



Distúrbios de Espaço e Tempo no Cinema de Sensações de Hong Kong¹

Alita Villas Boas de Sá Rego²

Faculdade de Educação da Baixada Fluminense
FEBF/UERJ

Resumo

A partir do processo de globalização intensificado pelas tecnologias de comunicação e informação, o cinema de ação e de espadachins voadores (*wu xhia pian*) produzidos em Hong Kong começa a ultrapassar as fronteiras do Oriente e ressoa em obras realizadas em Hollywood. É o cinema que faz o caminho inverso ao do início do século XX, quando invade a Ásia como uma tecnologia essencialmente ocidental, imediatamente incorporada ao espírito mágico do Oriente. Verificar de que forma o cineasta de Hong Kong Tsui Hark usa a tecnologia digital para criar imagens-sensação a partir dos distúrbios de espaço e tempo é o objetivo deste texto. Serão utilizadas as teorias de Bergson, Deleuze, de Antoine Coppola e Marcel Granet. Outros autores serão utilizados como fontes de informações técnicas suplementares.

Palavras-chave:

Filmes de ação; sensação, montagem; efeitos especiais; imagem digital

Corpo do trabalho

Atenção distraída x adrenalina pura

Os distúrbios de espaço-tempo surgem com a criação do telégrafo e do telefone, se intensificam com o rádio e a televisão e alcançam um altíssimo patamar com as tecnologias digitais e a Internet. Recebemos uma enorme quantidade de informações que nos chegam velozmente como texto, imagens, sons e ruídos altamente fragmentados, que modificam a forma como percebemos o mundo.

No cinema, o uso da tecnologia digital revolucionou uma técnica que há praticamente 100 anos não sofria uma transformação tão radical. Hoje, a informatização da produção cinematográfica já afeta praticamente todas as etapas da realização de um filme: técnica, econômica, simbólica e estética. O resultado desse investimento maciço pode ser verificado, principalmente, nas produções de Hollywood. São *travellings*

¹ Trabalho apresentado na NP Comunicação Audiovisual, do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação e Cultura, pesquisadora e professora visitante da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense. E-mail: alitasa.rego@gmail.com



espetaculares realizados com uma *steadicam*³ ou com o *luoma*⁴, cenários virtuais, *motion control*, *morphes* e animações realizadas com programas digitais que incorporam os princípios da física quântica, sistemas de som com grande potência e alta capacidade de gerar estímulos sonoros em todos os pontos das salas de exibição. Mais do que um veículo para contar histórias através de imagens, esses filmes parecem um mostruário de novos *hardwares* e *softwares* capazes de realizar os mais estonteantes efeitos especiais. O espectador que aprecia essa nova imagem assiste ao filme como se estivesse num carrinho de montanha russa, sentindo vertigens ao mergulhar no vácuo da própria imagem. Esta nova categoria de imagem cinematográfica não induz mais o espectador a exercer uma atenção distraída, como identifica BENJAMIN (1980) em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. A atenção distraída surge quando,

mal o olho capta uma imagem, esta já cede lugar a outra e o olho jamais consegue se fixar. (...) De fato, a sucessão de imagens (cinematográficas) impede qualquer associação no espírito do espectador. Daí é que vem a sua influência traumatizante; como tudo o que choca, o filme só pode ser apreendido mediante um esforço maior de atenção. (BENJAMIN, 1980. P.25)

É por isso que, em meados do século XX, o *público da sala escura é bem um examinador, porém um examinador que se distrai* (idem. 1980.P.27.). No século XXI, as imagens cinematográficas que ganham um sentido a partir da atenção distraída do espectador se transformam em pura sensação. Seja no Oriente ou no Ocidente, o espectador que vai ao cinema para assistir aos filmes de aventuras cheios de efeitos especiais está em busca de mais adrenalina e não de emoções ou pensamentos profundos. As imagens são apenas ícones de ações que passam tão velozes pela tela que não dá tempo delas ganharem um significado. Elas são apreendidas pelo corpo como o mais puro fluxo da matéria. Nesse caso, a imagem é uma matéria que já está presente, mas ainda não se tornou uma representação. Como nos explica Henri Bergson, uma imagem pode

ser sem ser percebida; pode estar presente sem estar representada. E a distância entre estes dois termos, presença e representação, parece justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a percepção consciente que temos dela. (BERGSON, 1990. P.24)⁵

³ Dispositivo ao qual se acopla a câmera baseado num sistema de contrapesos e suportes balanceados, que permite que se caminhe com ela como se estivesse sobre trilhos, evitando vibrações. A Steadicam® tornou-se bastante conhecida por seu amplo uso em cinema e TV. Ela possui várias versões, desde as mais complexas e elaboradas, destinadas ao uso cinematográfico, até equipamentos mais simples, destinados ao uso com câmeras semi-profissionais, geralmente menores e mais leves, como é o caso do Steadicam JR® :

⁴ Grua dotada de braço articulado e com câmera teleguiada.

⁵ Uma percepção consciente acontece quando a consciência, através do fio condutor da memória, reúne as visões instantâneas do real, dando-lhes um significado. A memória, praticamente inseparável da percepção, é quem vai dar o



Esse tipo de imagem que está presente sem ser representada é uma “apresentação” que atinge o nosso corpo sob a forma de pura sensação. É uma *imagem-sensação*, capaz de provocar grandes descargas de adrenalina no sangue do espectador.

Devemos levar em consideração que, para analisar imagens como estas, não podemos nos utilizar das categorias que buscam, desde seu início, legitimar o cinema como arte. Para isso, os realizadores sempre procuraram criar imagens que tratem dos grandes temas da vida e transmitam uma mensagem, um significado ou emoções fortes. Há necessidade de mostrar que o cinema é capaz de criar visões subjetivas. Tudo para fugir à acusação de que *o cinema não pode ser arte, pois apenas reproduz mecanicamente a realidade*. (ARNHEIN,1989. P.17) Para negar esse tecnicismo, teóricos como Arnheim afirmam que o lado artístico surge quando o cinema se opõe à “vida real”, onde *todas as ações ou séries de ações são ordenadas para todos os observadores numa seqüência ininterrupta, tanto no espaço como no tempo*.(ARNHEIN,1989.P.26). No nosso cotidiano, quando executamos uma ação, ela se dá em continuidade. No realismo cinematográfico, uma cena pode acontecer num espaço-tempo, e a seguinte em outro completamente diferente. Ou então uma cena pode se dividir em vários planos. Uma prática muito usual nos filmes de ação. Para tanto, basta colar um plano no outro. Mas, de qualquer forma, toda montagem obedece a uma seqüência temporal cronológica causal (mesmo nos *flash backs*) e a determinadas leis cinematográficas que visam a provocar no espectador a impressão de continuidade espacial, como o respeito ao eixo da câmera e às sensações de peso e velocidade. É a partir da naturalização desses códigos espaço-temporais que acreditamos no realismo cinematográfico. No entanto, quando assistimos aos filmes de Tsui Hark, verificamos que a ruptura desses códigos criam distúrbios de espaço-tempo que dão origem às imagens-sensação.

Uma nova imagem para um novo tempo

No final do século XX, a visão experiências nos laboratórios de realidade virtual e as tecnologias de informação e comunicação (TIC) mudam o estatuto da visão, do

caráter subjetivo de uma percepção. De acordo com o bergsonismo, existem dois tipos de memórias: uma que está no corpo, composta pelos sistemas físico-químicos encarregados de adaptar nosso organismo às necessidades do meio ambiente. A outra é a que está ligada à consciência e que vai fazer o reconhecimento consciente dos acontecimentos, procurando no passado as situações semelhantes às vividas no instante, para descobrir o que fazer ou o que ela significa. A primeira nos faz suar quando faz calor, ou coçar a pele quando sentimos uma coceira – e descarrega a adrenalina na nossa corrente sanguínea quando estamos em situações de *stress* ou sentimos medo. A adrenalina faz o coração bater mais forte, eleva o nível de açúcar no sangue e direciona o sangue para os músculos dos braços e das pernas, preparando o corpo para agir.



tempo e do espaço. O olhar se soma ao gesto. Ninguém se satisfaz mais em conhecer alguma coisa apenas olhando-a e pensando sobre ela, para só depois fazê-la funcionar. Hoje é preciso entrar nas imagens, experimentá-las, exercer uma ação sobre elas, transformá-las. Aprende-se fazendo e faz-se aprendendo.

O mesmo acontece com o tempo e o espaço. Eles deixam de ser categorias transcendentais, condições de existência de tudo o que existe para se transformar em dados manipuláveis. Podemos estar no passado, no presente ou no futuro a um clicar do *mouse*. Podemos transformar o passado, podemos criar o futuro. Quanto ao espaço, podemos estar aqui e lá simultaneamente, através da telepresença. Telefones com fio, telefones sem fio, televisões analógicas ou digitais, *palmtops*, redes com fio e sem fio e toda uma tecnologia voltada para a comunicação à distância reduz o mundo e nos dá o dom da ubiquidade. É por isso que McLUHAN (1964) pode dizer que o “meio é a mensagem”, seja o meio natural ou artificial. Uma estrada de ferro, um avião, ou a Internet, quando colocam em comum cidades, pessoas, modos de pensar, agir e sentir, estão criando uma nova topologia que faz com que o ciberespaço, ou um telefone celular, se transforme em um local. Por isso podemos dizer que “fulano está no celular”. Ao mesmo tempo, as noções de espaço-tempo se transformam.

Conseqüentemente, somos obrigados a nos formular outras questões sobre nossas condições perceptivas, tais como: o que é *ver*, que durante anos foi uma ação que remetia apenas ao movimento do globo ocular, que agora se soma ao toque? O que é ver quando podemos penetrar no interior dos objetos e ver seu código interno, que nos permite modificá-los de acordo com nossa vontade? O que é aprender, quando a razão é trocada pela sensação? E, no caso do cinema, quais seriam os novos formatos narrativos correspondentes a essas transformações? Seria a tecnologia narrativa baseada na caotização das identidades, do espaço e do tempo, um efeito desta nova forma narrativa? Narrativas onde o sentido (se é que existe algum) surge a partir dos afetos, provocados pela “preensão” de um dado imediato da realidade e não como uma apreensão da razão?

Do índice ao ícone

A imagem digital, idealizada pelo cálculo, faz com que as formas da matéria não tenham mais limite, já que não possui nenhuma resistência substancial, uma matéria prévia que seria a do suporte ou a do referencial que lhe dão o chamado “traço de realidade”, defendido por André Bazin, quando ele fala sobre o cinema. É essa



imaterialidade que permite a visão do invisível, de um possível imaginado, de uma potência ainda não realizada. Este é um dos aspectos do empreendimento tecnológico informático: transformar as representações em simulações, de modo a permitir a vida em espaços multidimensionais. Sendo assim, Ilsa Lazlo (Ingrid Bergman) pode ter um final feliz nos braços de Rick Blaine (Humphrey Bogart), no final de *Casablanca* (*Casablanca-1942*) e um jogador de videogame pode agir em universos simulados.

Essa capacidade de desdobramento de uma imagem, sem que ela perca sua referência anterior, é o que permite a re-apropriação das velhas histórias, que agora são *turbinadas* com novos efeitos especiais, capazes de provocar vertigens alucinadas através de *travellings* hipervelozes em lugares impossíveis, de provocar sensações violentas através de fogos de artifícios que explodem das armas cada vez mais poderosas. Com isso, o cinema deixa de ser uma prótese de visão, que induz à interiorização subjetiva, para se transformar em uma prótese sensorial que permite a visão exteriorizada do fluxo das imagens. Imagens cinematográficas que atuam diretamente no sistema sensorio-motor do espectador, provocando sensações sobre sensações, que impedem o pensamento de pensar.

Durante este processo, a imagem deixa de ser o índice de um significado que se esconde por trás da imagem e que deve ser decifrado, para se tornar icônica. Tudo é visível na própria imagem, que se apresenta em fluxo contínuo, como Bergson descreve (1990). Esta é uma imagem fluxo, ou imagem-sensação.

Imagem-sensação ou imagem-fluxo

A passagem dos modos de produção de imagens analógicas para digitais modifica o estatuto das imagens, que deixam de ser uma forma estável com um conteúdo pré-definido, que permitia a criação de uma ‘linguagem das imagens’, como dizem os formalistas russos, para se tornarem forma-fluxo, ou forma-processo, como vai dizer Simondon em *L’individu et sa genese phisico-biologique*⁶(1964). Uma forma-fluxo é uma imagem-sensível. Aliás, todas as imagens são sensíveis. Uma imagem sensível não é uma representação: um desenho, ilustração, foto ou imagem figurativa

⁶ Simondon questiona o princípio de individuação baseado na dupla forma-substância, ou hilemorfismo e também a teoria atomista. Ele explica que, no hilemorfismo, o indivíduo é um ser já feito e determinado desde o momento em que nasce. Nele, nada mais se cria. Seria o mesmo que dizer que uma criança é um adulto em miniatura. Na teoria atomista, que nasce na Grécia há 2500 anos, a formação dos indivíduos é fruto do acaso, que reúne os átomos que assumem uma determinada forma. Apesar disso, depois que o indivíduo se forma, ele é sempre o mesmo até acabar.



que criam uma presença que é a marca de uma ausência ou uma representação no sentido bergsoniano⁷. Também não é uma apresentação: a experiência direta do aparecer material das coisas (ou fenômenos), tal como se apresentam para a nossa consciência. A imagem-sensível é uma “presentação”. Um sinal feito de luz-energia, que não pára de fluir e de modular. Ela possui materialidade, mas não tem forma final. É apenas uma sensação instável e diferenciada que não pode ser designadas por um nome ou ter um sentido fixo. Ela existe, mas ainda não está visível. É apenas sensível. É uma imagem-sensação.

Imagens-sensação possuem uma duração durante a qual elas se acoplam, se misturam, se contagiam ou se hibridizam com as outras, formando ritmos, dissonâncias, consonâncias e acoplamentos. Elas habitam um plano onde não existe um centro ou eixo para determinar onde é em cima ou embaixo, direita ou esquerda. Não existem noções definidas de espaço e tempo. Não existem limites. As leis naturais que comandam o mundo humano podem ser revertidas. É uma espécie de caos originário de onde surge tudo o que existe. No caso do cinema, esse plano caótico provocado pelos distúrbios de espaço-tempo e de limites identitários deixa o espectador em um estado de limiar, semelhante ao transe de uma cerimônia xamânica ou ao provocado pelas drogas. Durante os estados de limiar, a percepção se transforma e permite a que as imagens-sensação comuniquem *pelo meio*. A comunicação pelo meio se dá por acoplamentos, contágio, hibridização e trocas de intensidades provocadas pelos afetos entre as imagens. Só assim podem surgir figuras como um humanomóvel, que ocorre quando nos acoplamos a um automóvel para circular pelas estradas e estacionar, onde os limites entre nosso corpo e o do automóvel se dissolvem.

Esse mesmo processo de acoplamento, hibridização e contágio acontece durante um filme cuja narrativa imagética rompe com os códigos cinematográficos aos quais estamos condicionados: a posição e os movimentos de câmera, que são limitados pelas possibilidades corporais do fotógrafo e que obedecem às leis da gravidade, à velocidade e à lógica espaço-temporal. Como afirma Foucault,

os códigos fundamentais de uma cultura – aqueles que regem sua linguagem, seus esquemas perceptivos, suas trocas, suas técnicas, seus valores, a hierarquia de suas práticas – fixam, logo de entrada para cada homem, as ordens empíricas com as quais terá que lidar e nas quais se há de encontrar. (FOUCAULT, 1995. P.10).

⁷ Bergson define uma representação como uma imagem que tem o seu fluxo interrompido. Retiram-se dela o tempo e o movimento, tornando-a imóvel como uma coisa ou um conceito. Algo que teria uma espécie de identidade ou essência da imagem.



Quando se rompem os códigos cinematográficos, o espectador perde sua identidade, sua percepção do ambiente que o rodeia, e passa a fazer parte da própria imagem. Um recurso muito utilizado pelos diretores de Hong Kong, que se especializaram em filmes-adrenalina a partir da caotização do espaço, do tempo e das identidades criadas por suas imagens-sensação digitais.

Era uma vez em Hong Kong

Os filmes de Hong Kong refletem tanto o pensamento chinês, com seu materialismo excessivo, quanto o imaginário asiático de mitos ancestrais. COPPOLA (2004) descreve minuciosamente a presença desse imaginário, cujo veículo principal são as produções da ilha mais ocidental do Oriente. Nos filmes de *wu xhia pian* produzidos em Hong Kong, o uso de efeitos visuais e especiais, a aparente incoerência das histórias e a defasagem entre som e imagem e os distúrbios de tempo e imagem ultrapassam a realidade lógica e racional ocidental. Sendo assim, humanos podem se apaixonar por espíritos desencarnados que vivem na terra em busca de seus amores; o corpo não é marca de identidade e heróis são invulneráveis, oniscientes e onipresentes. A idéia de bem e mal está restrita ao que é o bem e o mal para o herói. E ele pode ser tanto um terrível matador, quanto um policial honesto.

Como aponta COPPOLA (2004), é interessante notar as diferenças entre heróis chineses e heróis ocidentais. Os primeiros são homens comuns que adquirem seus poderes ao longo do tempo, historicamente. Além de causas científicas, um herói pode ganhar super-poderes por vir de outro planeta, ou porque recebe um dom dos céus por seu bom (ou mau) comportamento. Heróis ocidentais, quando vão fazer qualquer ação, refletem, pesam causas e conseqüências e, principalmente, têm problemas existenciais devido aos poderes. Entre outras coisas, nunca conseguem ser felizes no amor...

Os heróis chineses não se transformam ao longo do tempo. Já nascem heróis. Faz parte de seu modo de estar no mundo realizar atos heróicos. Se eles se aperfeiçoam com mestres, ou fazem treinamentos, como no caso dos filmes de *wu xhia pian*, é para ampliar suas potências. O controle do corpo depende do controle da mente. E, apesar disso, heróis chineses não precisam pensar. Eles agem de acordo com suas pulsões, seus sentimentos. Em *The Killer* (WOO, Hong Kong, 1989) Jeffery – o matador profissional interpretado por Chow Yun-Fat – não hesita em esvaziar todas as balas de seu revólver no corpo já morto do bandido que o feriu, ato realizado por pura pulsão. Ao mesmo tempo, é de extrema bondade e delicadeza com a moça cega por acaso durante um



tiroteio. Tipo de comportamento que iguala heróis, tanto americanos, quanto chineses: os heróis têm uma moral impecável, tanto para o bem quanto para o mal. Mas, enquanto no Ocidente bem e mal são conceitos morais universais, na China estão ligados à ocasião. Para os ocidentais, os comportamentos de personagens dos filmes de Hong Kong parecem totalmente incoerentes e irracionais, mudando a cada situação. Por isso, ao assistir um filme deste tipo, o espectador ocidental já se encontra fora dos códigos sociais e morais do filme, o que o coloca, de início, num certo caos perceptivo. No caso de Tsui Hark, a tendência é acentuar este caos.

Imagens de Tsui Hark

Hark faz parte da geração de cineastas que viveram a adolescência nos anos 60 e que deram seus primeiros passos profissionais na efervescência cultural dos anos 70, constituindo a *nouvelle vague* de Hong Kong. Ele realiza seu primeiro filme em 1979, aos 28 anos. *Butterfly Murders* (HARK, Hong Kong, 1979) é uma aventura futurista inspirada em *Os pássaros* de Hitchcock, onde as aves são substituídas por borboletas assassinas. O filme foi um sucesso de crítica e um fracasso de público. O filme faz parte da *Trilogia do caos*, que também inclui os filmes *Histoire de Cannibales* (HARK, Hong-Kong, 1980) e *L'enfer des armes*⁸ (HARK, Hong-Kong, 1980) Os dois são metáforas sobre a corrupção e a apatia do povo de Hong Kong diante do poder. Com *Zu, Warriors from the magic Mountain* (1983)⁹, Hark ficou conhecido no resto do mundo. Em 1984, o cineasta cria sua produtora, *Film Workshop* e monta uma companhia de efeitos especiais. Ele produz os dois primeiros filmes da série *A Better Tomorrow*, (1986/1987) dirigidos por John Woo. Depois de trabalhar com Hark, Woo vai para Hollywood, onde está até hoje. Em 1997, o diretor e produtor segue os passos de Woo e vai para Hollywood. Em 2000 ele volta para Hong Kong e realiza *Tempo e Maré*, (*Time and Tide*. HARK, Hong Kong, 2000), seu filme mais conhecido e valorizado no Ocidente. Em 2005 vai ao Festival de Cannes com o épico *Seven Words*, que, apesar de bem recebido, teve fortes críticas, já que os ocidentais tinham uma grande dificuldade em identificar mocinhos e bandidos e de compreender quem era quem.

Como criar o caos

⁸ A cópia recuperada com as cenas originais só é encontrada no DVD que faz parte da edição para colecionadores.

⁹ O comentário está em um artigo de Danguyen Disponível em: www.asiepassion.com/cinema/realisateurs/tsuihark/



Durante sua carreira, Tsui hark desenvolve uma série de recursos estilísticos que funcionam como uma assinatura. A principal delas é a câmera-fluxo, que aumenta e intensifica a sensação de movimento, principalmente após a chegada das câmeras digitais. Liberta do corpo humano e movimentada por controle remoto, ela é capaz de realizar os movimentos mais incríveis. Pode estar em cima ou embaixo, à direita ou à esquerda, desrespeitando a lógica do ponto de vista, da velocidade, da ação da gravidade e da mobilidade do corpo humano, provocando distúrbios de espaço e tempo que levam ao atordoamento nos sentidos que permitem a comunicação pelo meio. Num fluxo contínuo pode passear pela cena, se aproximar dos personagens observando-os um a um, se afastar para mostrar todos juntos e se aproximar de um ou outro, fazendo o *zoom afetivo* que leva o ator a iniciar a ação. Seu movimento no interior do plano é semelhante ao da setinha do mouse, que corresponde à presença do usuário que age sobre a imagem do monitor do computador. Com isso, a câmera-fluxo deixa de ser a visão de uma testemunha da cena ou uma visão subjetiva, para se transformar no avatar do espectador.

Além disso, *travellings*, panorâmicas, gruas, *dolly in e out*, *zooms in e out* são as pistas da autonomia da câmera-fluxo. Hark foi um dos, senão o primeiro, mestre no uso e abuso do *travelling in* afetivo cinematográfico, movimento de câmera herdeiro dos videogames, que aproxima a câmera de personagens e coisas sem significar o olhar de ninguém. Um recurso que atualmente faz parte de qualquer filme de ação do Ocidente.

Hark também produz distúrbios expandindo ou comprimindo o tempo dentro de um mesmo plano-sequência. Ele também produz o mesmo efeito de expansão temporal repetindo o mesmo momento de um plano diversas vezes, em diferentes enquadramentos. A compressão da ação também é produzida através de elipses: um pedaço de braço que levanta/uma ferida no corpo. O acontecimento surge pelo não visto.

Distúrbios espaciais surgem pelo desrespeito do eixo da câmera. Um recurso que descentraliza o espectador, que não consegue entender onde se passa a ação e quem a está executando. O uso de diferentes cores na iluminação de um mesmo plano-sequência também define uma topologia inorgânica, desrespeitando os códigos cinematográficos de continuidade.

Distúrbios caotizantes também são criados por personagens sem uma identidade definida. Mulheres vestidas de homem, homens vestidos de mulheres, mulheres monstros ou animais, deuses sob a forma de homens e demônios sob a forma de deuses.

Todos são mutantes e as aparências podem enganar. Os corpos dos heróis são superpoderosos, capazes de proezas apenas permitidas por intensivo treinamento.

A tudo isso se somam os efeitos especiais, dublês, cabos e trampolins herdados do cinema tradicional, da ópera, do Teatro Nô, do próprio Meliés e do cinema da vanguarda européia, com suas montagens impressionistas e expressionistas e um enredo simples, que serve apenas de suporte para a ação. A reunião de todos esses elementos compõem um campo interacional caótico que faz com que o espectador desista de usar a razão para compreender o que está acontecendo e se acople à ação, como se estivesse participando de um videogame sem o *mouse* como interface.

É claro que Tsui Hark não é o inventor desses recursos, que fazem parte da história do cinema. Muitos deles já se transformaram em clichês. Mas Hark foi primeiro a reunir todos eles em um único filme, ultrapassando os clichês e transformando-os em marca autoral, o que levou o diretor para os festivais de cinema no mundo ocidental.

Imagens do caos

Tempo e maré (*Time and Tide*. HARK. Hong Kong. 2000) foi o primeiro filme realizado por Tsui Hark depois de sua estadia nos Estados Unidos. O enredo fala sobre uma juventude desorientada dando seus primeiros passos na vida caótica contemporânea, num alucinado ritual de iniciação. Tyler é um rapaz ‘quase ingênuo’ que engravida uma policial lésbica depois de um grande porre. Ele decide assumir a paternidade do filho. Para isso precisa ganhar dinheiro e vai trabalhar numa firma de segurança. É aí que se vê às voltas com uma *gang* internacional de mercenários, formada por veteranos do Vietnam que trocou a luta nos campos de guerra pelo tráfico de drogas e assassinatos de aluguel. Ao mesmo tempo, conhece o assassino de aluguel Jack Show (Wu Bai). Sem saber do passado do amigo, Tyler o admira e toma como modelo. Só que Jack está sendo caçado pelos mercenários e pela agência de segurança onde o jovem trabalha. É nesse momento que Tyler mergulha no mundo da violência desenfreada do comércio internacional das drogas e a história começa a ficar confusa. Tanto Jack quanto Tyller oscilam entre serem caçadores e caçados, num recurso bem ao gosto do diretor. Jack materializa o herói chinês, fugindo e atacando seus adversários com imensa agilidade, descendo escadas, voando por janelas, deslizando por tetos e corredores, mudando de aparência, adivinhando os movimentos do inimigo e controlando-os com a ajuda dos celulares. Ele sobrevive a tiros e socos e inflige grandes perdas ao inimigo.

Como sempre, o ponto alto da ação se dá no duelo final entre o Bem e o Mal. A luta começa na estação de trem de *Kowloon* e termina no estádio do *Coliseum*. As cenas de ação na estação, ritmadas como um grande balé, são um verdadeiro caos espaço-temporal provocado por movimentos de câmera alucinados, duração de planos e um total desrespeito às regras de captação e de montagem. Ao mesmo tempo, bandidos se vestem de polícia e o mocinho é confundido com bandido. Pontuando a ação com mais ação, está o parto da mulher de Jack numa sala da estação, sob intenso tiroteio, tendo Tyler como parteiro.

Ao longo do filme, a mesma voz em *off* tenta costurar um sentido, sem muito sucesso. Hark radicaliza nos distúrbios espaço-temporais. Não existe passagem ou indício de quando se está no presente ou no passado, provocando tal caotização narrativa que só se consegue identificar quando aconteceu o quê depois de se ver o filme diversas vezes.

Para exemplificar esses recursos, descreveremos duas seqüências. O início do filme, com a descrição da criação do mundo e a perseguição do bandido Ratinho.

A criação do mundo

A seqüência é um vídeoclipe do mito da criação, tal como é narrado pela Bíblia. Na imagem, a penumbra noturna é azulada. A chama amarela de um isqueiro explode subitamente e se fragmenta em cinco planos diferentes de cigarros sendo acesos. Nenhum deles é a continuidade espacial do anterior. Em *off*, a voz do mocinho Tyler (Nicholas Tse Ting-fung): “*tudo era escuro. O Chefe disse que assim não dava. E aí criou a luz. A luz é boa, e permite que você veja o mundo ao seu redor*”. A cena seguinte é um plano geral do céu de Hong Kong iluminado pelos anúncios em neon. Em *off*, o mocinho diz: *E o chefe fez o céu*. No detalhe do jorrar do champanhe na garrafa recém aberta a voz *off* afirma: “*o chefe cria a água*”. Durante a imagem dos freqüentadores do bar onde Tyler, o *off* fala sobre a criação das plantas e dos animais. Durante um assalto na rua, a narrativa em *off* fala sobre a criação do homem e da mulher e conclui: “*o serviço não foi bem feito, e o chefe deve começar tudo de novo, com a ajuda dos próprios humanos.*”

Os enquadramentos de *mangás* atualizam o texto ancestral e situam o filme na contemporaneidade. A fragmentação da imagem não segue a continuidade da ação. Com isso, a montagem provoca uma contaminação entre os planos, distendendo o

tempo e criando uma espécie de atemporalidade, acentuada pela iluminação inorgânica e sombria, puxando para o verde e o azul (cores que marcam os filmes de Tsui Hark).

Perseguição de Ratinho

A seqüência mostra a perseguição de um garçon que se supõe ser um bandido, mas que não é.

Cena 1. Plano-sequência com câmera-fluxo. Plano Geral. No vestiário dos garçons do restaurante, uma fila de armários individuais. Tyler entra em quadro. (PAN) Câmera o acompanha em PAN até que ele desapareça por trás dos armários. Câmera se move para a esquerda e enquadra o suspeito em plano médio. O suspeito está diante de um armário aberto e pega alguma coisa que está dentro. A câmera sobe e enquadra o vestiário em *contre plongée*. Ao fundo, sobre os armários, surge a cabeça do mocinho que avista o suspeito. A cabeça do mocinho desaparece. A câmera volta ao enquadramento em plano médio do suspeito. Corte. Uma seqüência fragmentada por cortes rápidos e enquadramentos que não respeitam o eixo de 180° mostram os diferentes armários e deslocaliza o mocinho da mesma forma que o espectador.

Cena 2 (plano-sequência com câmera-fluxo): No banheiro masculino, em plano geral, dois homens lavam as mãos na pia. *Ratinho* entra em quadro, apressado, olhando para trás. A câmera se aproxima dele frontalmente, enquadrando-o em plano americano. Ela o acompanha no mesmo ângulo e enquadramento, até ser ultrapassada por ele. Aí ela faz um giro veloz em 180° e o enquadra por trás, acompanhando-o em direção ao reservado onde fica o vaso sanitário. *Ratinho* entra e fecha a porta. A câmera, curiosa, acelera seu movimento e vai “olhar” por sobre a porta, para ver o que ele está fazendo. Em câmera lenta, *Ratinho* retira o revólver de dentro do vaso da descarga, levanta o colete de garçon e coloca a enorme arma na cintura.

Sete espadas

Em *Sete espadas* (*Seven Swords*, Tsui Hark.HK..2005), Hark retoma o universo dos *wu xhia pian* com todos os recursos que um grande orçamento pode oferecer. O filme é uma releitura do *western* de 1960, *Sete homens e um destino*¹⁰ (*The magnificent*

¹⁰ Os moradores de um vilarejo no México estão cansados de serem saqueados por pistoleiros, liderados pelo temido Calvera (Eli Wallach). Para acabar com esses foras-da-lei, eles contratam dois pistoleiros desempregados para defendê-los. Calvera não desiste fácil e diversos duelos serão traçados entre Chris (Yul Brynner), Vin (Steve McQueen) e seus companheiros, para conquistarem a tranquilidade do povoado.

seven. STURGES, John. EUA.1960), que por sua vez é uma refilmagem dos *Sete samurais* (*Shichinin no Samurai*, Kurosawa, Akira. Japão, 1954). A sinopse da história é confusa. A ação se passa em 1660, na China, durante as lutas pela sucessão da dinastia Ming. Para manter o controle do país, os novos imperadores decidem banir os praticantes e a prática das artes marciais. Um oficial Ming, ganancioso e cruel, decide se aproveitar da ordem para oferecer uma recompensa pela cabeça de cada lutador de artes marciais morto. Um grupo de cavaleiros mercenários está decidido a ganhar todas as recompensas. Depois de devastarem diversos povoados, eles descobrem a existência de sete espadachins que estavam defendendo um pequeno povoado. O oficial decide destruir o pequeno povoado e ordena uma invasão. Mas os heróis, depois de receberem sete espadas encantadas, conseguem vencer a luta e acabam matando o oficial.

O enredo não passa de um fio narrativo para ligar as diversas seqüências de luta. E mais uma vez Hark rompe com a noção de espaço e tempo através da montagem e dos efeitos de manipulação temporal dentro do plano, permitidos pelas tecnologias digitais e pela câmera-fluxo. O resultado é uma ação ágil, leve e veloz e uma série de distúrbios espaço-temporais e de identidade. Os detalhes sonoros diferentes que identificam cada espada complementam o caótico balé marcial.

A primeira luta, em preto, branco, cinza e detalhes em vermelho, logo no início do filme, é um bom exemplo. Com enquadramentos de *mangá*, Tsui Hark apresenta os mercenários. O grupo, de aparência totalmente contemporânea com suas tatuagens por todo o corpo contrasta com o naturalismo dos camponeses. A seqüência, em sua violência apresentada por uma câmera-fluxo contínua, ou por compressões e expansões do tempo produzidas pela montagem, tira o fôlego do espectador, que se sente no campo de batalha sem saber se é o humilde camponês ou o cruel mercenário. Ele não sabe de que lado está. Não sabe se é o que sofre a ação ou o que a pratica. Se está por cima ou por baixo. Durante a luta, não vemos nenhum golpe completo, nenhuma ferida. Espadas nunca chegam a tocar o corpo. Percebemos apenas seu movimento. O fluxo de seu movimento inacabado antes que a ação se complete, antes que se torne uma forma definida.

Ao longo do filme, ocorrem diversas seqüências de lutas épicas, sob uma intensa iluminação claro/escuro vermelho-alaranjada que não permite perceber quem é quem. As cenas são balés marciais, onde a luta principal é o grande final entre o Bem e o Mal. Esta acontece num estranho e minúsculo aposento onde não existe em cima / embaixo, direita ou esquerda. A caotização do espaço que se dá pela ruptura total com todas as



leis naturais e cinematográficas dá uma elasticidade ao espaço e destrói qualquer senso de orientação do espectador. Nesse caso, a única solução é se deixar levar pelo fluxo do movimento, ser contaminado pelas imagens e se tornar um espadachim de *wu xhia pian*, seja lá de que lado ele esteja.

Considerações finais

Ao optar pelas imagens-sensíveis criadas a partir das tecnologias digitais, Tsui Hark investe em uma narrativa construída através de afetos direcionados aos órgãos do sentido, e não ao cérebro do espectador. Entre os orientais, há uma crença na potência afetiva das imagens, talvez proporcionada por sua cultura audiovisual, baseada nos pictogramas e que, por isso mesmo, acredita na materialidade da imagem. Entre os ocidentais, a crença na potência perceptiva da imagem ainda está baseada em uma cultura que separa corpo e alma, imagem e matéria. Duas formas de estar no mundo totalmente opostas.

Filmes que utilizam imagens que afetam diretamente os sentidos do espectador sem passar pelo cérebro não possuem um significado oculto que deve ser decifrado pelo espectador ao longo da projeção. Eles só podem nos *apontar para um sentido* através dos afetos que provocam as sensações e emoções nos órgãos sensório-motores, que apreendem a realidade como dados imediatos. Este é o famoso conhecimento intuitivo dos profetas, dos adivinhos, das mães-de-santo, dos loucos, dos drogados ou das pessoas que estão nos estados alterados da mente, provocados pelas experiências de limiar criadas pelas drogas, pelo transe hipnótico e pela vivência estética.

Com suas imagens-sensíveis, Tsui Hark exprime as sensações que nos atingem no mundo contemporâneo. As sensações do fluxo constante do movimento, da velocidade e da violência cotidiana, que pode nos alcançar dentro de casa, por mais distante que se esteja do mundo do crime. Filmes com *Tempo e Maré* exprimem a função das novas tecnologias das telecomunicações, onde telefones celulares funcionam como armas estratégicas na guerra não declarada do cotidiano. A guerra pela sobrevivência, mas carregada de esperança, apesar de uma contemporaneidade onde tudo passa como o tempo e a maré. Como o movimento das imagens-sensíveis, como o fluxo do tempo e do espaço.

Poderia esta nova forma narrativa cinematográfica apontar para um novo humano, dono de um corpo pré-orgânico, um corpo caótico, híbrido, interativo, ubíquo, sensível e desterritorializado? Um corpo de sensações intensivas, que o transforma



também em uma imagem-sensação? Uma imagem-fluxo sem identidade, com uma cidadania globalizada?

Referências bibliográficas

- ARHNHEIM, Rudolf. **A arte do cinema**. Ed. 70. Lisboa.1989.
- BAZIN, André. **O cinema, ensaios**. 1. Ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BONITZER, Pascal. Peinture et Cinema, Decadrages. In: **Cahiers du cinema**. Paris: Editions de l'Étoile, 1995.
- COPPOLA, Antoine. **Le cinéma asiatique**. Paris: L'Harmattan, 2004.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem tempo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.
- _____. **A imagem movimento**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.
- _____. **Francis Bacon**: La logique de la sensation. Paris: Ed. Seuil, 2002.
- FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer. (1920). Edição **Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**, Rio de Janeiro: Imago, v. XVIII.
- GIL, José. **A imagem nua e as pequenas percepções**. Lisboa: Relógio d'Água, 1996.
- GRANET, Marcel. **O pensamento Chinês**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.
- HAMUS-VALLÉE, Réjane. Retours vers le passé, Images de synthèse et cinema. **Cahiers du Cinema**, Paris, hors serie, 1999.
- _____. **Les effets speciaux**. Paris: Ed Cahiers du Cinéma, 2004
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 3. ed. São Paulo: Ed. Cultrix, s/d.
- MORIN, Edgard. **O cinema ou o Homem imaginário**. Lisboa: Ed Relógio D'Água, 1997.
- NEL, Noel. Enjeux de la numérisation dans le cinéma contemporain. In: ESQUENAZI, Jean-Pierre. **Cinéma contemporain, état des lieux**. Paris: L'Harmattan, 2004.
- OLIVEIRA, Luis Alberto. Biontes, Bióides e Borges. In: NOVAES, Adauto. **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Cia das Letras, 2003
- SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier,1989.
- _____. **L'individu et la genese physoco-biologique**. Paris: PUF, 1964
- WEISSBERG, Jean Louis. **Présences à distance**: pourquoi nous ne croyons plus dans la télévision. Paris: L'Harmattan, 1999. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>