escrito na areia

Sem-Nome: “Nossa Terra”.

Rei: “Nossa Terra”. [olhar pensante]

Sem-Nome: Espada Quebrada disse que durante anos houve lutas contínuas e muito sofrimento para o povo. Apenas vossa majestade tem o poder de trazer paz unindo nossa terra. [olha para o Rei como que desafiando-o.] Ele esperava que, por um bem maior, eu desistisse de matá-lo. [olhar pensante] Espada Quebrada também disse “A dor de uma pessoa não é nada comparada ao sofrimento de todos.” [o Rei ouve tudo atentamente e se emociona com as palavras; uma lágrima escorre em seu rosto. Sem-Nome continua] O conflito entre Zhao e Qin não é nada comparado a paz para todos.

O Rei parecia incrédulo com tudo aquilo; não podia acreditar que um assassino era quem melhor o entenderia. Com os olhos lacrimejando ele diz que sofreu críticas e tentativas de assassinato; até seus súditos o consideravam um tirano, mas Espada Quebrada conseguiu ver a verdade em seu coração e isso permitia que ele encarasse a morte sem remorso. Ele saca sua espada e a arremessa para Sem-Nome.

O Rei dá as costas a Sem-Nome e põe-se a observar o pergaminho com o ideograma “espada”. Sem-Nome observa o Rei atentamente; ele levanta-se. Planos de conjunto abertos mostram milhares de súditos se dirigindo ao salão do Rei; eles param nos portões do salão. Sem-Nome empunha a espada e a aponta para o Rei. O exército Qin se dirige ao salão. O Rei continua a olhar o pergaminho e Sem-Nome a apontar a espada. O exército aponta seus arco e flechas para Sem-Nome.

Rei: Acabei de me dar conta. Este pergaminho não contém o segredo de espadachim, mas o ideal superior de Espada Quebrada. No primeiro estágio, homem e espada tornam-se o mesmo. Até uma lâmina de grama pode ser uma arma letal. [enquanto o Rei fala, Sem-Nome continua a apontar a espada, como se estivesse prestes a dar o golpe, mas ouvindo atentamente ao Rei] No estágio seguinte, a espada reside não na mão, mas no coração. Mesmo sem uma arma, o guerreiro pode matar o seu inimigo a cem passos. Mas o ideal máximo é quando a espada desaparece totalmente. O guerreiro envolve tudo ao seu redor. O desejo de matar não existe mais. Só resta a paz.

O rosto de Sem-Nome se contrai levemente; parece haver ódio em seus olhos. Ele parte para o ataque. Com um salto, ele voa em direção ao Rei; no momento do ataque, seu rosto não contém mais ódio, está apenas sério. O golpe é executado; o Rei ao recebê-lo se assusta.

Sem-Nome: Vossa Majestade, concluí minha missão. Por causa de minha decisão, muitos morrerão e o senhor viverá.

A câmera que mostrava o rosto dos dois faz uma panorâmica para baixo e mostra que o que atingiu o Rei foi o cabo da espada, a lâmina estava virada para o outro lado. O plano volta para o rosto dos dois personagens.

Sem-Nome: Um homem morto lhe implora para não esquecer o ideal máximo de um guerreiro. [e sai de quadro deixando o Rei com rosto perplexo]

O Rei, perplexo, observa Sem-Nome sair do salão calmamente. O filme mostra a conclusão da história de Espada Quebrada e Neve e finalmente, a morte de Sem-Nome, executado pelo exército Qin por tentar assassinar o Rei. A ordem de execução é dada pelo Rei com lágrimas nos olhos.

5.3 AS CENAS COM ESPADA QUEBRADA

Sem-Nome chega à escola de caligrafia em Zhao para pedir que Espada Quebrada escreva seu ideograma. Nessa sequência, tudo é em tons de vermelho: os figurinos, o cenário, os objetos de cena. Espada Quebrada aparece concentrado praticando a caligrafia em uma caixa de areia.

Por trás de uma tela, na mesma sala, Sem-Nome conversa com Espada Quebrada enquanto este treina a sua escrita. Planos médios e de conjunto se alternam para mostrar os personagens e o cenário vermelho em que se encontram, com vários objetos utilizados para a prática da caligrafia na areia. Sem-Nome, com naturalidade, pede o ideograma “Espada”; Espada Quebrada conversa sempre mantendo-se concentrado na areia.

Espada Quebrada começa a praticar o ideograma “Espada” na areia; Sem-Nome observa. As tropas de Qin chegam à cidade e iniciam o ataque com uma chuva de flechas. Sem-Nome decide ajudar Neve Voadora a desviar as flechas para que Espada Quebrada continue trabalhando. Enquanto Sem-Nome e Neve defendem a cidade utilizando apenas suas habilidades de artes marciais, Espada Quebrada permanece concentrado no trabalho. Os movimentos da luta contra as flechas são intercalados com os movimentos de Espada Quebrada pintando o enorme pergaminho. Após o ataque, Sem-Nome volta para dentro da escola, que agora, além dos pincéis e demais materiais de caligrafia, tem flechas por toda a

parte. Espada Quebrada observa o próprio trabalho finalizado pendurado na parede; Sem-Nome entra na sala e inicia-se um breve diálogo em closes.

Sem-Nome: Bela caligrafia. [sem emoção alguma no rosto]

Espada Quebrada: Bela esgrima. [sem olhar para Sem-Nome; expressão de tédio]

Sem-Nome: Mas não me viu usar minha espada.

Espada Quebrada: Sem sua espada, este pergaminho não existiria.

Sem-Nome: Encontre-me na biblioteca à meia-noite. Quero mostrar-lhe algo.

Na biblioteca, um enorme salão circular, Sem-Nome mostra a Neve e Espada Quebrada a lança de prata de Céu. O rosto de Espada Quebrada demonstra preocupação e desconfiança. Sem-Nome conta que Neve fora a única pessoa a tocar o coração de Céu. Espada Quebrada abaixa a cabeça lamentando, depois olha para Neve. Sem-Nome olha para cada um, observando suas reações e depois volta o olhar para baixo e diz que Céu tinha certeza de que Neve vingaria sua morte.

Espada Quebrada dá um sorriso irônico e Sem-Nome sai do salão propondo um duelo com Neve. A intriga leva Espada Quebrada e Neve a um conflito, motivado pelo ciúme, que inclui uma cena de “amor” entre Espada Quebrada e Lua, sua criada, e acaba com Neve assassinando Espada Quebrada.

A versão da história contada pelo Rei começa pela cena da biblioteca, o enorme salão circular, com um tablado no centro. Agora tudo é em tons de azul: figurinos, cenário e objetos de cena. O que Sem-Nome quer mostrar a Espada Quebrada e Neve é o golpe que foi capaz de vencer Céu e que poderia acabar com o Rei a dez passos de distância. Sem-Nome mostra o incrível golpe, cuja representação na cena é um tanto quanto abstrata; em uma fração de segundo, ele atinge toda a primeira fila de livros empilhados do salão circular e para no centro do tablado. As pilhas de livros desmoronam.

Sem-Nome sai da biblioteca esperando a ajuda de pelo menos um deles; deixando Espada Quebrada e Neve atônitos. Espada Quebrada tem um ar de preocupação e tristeza em seu rosto. Junto com Neve, eles decidem ir ao acampamento Qin no dia seguinte para morrerem juntos.

Uma cena romântica entre Neve e Espada Quebrada com ambos dormindo abraçados precede a ida ao acampamento. No caminho para o acampamento, Neve golpeia Espada Quebrada impedindo-o de ir e entregar sua vida; ela se dispõe a morrer sozinha pela causa de Sem-Nome, deixando Espada Quebrada vivo. Ele chora dizendo que não poderia viver sem

ela, mas ela o faz prometer que viverá bem quando ela se for. Neve parte e morre pela espada de Sem-Nome quando este executa o seu golpe letal.

Em homenagem à Neve, Sem-Nome e Espada Quebrada duelam sobre um rio, onde está a capela em que descansa o corpo de Neve. Nenhum dos dois tem intenção de ferir o outro, mas apenas reproduzir os belos movimentos aéreos com suas espadas. A luta termina quando Espada Quebrada a interrompe para secar uma gota de água que caíra sobre o rosto da falecida Neve e Sem-Nome é obrigado a deter seu próprio golpe para não ferir Espada Quebrada.

Depois disso, Sem-Nome parte levando a espada de Neve, mas Lua pede que ele leve também a de Espada Quebrada, pois, como ela diz, “o mestre e Neve sempre estarão juntos na vida e na morte, e suas espadas jamais ficarão separadas.”

A terceira versão da história, contada por Sem-Nome, também começa na cena da biblioteca; dessa vez os personagens usam figurinos da cor branca; o cenário e os objetos de cena são também brancos ou em cores neutras com tons claros. Sem-Nome mostra a todos que além de ser muito rápido, a dez passos de distância, ele consegue executar o golpe com precisão cirúrgica; dessa forma, ele poderia usar o golpe sem atingir qualquer ponto vital, assim ele poderia enganar as testemunhas e não seria necessário matar ninguém para se aproximar do Rei.

Espada Quebrada, lamentando, diz que o Rei não deve morrer, e que ele mesmo, enquanto vivesse, não permitiria que o matassem; no entanto, Neve se dispõe a ajudar Sem-Nome. Sem-Nome e Espada Quebrada olham para Neve. Ela lembra da oportunidade que Espada Quebrada desperdiçou e confirma que encontrará Sem-Nome no acampamento Qin no dia seguinte. As idéias conflitantes geram um clima de apreensão visto nos rostos de Espada Quebrada e Lua. Inicia-se uma luta entre Neve e Espada Quebrada; Sem-Nome interfere na luta e Neve acaba conseguindo acertar um golpe em Espada Quebrada. Ferido, ele não conseguiria impedir Neve e Sem-Nome. Sem-Nome deixa a biblioteca sem olhar para trás.

Após o falso duelo com Neve, Sem-Nome parte rumo a Qin, mas antes é interrompido por Espada Quebrada, acompanhado de Lua, que tenta dissuadi-lo de seu plano. Sem-Nome recusa-se a desistir do plano e questiona a atitude de Espada Quebrada.

Espada Quebrada olha para o horizonte e conta sua história com Neve. Inicia-se um flashback da história dos dois; eles viviam juntos, praticavam esgrima e caligrafia. Ela queria matar o rei e ele queria ajudá-la. Há três anos eles invadiram o palácio juntos. Espada Quebrada enfrentou o rei cara a cara, mas no momento do golpe final ele não o executou;

ficou apenas olhando piedosamente para o rei, enquanto este retornava o olhar assustado e sem entender.

Espada Quebrada: Neve perguntou por que eu não concluí nosso plano. Eu disse que o rei de Qin não deveria morrer. Eu havia compreendido isso estudando caligrafia. Por eu ter poupado o rei, Neve virou-se contra mim.

A cena volta para o deserto; Espada Quebrada está com um olhar triste, para baixo e pede mais uma vez para que Sem-Nome desista do plano.

Sem-Nome: Não.

Espada Quebrada: Todo seu treinamento foi motivado por ódio e vingança? (olhar triste)

Sem-Nome: Isso mesmo. Trabalhei dez anos sem descanso. [olhar com ódio]

Espada Quebrada: Como posso dissuadi-lo?

Sem-Nome: Terá de me matar.

Espada Quebrada: Então está determinado?

Sem-Nome: Sim.

Espada Quebrada: Nesse caso, eu lhe darei de presente duas palavras.

Espada Quebrada saca sua espada e começa a escrever com ela na areia do deserto as duas palavras.

Sem-Nome apenas observa. Quando termina, Espada Quebrada diz que aquelas palavras expressavam o que havia em seu coração. Ele deixa sua espada, pois assim como ele e Neve sempre estariam juntos, suas espadas também. Ele e Lua partem, deixando Sem-Nome pensativo em meio ao deserto olhando para as duas palavras que haviam sido escritas naquela areia.

5.4 O GUERREIRO SEM-NOME

Sem-Nome é assim chamado por ter ficado órfão muito cedo e nunca ter sido batizado. Sem uma família, ele devotou-se ao estudo da espada e passara os últimos dez anos treinando arduamente para aperfeiçoar sua técnica na esgrima. Convocado pelo Rei de Qin por seu suposto feito, de matar os três assassinos mais perigosos, ele vai até o palácio com o objetivo de matar o Rei.

É difícil analisar um personagem como Sem-Nome, pois não é apenas o nome que lhe falta, mas também as emoções e sentimentos; olhando o filme cuidadosamente, pode-se perceber que dificilmente ele expressa em seu rosto alguma emoção, permanecendo quase a

totalidade do filme com a frieza de um jogador de pôquer profissional (figura 1). Na sequência de cor preta, o herói mostra-se bastante respeitoso diante da autoridade suprema do governante, demonstrando que possui a virtude *ching* (reverência), uma das principais virtudes do cavaleiro, conforme visto no capítulo 2; ele fala somente quando lhe é solicitado para responder às perguntas do Rei e dificilmente o olha direto nos olhos. O fato de não olhar nos olhos do Rei parece um artifício utilizado para ajudar a esconder a mentira, no entanto, no decorrer do filme, nota-se que essa característica e a sua inexpressividade se mantêm também na relação com outros personagens. Não é possível afirmar com certeza se a sua frieza decorre de sua disciplina e determinação para que seu plano funcione ou se ela é realmente um traço de sua personalidade, causado talvez pelo isolamento social do treinamento ou mesmo pela falta de uma família biológica.



Figura 1 - O inexpressivo Sem-Nome em todas as cores

O fato é que é possível afirmar que o herói segue aquilo que foi proposto na década de 60 pelo cineasta Zhang Cheh, a “masculinidade dura” (ou o estilo *yang gang*), da qual se falou no capítulo 3 deste trabalho. Embora os atributos físicos do ator Jet Li não confirmem ao personagem todo o poder que é sugerido pelo guerreiro budista Vajrapāni, sua personalidade (ou a falta dela) o tornam um personagem ainda mais duro que os heróis de Cheh. Também é possível perceber algumas características que o identificam como um guerreiro *xia*. Após sua mentira ser descoberta, ele revela que sua origem é do Reino de Zhao e que sua família teria sido morta pelo exército de Qin; assim, guiado pela sede de vingança, ele planejou fazer justiça com as próprias mãos acabando com a vida daquele que matou não apenas seus pais, mas milhares de pessoas de outros reinos. Apesar de ser motivado apenas por ódio e vingança, ao contrário dos tradicionais *xia* cujas motivações são mais políticas e voltadas para o bem

comum, Sem-Nome é também um guerreiro bravo e leal que busca justiça, o *yi*, conceito mais fundamental do confucionismo e um dos princípios mais importantes do código de ética dos guerreiros *xia*. Outro fator que identifica não apenas Sem-Nome, mas os demais guerreiros como *xia*, é o fato de que eles parecem obedecer a um código, mesmo isto não estando explícito, que os une pela mesma causa: matar o Rei. Além disso, como o próprio Rei afirma, Sem-Nome é detentor de uma grande coragem, também uma das principais virtudes morais do código de Confúcio.

É interessante notar como, apesar da falta de expressão, o personagem muda aos olhos do espectador no decorrer da história; de acordo com os arquétipos de Vogler, que foram estudados no terceiro capítulo, ele começa como um herói que após um feito incrível é convocado pelo rei e dele deverá receber uma recompensa; o herói é descoberto como parte de uma conspiração entre os assassinos e passa a ser visto também como um assassino, tornando-se, portanto, um anti-herói; finalmente, o então anti-herói reconhece que há nobreza nas aspirações de seu inimigo e em nome do que acredita ser um bem maior para todo o povo, faz aquilo que, de acordo com Vogler, é também a verdadeira marca do herói, o sacrifício, oferecendo sua vida e poupando a do Rei; dessa forma, como o próprio filme diz, ele é executado como um assassino, mas enterrado como um herói.

No início do filme, há entre os personagens a idéia de oposição binária que estabelece as linhas de conflito, de acordo com as teorias estruturalistas apontadas por Turner que foram vistas também no capítulo 3. De um lado está o herói, um simples prefeito desconhecido; do outro, o Rei, poderoso e implacável regente de Qin. No entanto, o verdadeiro conflito entre os dois só fica claro quando a mentira de Sem-Nome é descoberta e isso só acontece por volta dos quarenta minutos de filme; antes disso há o estabelecimento e a resolução de outros pequenos conflitos que envolvem Sem-Nome e os demais personagens. Se a narrativa for considerada como um ponto de equilíbrio estável, conforme proposto por Todorov e visto no capítulo 3, a descoberta da mentira é justamente o ponto que provoca o desequilíbrio da história e pede que uma força atue na narrativa para recuperar esse equilíbrio. É importante notar que apesar da sequência vermelha ser caracterizada pela mentira de Sem-Nome, a mentira de fato, só ocorre a partir da cena da biblioteca; há um elemento fundamental para a narrativa e para o personagem de Sem-Nome que aparece na sequência vermelha antes da cena da biblioteca e que comprova que a história era verdadeira até aquele ponto: o pergaminho com o ideograma “Espada”.

O ideograma “Espada” é importante porque revela um pouco mais do misterioso Sem-Nome. Quando o rei descobre o significado oculto contido na escrita, fica evidente que Sem-Nome havia conseguido esconder pelo menos esta mentira; desde o início ele sabia o que a caligrafia de Espada Quebrada dizia. Sua fala após o falso ataque contra o rei, “Vossa Majestade, concluí minha missão...”, permite que se faça a seguinte interpretação acerca de seus objetivos: o tempo todo Sem-Nome estaria testando o rei para saber se este era realmente digno de viver e governar a todos; a compreensão do ideal máximo do guerreiro foi o teste final onde o rei conquistou o direito de viver, onde Sem-Nome decidiu que não o mataria. Ao mesmo tempo, naquele momento Sem-Nome teria atingido esse ideal, deixando a espada e buscando a paz; confiando ao rei o futuro daquela terra e daquele povo que tanto precisava de paz.

5.5 O REI DE QIN

O Rei é a grande surpresa do filme. Talvez, para os chineses, não seja uma boa surpresa, visto que na história da China, Qin Shi Huang, o Rei de Qin e primeiro Imperador da China unificada, possui uma imagem negativa, associada principalmente à sua tirania brutal. Entretanto, no filme de Yimou, o Rei possui muito mais virtudes do que defeitos e está mais para herói do que para vilão. Na narrativa, como de costume nas histórias *wuxia* em que governantes corruptos e tiranos são os vilões, ele ocupa também a função de vilão ao se opôr ao herói central da história, como foi visto no terceiro capítulo com as funções narrativas propostas por Vladimir Propp; mas até mesmo as ações que fariam dele uma pessoa má, ganham uma justificativa nobre para que ele seja visto como alguém que está fazendo o bem. Seria quase como justificar as ações de Hitler e torná-lo uma boa pessoa, e de fato, em Herói, é possível ver no Rei uma grande pessoa.

Ao contrário da frieza e inexpressividade de Sem-Nome, o Rei é bastante expressivo; isso fica evidente na conversa entre os dois. A cada informação importante que molda o caminho da narrativa, há uma reação do Rei; ele se mostra sério, irritado, triste, curioso; (figura 2) é um personagem com características bastante humanas para um vilão, muito mais humano do que o próprio herói. Em um dado momento, ele chega a chorar, comovido com as palavras ditas por Espada Quebrada, que revelavam a verdade que havia em seu coração; ao dar a ordem de execução de Sem-Nome, ele também o faz com lágrimas nos olhos, após este ter lhe mostrado e pedido para não esquecer do ideal máximo de um guerreiro.



Figura 2 - As faces do Rei

O Rei também é detentor de uma sabedoria invejável; a sabedoria, como visto no capítulo 2, é uma das principais virtudes do cavaleiro de acordo com o código moral de Confúcio, e, um de seus principais atributos é o de conhecer os homens. Com essa virtude, o Rei é capaz de ler a verdade através da mentira em Sem-Nome mesmo este escondendo-a na frieza de seu rosto; ele não apenas descobre a conspiração entre os assassinos, como deduz que o herói possui um golpe letal que deveria ser usado em até dez passos de distância; o Rei chega a acertar que a espada de Espada Quebrada ficara junto com a de Neve porque como eles disseram, elas jamais deveriam se separar, assim como seus donos. Tudo isso é construído apenas a partir do conhecimento prévio que ele tinha dos assassinos unido à história contada por Sem-Nome; uma sabedoria (ou inteligência) digna de deixar Confúcio orgulhoso.

A virtude que lhe faltaria, entretanto, é a mais central delas: a benevolência. Contudo, seus atos opostos à benevolência, as guerras e mortes porque foi responsável, são vistas no filme como sacrifícios que objetivam um bem maior, que são um meio visando justamente a benevolência e a paz para o povo como um fim. Dessa forma, a unificação da China, objetivo maior do Rei, é vista praticamente como um símbolo de sua bondade, não dando importância aos sacrifícios necessários para se chegar a ela; é esse objetivo que comove os demais personagens e os motiva a poupar a vida do Rei, tornando-o também um grande herói ao final do filme. Além de suas virtudes morais, o Rei ainda se destaca por identificar-se com os

guerreiros pela espada; no flashback de Espada Quebrada o Rei demonstra que não é apenas um grande líder, mas também um guerreiro conhecedor da arte da esgrima; ele enfrenta o assassino e demonstra habilidade no manejo da arma branca. A qualidade de guerreiro vem a amplificar suas virtudes de cavaleiro identificando-o com os demais guerreiros que lutam em busca de justiça e reforçando a idéia de que o Rei é também um herói.

5.6 ESPADA QUEBRADA

Se por um lado Sem-Nome é inexpressivo e lhe faltam emoções, ao contrário, o personagem Espada Quebrada é o mais emotivo da obra (figura 3). Em todas as versões da história ele demonstra isso. Na sequência vermelha, por exemplo, como o próprio rei afirma, ele é bastante frágil emocionalmente; Espada Quebrada mostra-se magoado com a relação de Neve e Céu; o ciúme causado pela declaração de Sem-Nome faz com que ele se vingue de Neve tendo uma relação com sua criada, Lua, com a explícita intenção de magoar Neve. Já na sequência azul, há um sentimento de amor puro e intenso entre Espada Quebrada e Neve, de modo que ambos chegam a decidir por morrerem juntos; ao ser ferido por Neve e impedido de entregar sua vida a Sem-Nome, Espada Quebrada chora dizendo que não poderia viver sem Neve. Por fim, na versão branca, Espada Quebrada mantém-se boa parte do tempo com um olhar triste ou preocupado; em parte, isso se deve à sua relação com Neve pois ela não aceita que ele queira proteger o Rei, em parte também pela determinação de Sem-Nome que quer a todo custo vingar-se do Rei. A cena em que ele presenteia Sem-Nome com as palavras “Nossa Terra” dizendo que elas expressavam o que havia em seu coração, é um dos momentos mais emocionantes do filme; são as palavras de Espada Quebrada, ditas por Sem-Nome que comovem o Rei e o fazem chorar.

Além de ser um grande mestre da espada, Espada Quebrada também é detentor de grande sabedoria, a qual adquiriu através do estudo da esgrima e também da caligrafia. Considerando isso, de acordo com os arquétipos de Vogler, é possível identificá-lo como o mentor da história e, analogamente, sua função narrativa seria a de doador (provedor). A função desse personagem seria ajudar o herói ensinando-lhe algo ou presenteando-o com alguma coisa que o auxiliará em sua jornada, e é exatamente isso o que ele faz. Espada Quebrada pede que Sem-Nome não mate o Rei; porém, não tendo seu pedido atendido, ele então oferece a Sem-Nome o presente: as palavras “Nossa Terra”; essas palavras acabam por mudar os rumos da narrativa, juntamente com uma outra palavra também escrita por ele,

“Espada”. Estes elementos provenientes da sabedoria de Espada Quebrada, acabam dissuadindo Sem-Nome de seu plano e fazendo com que na última hora ele poupasse a vida do Rei, assim como o próprio Espada Quebrada já havia feito antes.



Figura 3 - O emotivo Espada Quebrada

5.7 ENTRE AS ARTES MARCIAIS E VISUAIS - A ESTÉTICA EM *HERÓI*

Comparando *Herói* com os filmes *wuxia* da década de 60, é possível dizer que apesar de haver presentes diversos elementos do cinema de Zhang Cheh, existe, pelo menos quanto à estética, uma maior identificação com o cinema de King Hu. Há um apuro técnico, um perfeccionismo com a qualidade dos planos, dos movimentos, a disposição dos objetos, a montagem, dentre outras coisas que a experimentação de Cheh passava por cima.

Primeiramente, é importante trazer à análise um assunto que infelizmente não foi possível abordar mais detalhadamente neste trabalho por falta de referências adequadas para tal: as lutas. Sobre as lutas, restringiu-se a falar, no capítulo 3, que para o gênero *wuxia* há um culto à espada e que as habilidades e técnicas de luta dos guerreiros vêm de duas escolas diferentes: Wudang e Shaolin; sendo o Wudang mais voltado para as habilidades interiores, que possibilitam os vôos e o Shaolin voltado para a parte física. É importante lembrar destes conceitos agora, pois eles podem ajudar a entender cenas mais abstratas em um combate *wuxia*. Embora tenha-se falado pouco, é possível traçar uma comparação com os filmes mais antigos e assim pode-se ver o que mudou de lá para cá. A primeira diferença a que chama-se atenção em *Herói* na comparação com os filmes de Zhang Cheh, que foram vistos no capítulo 3, é a questão da violência realista; no filme de Yimou, essa violência foi superada, não existe mais o exagero de sangue e mortes como havia em *Golden Swallow*, por exemplo; há uma

preocupação muito maior com a plasticidade da técnica de luta e não em como o inimigo é ferido ou mutilado. Isso se deve também ao enredo do filme, pois nos filmes de Cheh, a maior parte do tempo os heróis enfrentavam soldados comuns que eram facilmente derrotados, assim eles venciam dezenas de inimigos com apenas um golpe; porém, em *Herói*, os guerreiros *wuxia* enfrentam-se entre si, travando duelos equilibrados que demoram para ter um vencedor. Entretanto, mesmo no momento em que há uma luta contra centenas de inimigos, como na parte em que Espada Quebrada e Neve invadem o palácio de Qin, a violência tende mais para o abstrato do que para o real; os guerreiros passam facilmente pelos soldados que têm suas armas e escudos cortados e arremessados, mas não há sangue ou mutilação. O segundo aspecto a que chama-se atenção, é justamente a plasticidade citada anteriormente; ao valorizar o duelo entre dois grandes guerreiros, é necessário uma coreografia mais trabalhada e criativa, o que de fato acontece e pode dar ao espectador, em uma única luta, alguns minutos de ação coreografada com direito a vôos e acrobacias. Nesse ponto, a tecnologia atual também auxilia de forma significativa, com a utilização de vôos mais frequentes e fluídos, que conferem maior verossimilhança a esses elementos fantásticos (figura 4).



Figura 4 - Os duelos fantásticos com coreografias elaboradas

Com relação à montagem de *Herói*, pode-se dizer que ela cumpre com todas as funções propostas por Aumont que foram vistas no capítulo anterior. Pode-se identificar os efeitos de alternância da função sintática principalmente na sequência do salão, onde os personagens dialogam e os planos se alternam de um personagem a outro; já os efeitos de ligação, que caracterizam o *raccord*, são mais comuns na parte dos flashbacks, estando presentes inclusive durante as lutas, contribuindo com a dinâmica dos movimentos e com o próprio ritmo da montagem. As funções rítmicas da montagem, falando tanto em ritmo temporal quanto em ritmo plástico, são as que sofreram a mudança mais significativa na comparação do cinema de Cheh com o de Yimou, quando se fala das cenas de luta; um maior número de planos, bem como de tipos de planos, o acompanhamento da trilha sonora e o próprio trabalho de coreografia mais elaborado, já citado anteriormente, contribuem para essa estética mais virtuosa do filme de Yimou. No entanto, quando trata-se das demais cenas, não é possível afirmar que haja mudanças significativas nas funções rítmicas da montagem.

As funções semânticas, responsáveis pela produção de sentido, manifestam-se tanto com a produção de sentido denotativo, quanto conotativo; essa função é importante quando se trata de filmes com elementos fantásticos como os do gênero *wuxia*, pois do contrário, diversos elementos permaneceriam abstratos e aparentemente sem sentido. Utilizando como exemplo uma cena em que Sem-Nome usa o seu golpe letal: o que o filme diz é que é um golpe tão rápido que não é possível vê-lo ou entendê-lo; mas como representar visualmente algo que não é possível ver? A resposta é: utilizando a função semântica da montagem. Na cena azul da biblioteca, Sem-Nome joga um objeto para cima e voa para golpear a primeira fila de livros; em um instante, ele está de volta ao tablado no centro da biblioteca a tempo de aparar o objeto que jogou para cima, com sua espada, antes que ele caia no chão; depois disso, todos os livros da primeira fileira ao redor dele caem. Não é possível ver ou até entender exatamente o que ele fez, mas pode-se, pela montagem, entender o que aconteceu, que ele quis mostrar o quão rápido e incrível era esse golpe (figura 5).

A estética no filme, de um modo geral, incluindo além da montagem, os tipos de plano e a direção de arte, não representam simplesmente a estética por si só; mais do que isso, ela desempenha um papel importante na semântica. Prova disso são as diferentes cores para as diferentes histórias contadas, cada uma carregando um significado metafórico e contribuindo para o entendimento da narrativa. A sequência linear, de Sem-Nome e do Rei é preta e pode ser entendida como a representação da morte, pois é nela em que Sem-Nome tem a intenção de matar o Rei e onde ele mesmo acaba entregando a sua vida; as cenas vermelhas são

caracterizadas pela forte paixão, que gera ciúmes e ódio; nas cenas azuis, a paixão dá lugar a um amor puro, romântico e idealizado; a sequência branca é a da verdade, a que mostra a história verdadeira, por isso limpa e clara; por fim, o verde pode representar o conhecimento, quando Espada Quebrada atinge o ápice de seu treinamento.

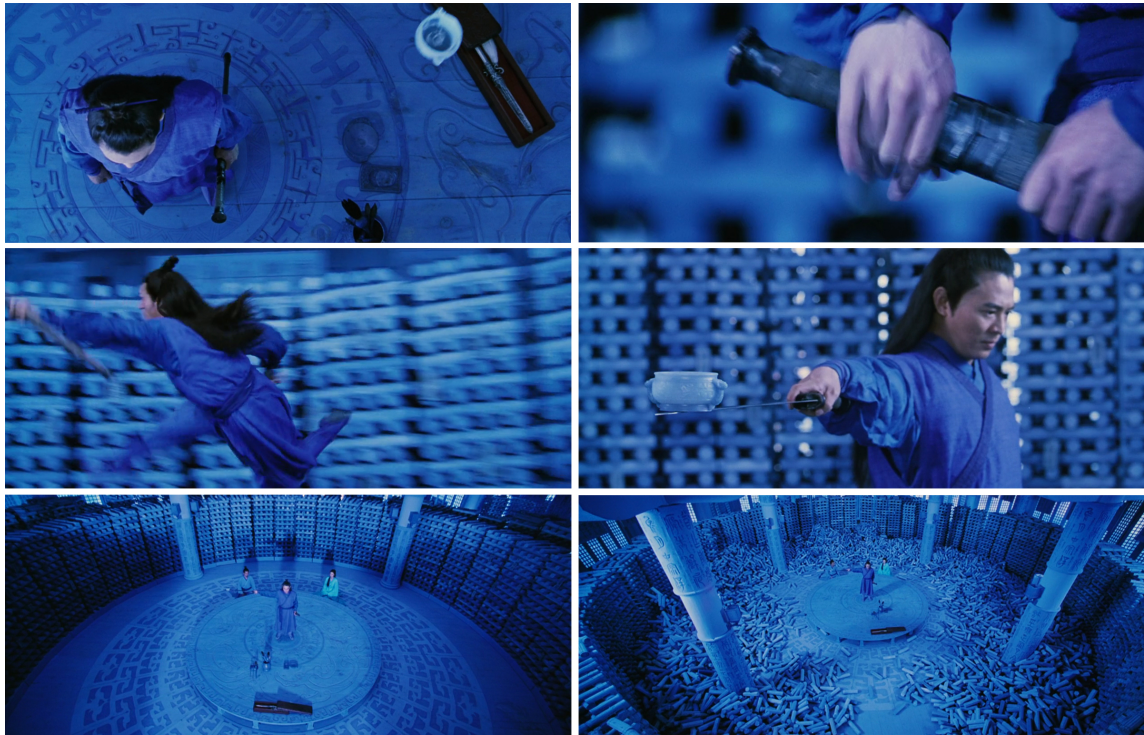


Figura 5 - O incrível golpe de Sem-Nome

Por fim, pode-se afirmar que os personagens e a estética dizem muito sobre o filme; juntos, eles contribuem um com o outro para a construção da narrativa. Portanto, *Herói* não é simplesmente mais um filme *wuxia*, ou o é apenas pelas espadas e lutas fantásticas, mas, sim, um filme genuinamente *wuxia*, que pelo conjunto da obra mostra desde as características mais elementares das raízes do gênero até o que há de mais moderno na evolução do mesmo.

Com isto, encerra-se aqui esta breve análise do filme de Zhang Yimou e também o desenvolvimento deste trabalho.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final da monografia. Foi um longo caminho que envolveu pesquisa em diversos livros e filmes, conversas com a orientadora e demais pessoas interessadas em ajudar; tudo para construir um texto no mínimo razoável e útil para o leitor. Neste momento, acho importante relembrar aquilo que vimos na introdução do trabalho, os problemas e objetivos do mesmo, e fazer um pequeno balanço para saber se foi cumprido aquilo que foi proposto.

Para cumprir o primeiro objetivo, dediquei o segundo capítulo inteiramente a questões históricas e culturais da China. Nesse capítulo, estudamos o confucionismo e vimos que ele desempenha um papel central em toda a cultura chinesa. Ao introduzir o *wuxia*, com a leitura de Stephen Teo, no terceiro capítulo, vimos que os antecessores dos guerreiros *wuxia* na literatura remontam à história de guerreiros que, de fato, existiram no período dos Estados Combatentes (por volta de 400 a. C.) e que possuíam um código de ética baseado essencialmente nos princípios de Confúcio. Vimos também como evoluíram as histórias *wuxia* na literatura ao longo do tempo e como se moldaram seus personagens, mantendo seus princípios filosóficos. Com isso, acredito que consegui cumprir satisfatoriamente o primeiro objetivo do trabalho.

Para o segundo objetivo proposto, partimos para o estudo do *wuxia* no cinema, no terceiro capítulo da pesquisa, primeiramente chamando atenção para as questões de gênero desde o início do cinema chinês em meados do século XX; observamos principalmente como os personagens se manifestam nas narrativas desse gênero, sempre com o apoio de uma leitura teórica do cinema. Utilizei como exemplo os filmes do diretor Zhang Cheh, um dos maiores nomes do *wuxia* na década de 1960, e vimos como este cineasta contribuiu para o gênero, adicionando novas características principalmente aos personagens do sexo masculino. Além disso, no capítulo 4, tivemos uma passagem teórica pelas questões de plano e montagem no cinema de acordo com o autor Jacques Aumont, procurando exemplificar o que foi visto também com os filmes de Cheh. Assim, encerramos a parte teórica da monografia, cumprindo com êxito o segundo objetivo proposto.

Finalmente, para o terceiro objetivo, dediquei o último capítulo de desenvolvimento da monografia ao estudo do filme *Herói*. Para identificá-lo como um filme do gênero *wuxia*, trabalhei em cima de três de seus personagens principais, buscando neles elementos que estivessem de acordo com tudo o que foi trabalhado antes no gênero. Com a análise, foi

possível verificar características que incluíam desde as virtudes morais de Confúcio, passando pelo código dos guerreiros *xia*, até as contribuições de Zhang Cheh para os personagens masculinos. Com relação às questões estéticas, foram encontradas algumas diferenças se compararmos ao *wuxia* dos anos 1960; com base na pesquisa, pode-se afirmar que essas diferenças se devem muito mais a um movimento evolutivo da linguagem do gênero e do próprio cinema como um todo, do que a alguma divergência que possa levar o filme para outro estilo, embora cada diretor tenha, sim, as suas particularidades. É importante lembrar que, como foi falado lá no capítulo 3, de acordo com Christian Metz (1975), os gêneros atravessam um ciclo típico de mudanças; eu mesmo ousei classificar os filmes de Zhang Cheh como pertencentes a um estágio intermediário do ciclo; entretanto, também não considero que o filme de Yimou represente o final deste ciclo. Acredito que boa parte dessa evolução se deve basicamente a questões tecnológicas, de modo que é possível imaginar releituras dos filmes *wuxia* da década de 60 adaptados ao cinema de hoje, sem que hajam grandes diferenças ou descaracterizações do gênero. Em outras palavras, podemos dizer que o filme *Herói* é um autêntico *wuxia* do cinema atual, e com isso, confirmamos o último dos três objetivos propostos. Acredito que, com o cumprimento de todos os objetivos, a leitura da monografia responde também a, senão todas, pelo menos a maioria das questões que foram colocadas para o trabalho.

Por fim, gostaria de colocar aos leitores que, apesar das dificuldades que enfrentei para a produção deste texto, foi prazeroso explorar um tema tão fascinante. Sei que é pouco e que, infelizmente, a cultura chinesa é ainda muito pouco explorada em nossos trabalhos acadêmicos, no entanto, temos de começar por algum lugar e, se esse começo trazer a oportunidade de se produzir mais trabalhos relacionados ao tema, ele terá representado muito mais.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. 6. ed. Campinas: Papirus Editora, 2008. 304 p.
- FAIRBANK, John King; GOLDMAN, Merle. **China: uma nova história**. 3. ed. Porto Alegre: L&PM, 2008. 520 p.
- GARDNIER, Ruy. Os Filmes Wuxia de Chang Cheh; Chang Cheh, Esteta Industrial. *Contracampo Revista de Cinema*, nº 68, 2004. Disponível em <<http://www.contracampo.com.br/68>>. Acesso em: 20 out. 2011
- MEI, Hu. **Kong Zi (Confúcius)**. [Filme] Produção de Sanping Han, Rachel Liu, John Sham e Punhoi Yu, direção de Mei Hu. China, 2010. DVD, 115 min. color. son.
- LAU, Dim Cheuk. **Os Analectos / Confúcio**. Porto Alegre: L&PM, 2011. 256 p. (Coleção L&PM POCKET: v.533)
- TEO, Stephen. **Chinese Martial Arts Cinema: The Wuxia Tradition**. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2009. 230 p.
- TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997. 174 p.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio Sobre A Análise Fílmica**. 5. ed. Campinas: Papirus Editora, 2008. 152 p.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006
- YANG, Alexander Chung Yuan. **História da China**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1977. 86 p.
- ZHANG, Cheh. **Da ci ke (The Assassin)**. [Filme-vídeo] Produção de Run Run Shaw, direção de Zhang Cheh. China, 1967. Vídeo <<http://www.youtube.com/watch?v=QTRQIHFbY1Y>>, 121 min. color. son. Acesso em: 13 out. 2011
- ZHANG, Cheh. **Dubei dao (The One-Armed Swordsman)**. [Filme-vídeo] Produção de Run me Shaw, direção de Zhang Cheh. China, 1967. Vídeo <<http://www.youtube.com/watch?v=bf78960NONY&feature=related>>, 111 min. color. son. Acesso em: 13 out. 2011
- ZHANG, Yimou. **Ying xiong (Herói)**. [Filme] Produção de Shoufang Dou, Willian Kong e Zhang Yimou, direção de Zhang Yimou. China, 2002. DVD, 99 min. color. son.

ANEXOS

ANEXO I

OS FILMES WUXIA DE CHANG CHEH

Em meados dos anos 60, o cinema de Hong Kong vive um surto de recuperação do gênero *wuxia pian* (ou *wuxia pien*), tradicional gênero narrativo da cultura chinesa e existente no cinema chinês desde seu começo na década de 10. Geralmente centrado na figura feminina e narrando peripécias que misturam poderes mágicos, habilidade e alguma intriga romanesca. Na sua versão dos anos 60, formalizada por *Come Drink with Me* (de King Hu) e pelos filmes de Chang Cheh, o *wuxia pian* ganha novos moldes: a ficção aos poucos vai tendendo para os personagens masculinos, e a mágica assume ares mundanos, com saltos e vôos que brotam da técnica arrojada dos espadachins e não mais de uma origem sobrenatural. É comum tentar ver no *wuxia* dos anos 60 alguma coisa culturalmente autóctone, mas essas mudanças se dão em grande parte pela influência do cinema japonês de samurai (com os quais entretanto os heróis do cinema *wuxia* guardam poucas semelhanças em seu código de lealdade) e do cinema americano de ação. O fenômeno do *wuxia pian* dos 60 (e também o renascimento do *wuxia pian* nos 80 com Tsui Hark) é um caso bastante complexo e saudável de influência estrangeira vindo servir de adubo para um solo que só precisava de uma pequena ajuda para fertilizar.

Se excluirmos o atualmente invisível *Tiger Boy* e o um tanto híbrido *The Magnificent Trio* (1966), a série de *wuxia pian* que torna célebre a figura de Chang Cheh é *The Trail of the Broken Blade* (1967), *One-Armed Swordsman* (1967), *Golden Swallow* (1968), *Return of the One-Armed Swordsman* (1968) e *Have Sword Will Travel* (1969). Como a saga *One-Armed...* tem característica e vulto bastante próprios (renderam uma personagem inúmeras vezes retomadas, inclusive pelo próprio Chang Cheh em modelo pouco apropriado ao cinema *wuxia*, é uma produção que merece um estudo à parte. Ficamos, então, com três filmes que apresentam características muito semelhantes, e que, tanto em termos de produção quanto em elaboração visual e coreográfica, estabelecem um padrão para o cinema de Hong Kong que vem a seguir. Os três filmes lidam com intrigas de triângulo amoroso e amor não-correspondido, e equilibram a trama com batalhas de espada de forma bem diferente filme a filme, algumas vezes alcançando formas virtuosas de passagem.

A esse respeito, o começo de *Have Sword Will Travel* é rocambolescamente delicioso. Yun Piao-piao (Li Ching) pede ao noivo e colega de artes marciais Siang (Ti Lung) que se deite na relva, e, quando ele o faz, ela coloca um véu em seu rosto e dirige-se para o outro lado da estrada. Pelo caminho que se perde no horizonte, chega um grupo de arruaceiros (que depois descobriremos pertencer ao grupo de vilões que quer roubar um carregamento que em dias irá fazer seu percurso) e instantaneamente ataca Siang, que dilacera (posteriormente com a ajuda da amada) todos aqueles que tentam duelar com ele (a ficção obriga, todos aqueles que não são espadachins treinados sucumbem imediatamente à espada daqueles que tiveram treinamento, por mais numerosos que sejam). Nesses três filmes, a habilidade de lutador está intimamente ligada à fascinação feminina, e freqüentemente o amor da mulher se transfere para aquele que apresenta mais preparo na luta.

Mas em todos esses filmes, e isso pode se estender à obra de Chang Cheh como um todo, existe pouca demonstração positivada de vigor viril para impressionar as mulheres. Se há muito comportamento bárbaro nos personagens de Chang (por exemplo o começo de *Heroic Ones*, protagonizado por um clã de bárbaros da Mongólia), ele nunca significa uma ontologia do universo macho que se fecha em torno de si, como muito se costuma dizer. Geralmente, o sentimento evocado pelos filmes é mais o de fraternidade ou rivalidade leal dos protagonistas. Em *The Trail of the Broken Blade*, certamente o mais ligado à tradição antiga do *wuxia*, Kiu Chong e Wang Yu desenvolvem o mais forte laço afetivo do filme inteiro, num filme de trama inteiramente atrelada à questão do amor feminino.

Mas qual é o centro do encantamento que provoca Chang Cheh em seus *wuxia pian*, talvez ainda cedo em sua carreira o ponto alto de sua filmografia? Diríamos, esboçando uma resposta, que é a grande harmonia entre a trivialidade dos combates – apenas uma maneira de fazer a história evoluir, com elegância e apuro de decupagem dificilmente igualados – e o ritmo folhetinesco da trama. Com muito pouco ou quase nada em jogo do ponto de vista da densidade dramática, o caminho está livre para criar um universo de sonhos, nesse sentido respaldado e amplificado pela grande força visual das cores, pelos movimentos dos personagens, pelos rostos expressivos dos protagonistas masculinos e femininos, pelos cenários de estúdio que colam sobremaneira à mágica das situações, pela música um pouco desajeitada mas sempre encantatória que faz dos interlúdios amorosos algo maior-que-a-vida (*bigger than life*) e das cenas de ação *thrillers* banhados de sangue.

Muito se fala das grandes cenas de luta e batalha proporcionadas por Chang Cheh – que saibamos, jamais foi feita uma reavaliação crítica rigorosa do ponto de vista crítico, a grande parte de textos sobre ele cabendo a aficionados em gênero, e voltado principalmente à fruição um tanto onanista das cenas de ação –, mas é preciso notar que há diversos tempos mortos soberbamente construídos e encenados em que a câmera parece se descolar de sua mera função narrativa para tecer intrigas visuais que falam por si próprias. Em *Have Sword Will Travel*, a tensão para a cena principal do filme, a emboscada da torre, é construída com um único e longo plano, em carrinho lateral, do exército inimigo escondido atrás das folhagens.

Outra fonte infinita de força é a tensão entre o material e o imaterial. Como já se frisou mais de uma vez – como se frisa sempre, aliás, uma vez que o cinema de Chang só parece interessante para alguns na medida em que ele aumenta a contagem de corpos e o dilaceramento de corpos a um novo patamar na história do cinema –, há muito sangue derramado nas lutas, e isso não vale somente para os vilões, mas também para os heróis que, ensangüentados e por vezes transformados em cadáveres (*Have Sword Will Travel*, *Golden Swallow*). O sangue, a se ver pelo final de *Have Sword Will Travel* em que os três protagonistas vivem um diálogo final todos banhados em vermelho (deles próprios), é a prova final, a prova dos nove para mostrar que alguém tem um corpo que está vivo. Em contrapartida, as relações de amor entre homem e mulher ou de lealdade e/ou fraternidade entre amigos jamais é concretizada através de algo físico ou visível. Resta ao inefável dos olhares e à aparição da música não-diegética captar aquilo que o físico não mostra (o beijo, o toque) ou conjura. O material, instância em que o filme se movimenta, é o lugar dos choques e da morte. Mas é no imaterial que o jogo é jogado, é no imaterial que os movimentos se atenuam, e cristais de tempo passam a dominar: na visão que David Chiang tem quando descobre que sua amada vai se casar com Wang Yu em *Have Sword Will Travel* (ele prefigura em sua imaginação uma morte física para expressar a morte de suas esperanças quanto à amada) ou na dedicação de fidelidade à lápide do homem amado-e-morto em *Golden Swallow*.

Três filmes trágicos, espécie de constatação de que é só no imaterial mundo dos mortos que os amantes finalmente poderão se tocar, *The Trail of the Broken Blade*, *Golden Swallow* e *Have Sword Will Travel* são testemunhas de uma força incomum em engajar a imagem como elemento ativo e de fazê-la força motriz de pensamento (sobre a imagem, sobre o mundo). Belo começo para um homem de mercado, e que geralmente é visto como nada além de um encenador de assassinatos.¹

¹ <http://www.contracampo.com.br/68/wuxiachang.htm>

ANEXO II

CHANG CHEH, ESTETA INDUSTRIAL

1. Falar de Chang Cheh implica uma variação no discurso crítico costumeiro. É um diretor que sempre se inseriu muito bem no circuito dos cinemas de estúdio, adaptou-se às mudanças da época quando era preciso, nunca seguiu contra a maré ou fez filmes "de contrabando" tentando passar um discurso por baixo dos canais de praxe. Tampouco pode-se dizer com facilidade que seu cinema toca as grandes decisões da existência humana (embora o faça, de alguma forma) ou se insira no patamar de um cinema "humanista" (grande clichê da crítica de bom tom), e muito menos que exista complexidade em sua dramaturgia. A intriga dos filmes de Chang Cheh está na imagem, no extensivo uso dos recursos que ela apresenta para construir expressividade, num zoom, numa mudança de foco, num corte, numa passagem de cena, na movimentação dos atores pelo plano, nos movimentos de câmera, na construção dos cenários e no imaginário que tudo isso evoca. Escrever sobre o cinema de Chang ao mesmo tempo revela as limitações de escrita de uma certa crítica de cinema (discorrer sobre a trama, especular sobre a mensagem do filme) e obriga a uma atenção específica à imagem como aquilo que compõe a raiz da expressão cinematográfica (e que, curiosamente, é tão pouco analisada nesse mesmo veio crítico de que falamos). Ao mesmo tempo, falar de Chang Cheh se faz necessário não só porque ele é referência absoluta em termos de cinema de ação (Tsui Hark e John Woo bebem avidamente da fonte, Tarantino fez de Chang sua principal referência em *Kill Bill*, e pode-se dizer que um campo enorme e decisivo do cinema contemporâneo, que passa por Soderbergh, Vincent Gallo e McG, mesmo não sendo influenciado ou tendo pouco ou nada a ver estilisticamente, passa hoje por uma mesma problemática de imagem), mas sobretudo porque a energia e mestria de suas composições e filmes obrigam a uma avaliação e uma reconsideração desse que sempre foi visto como um artesão talentoso e nada mais.

2. O Grande tema de Chang Cheh, se há um só – mas que também é o do cinema como um todo –, é o movimento. O segundo, derivado do primeiro, é a fragilidade dos corpos. Chang parece ser um continuador da arte cinética de Dziga Vertov, por vias transversas. Tudo se dá com uma velocidade tão particular que é preciso um novo aprendizado do olhar para conseguir capturar o modo como os corpos se movimentam, se distanciam ou se chocam, como o espaço é percorrido por um corpo através do plano ou para longe dele. Nesse sentido, o cinema de Chang se distancia da arte do outro mestre do *wuxia pian*, King Hu: nada de muito mágico nos vãos dos espadachins, nada da análise do movimento que fará de Hu uma espécie de sino-Leone. Se por vezes e em épocas o cinema de Chang Cheh é imbuído de um sentido romântico, este é tratado de forma bastante laica e imanente. Como todo esteta da agilidade (mais da câmera que dos corpos, por mais que eles sejam ágeis), o autor de *Golden Swallow* vê o mundo como sucessão de fluxos, que se integram ou se repelem, no amor assim como na guerra. E, como poeta dos fluxos, Chang sabe muito bem aproveitar o momento em que algo se fixa, o momento que um corpo deixa de ter movimentos: a morte. Muitos vêm em seu cinema apenas uma sangrenta contagem de corpos de homens em combate. Não é que isso não esteja lá, mas o simples fato de que diversas das mortes que acontecem em seus filmes são tão repletas de carnalidade (quando morrem os heróis, quando certos vilões são humanizados no momento mesmo antes de morrer) permite apontar para o fato de que o rasgo feito é muito mais importante que a espada, e que grande parte do jogo sem sentido de violência de alguns de seus filmes remete justamente para essa ausência de sentido, e não pelos rituais de honra, astúcia e virilidade tão frequentes em filmes do gênero. É espantoso como, inclusive, é várias vezes o ponto de vista das personagens femininas (anti-violência) que parece reinar no final (os dois *One-Armed Swordsman* com o ator Wang Yu, *The Magnificent Trio*, entre outros).

3. Se excetuarmos dois filmes desconhecidos e realizados com muita distância temporal antes e depois de quaisquer outros (*Alishan feng yun*, 1949, em Taiwan, e *Ye Huo*, 1957, já em Hong Kong), a carreira de diretor de Chang Cheh começa em 1965, no ano em que a febre do *wuxia pian* iria dominar o imaginário cinematográfico de Hong Kong. Nesse momento, Chang já tinha uma carreira sólida de roteirista por cinco anos na indústria de cinema com musicais e filmes de ação. No mesmo período, surgem três filmes que modificarão definitivamente o cinema feito na ilha: *Temple of the Red Lotus* (dir. Xu Zenghong), *Come Drink with Me* (dir. King Hu) e *Tiger Boy* (dir. Chang Cheh). Os filmes *wuxia* formam um gênero tradicional na cultura chinesa (e no cinema desde os anos 20), e seus heróis são cavaleiros errantes, espadachins habilidosos que rumam de cidade em cidade, misturando técnicas humanas com poderes mágicos, por vezes. Mas é somente em meados dos anos 60 que o *wuxia pian* (literalmente filmes de cavaleiro marcial, embora a expressão tenha um significado muito mais profundo que esse 1) passa a ser recuperado, principalmente através dos produtores com forte senso de mercado que eram os Shaw Brothers, Run Run e Run Me Shaw. É com os irmãos Shaw que Chang Cheh realizará grande parte de sua prolífica produção (101 filmes de que se tem notícia), e todos os seus filmes mais conhecidos. E é durante a segunda parte dos anos 60 que os filmes *wuxia* terão sua máxima expressão, sendo em seguida substituídos no gosto do público local pelo cinema de kung fu, ou *kung fu pian*, principalmente a partir do acontecimento Bruce Lee.

4. *The Magnificent Trio* (1966) já é Chang Cheh exercendo com talento sua criatividade de encenador. Historieta meta-comunista, o filme conta a história de habitantes de um vilarejo tentando desbancar um prefeito local corrupto que obriga as comunidades a ceder taxas escorchantes de alimentos e tributos. No meio do caminho aparece Wang Yu, maior estrela do cinema *wuxia*, que aqui interpreta Lu Fang, um espadachim que retorna de batalha e encampa a justa luta dos camponeses 2. Tanto as delirantes cenas de crédito quanto os temas de lealdade e fraternidade entre os espadachins já se fazem presentes, assim como a força dos evocativos cenários de estúdio, mais mágicos do que naturalistas, e o subtema amoroso representa parte decisiva da trama. Em todos os filmes dos anos 60 que vão se seguir a *The Magnificent Trio*, os traços de enredo permanecerão semelhantes, com foco forte no romantismo do personagem principal: um romantismo que não ilustra só nos interlúdios com as personagens femininas, mas em toda uma ideologia de herói dramático, sério, focado, que Wang Yu representa à perfeição (e que farão dele uma figura de proa desse período). Segue-se um período de pequenas obras-primas: *The Trail of the Broken Blade* (1967), *One-Armed Swordsman* (1967), *Golden Swallow* (1968), *Return of the One-Armed Swordsman* (1968) e *Have Sword, Will Travel* (1969). Chang evolui seu estilo, aprimorando-se em enredos sempre simples, em que as cenas de ação vão assumindo recortes cada vez mais virtuosos. A notar nesse período a primeira contribuição de Liu Chia-liang (ou Lau Kar-leung), coreógrafo de ação e herdeiro de sangue do verdadeiro templo de Shaolin (através da figura real mas não menos mitológica de Wong Fei-hung, posteriormente herói ficcional da saga *Era Uma Vez na China* de Tsui Hark). Liu trabalha com Chang pela primeira vez em *The Trail of the Broken Blade*. Em 1970, Wang Yu decide tentar sua carreira de diretor, e esse momento coincide com uma baixa de popularidade do *wuxia* clássico.

5. Todo esse ambiente propicia uma espécie de recomeço na carreira de Chang Cheh, que precisa ao mesmo tempo encontrar uma nova estrela para protagonizar seus filmes e novas fórmulas para encher os cinemas. A estrela ele encontrará no jovem David Chiang, que já protagonizava *Have Sword Will Travel* junto com Ti Lung, ele mesmo também um quase estreado no cinema. Juntos, eles farão a dupla de protagonistas mais famosa do cinema de Hong Kong. Em David Chiang, Chang Cheh encontrará o protagonista mais capaz de substituir Wang Yu e trazer a seus filmes um veio cômico-cínico que estará presente em boa parte de sua carreira a partir dos anos 70. Prova disso é a comparação entre o primeiro *One-Armed Swordsman* e *New One-Armed Swordsman*, retomada em outra chave do mito do espadachim de um braço só. Chiang é o herói orgulhoso (*New One-Armed...*), bon vivant e mulherengo (*Heroic Ones*, *The Water Margin*) que vai dar o tom para Chang Cheh substituir ao *wuxia pian* clássico um novo gênero híbrido, mais voltado para o cinema de ação mais contemporâneo (*Vengeance*, *Anonymous Heroes*) ou para superproduções com uma infinidade de personagens, cavalos e castelos (*The Water Margin*, *Heroic Ones*, *All Men Are Heroes*). O estilo de

Chang Cheh, exuberante e excessivo mas de uma limpidez impressionante nos anos 60, vai assumindo um tom vertiginoso, quase experimental, misturando *zoom in/out* com câmera na mão tecendo movimentos desvairados, como se a imagem precisasse se movimentar tanto quanto os personagens que ela enquadra. Espadachins ou heróis de kung fu, os heróis e vilões dos filmes de Chang na primeira metade da década de 70 se aproximam muito do imaginário das histórias em quadrinhos, em suas roupas, em suas extravagantes técnicas de luta e em seus gestos.

6. O sucesso de Bruce Lee e sua prematura morte em 1973 fazem com que o cinema de kung fu (*kung fu pian*) se transforme aos poucos em foco principal da indústria de Hong Kong, e ainda que Chang continue realizando alguns filmes de espadachim ou superproduções com centenas de personagens (*O Bravo Arqueiro de Shaolin/Brave Archer*, com três continuações), de 1974 em diante a maior parte de seus filmes terá muito poucos embates de espada, que serão substituídos por onipresentes lutas corporais. Nasce então mais uma parceria de Chang Cheh com outro novo ator, muito mais versado em artes marciais e também muito mais galhardo do que David Chiang: Fu Sheng (ou Alexander Fu Sheng, no Ocidente). Fu Sheng começa no cinema em *Boxer From Shantung* (1972), mas só tem seu primeiro papel principal em *Dois Heróis do Karatê/Heroes II* (1974). O filme também é o primeiro de uma enorme série de filmes que Chang Cheh realiza tendo como base o famoso universo dos monges do Templo de Shaolin, importante casa de aprendizado de artes marciais destruída na dinastia Qing e tornada clandestina desde então. Em filmes como *Five Shaolin Masters* (1974), *Disciples of Shaolin* (1975), *Shaolin Temple* (1976) e *Chinatown Kid* (1977, raro filme de Chang Cheh disponível que se passa no tempo atual, no bairro chinês da cidade de São Francisco), começam a aparecer atores como Lu Feng, Chiang Sheng, Philip Kwok, Sun Chien e Lo Meng, que se tornariam famosos em 1978 com *Os Cinco Venenos de Shaolin/Five Deadly Venoms* (1978), último time de estrelas catapultadas para a fama por Chang Cheh. Se o começo do período kung fu e o trabalho com Fu Sheng dá a Chang uma nova oportunidade de reinventar sua mise-en-scène, abandonando parte de sua extravagância e voltando a um estilo mais direto, menos floreado; e se o sucesso dos filmes com os "cinco venenos" dão a ele algum gás suplementar, a trajetória de seu cinema nos anos 80 é obscura, e tudo leva a crer, a partir de *Kid with the Golden Arm* (1979), seu filme mais tardio a que pudemos ter acesso, que já havia um certo desgaste de energia e inventividade que se fazia sentir, em filmes de duração muito curta, com cortes pouco eficientes e fórmula funcionando (pois ainda funcionava) no vazio.

7. Chang Cheh tem toda sua trajetória dentro da indústria de Hong Kong, e nela conseguiu desenvolver um estilo visual próprio, em várias temáticas diferentes e rearranjos de carreira que permitem reconhecer uma mestria incomum do formato scope 2,35:1 (no Shawscope da cartela de abertura bastante ostentatória dos filmes da Shaw Brothers, retomada em *Kill Bill*), que não ficam somente na apresentação costumeira do cinema de artesanato (com os ideais de lisibilidade absoluta da imagem), mas desenvolvem utilizações expressivas e por vezes selvagens da imagem que dificilmente encontraremos em outro realizador de cinema de gênero, em Hong Kong ou qualquer outro país. Um estilo que não é apenas um jogo expressivo descolado daquilo que se filma, mas um casamento meticuloso de uma paleta de opções estéticas muito pessoais com um universo temático também muito próprio. Um universo de heroísmo, habilidade, morte e sangue, que no entanto nunca se encerra numa filosofia da violência positivada pela maior força ou maior habilidade, e tampouco faz da morte apenas um suporte para o gozo visual. Que o digam os espectadores de *The Water Margin*: na cena da execução da conspiradora esposa de um dos 108 heróis de Liang Shan e de seu amante, Chang Cheh faz de tudo para aproximar o espectador daqueles que serão assassinados a sangue frio pelos heróis do filme. A execução, quando ela se dá, é fria, e jamais assume aos olhos da mise-en-scène um tom de justiça feita, e sim o gosto amargo do nihilismo através da lógica do derramamento de sangue. Cinema mais masoquista do que sádico – infundável número de heróis a que falta a família, a pessoa amada, o braço, a comunidade, o companheiro morto –, os filmes de Chang Cheh fazem da carne de todos, heróis ou vilões, sua própria carne, igualando-a toda pela imagem como o testemunho daquilo que vibra, e que em algum momento não vibrará mais, como todo movimento que se encerra, como toda

vida que sucumbe. Algo muito além do *exploit* que certas visões meio apressadas gostariam de fazer crer.¹

¹ <http://www.contracampo.com.br/68/changgeral.htm>