



## **Bruce Lee: a apropriação de um novo mito<sup>1</sup>**

Marco Antonio Bonito<sup>2</sup>

Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho (RO)

Agnes de Sousa Arruda<sup>3</sup>

Universidade Paulista, São Paulo (SP)

### **RESUMO**

Após os EUA terem se firmado como a principal potência mundial e influenciado comportamentos e atitudes, inclusive usando o cinema hollywoodiano como recurso para tal, surge no cenário um herói atípico aos padrões estéticos norte-americanos. Bruce Lee influenciou toda uma geração fascinada por suas lutas, armas e golpes voadores. Sua capacidade de sincronização, termo cunhado pelo alemão Harry Pross, foi tão forte que, ainda hoje, ouve-se falar dele como *o rei do kung fu*. A proposta é analisar esse fenômeno sobre o viés dos estudos de Pross, pelos conceitos de mito e sociedade; filosofia e cultura da comunicação de Flusser, Býstrina, Morin, Marcel Martin e Contrera. O objetivo é compreender a função e a importância da mídia primária em relação à criação de mitos e geração de sentidos comuns.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Bruce Lee; Mito; Corpo; Mídia; Sincronização Social

### **UMA BREVE INTRODUÇÃO SOBRE ORIENTE E OCIDENTE**

Os mistérios do oriente sempre fascinaram quem, do outro lado do oceano, buscava pela mítica Eldorado. Conta a História que, a caminho das índias, os descobridores europeus entraram na rota das Américas. Naquela época, os colonizadores espanhóis ouviam dos índios a lenda de que existiria uma cidade cujas construções seriam todas feitas de ouro maciço e cujos tesouros existiriam em quantidades inimagináveis. As buscas incansáveis nunca se concretizaram, deixando arraigado nos colonos um sentimento de falta, uma busca constante por aquilo que pudesse vir de além-mar.

Passados mais de meio milênio, duas grandes guerras e conflitos armados em todos os cantos do planeta, a sociedade contemporânea viu os Estados Unidos se transformarem no centro do mundo. No entanto o modelo entrou em colapso. Hoje, a economia norte-americana sofre junto com a do resto do mundo. Palavras como *crise* e *recessão*

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP Audiovisual, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor titular da Universidade Federal de Rondônia - UNIR. Mestre em Comunicação – Culturas midiáticas e grupos sociais - pela Universidade Paulista (UNIP). Graduado em Comunicação Social - Jornalismo - pela Universidade de Taubaté (UNITAU), e-mail e MSN: [marcobonito@marcobonito.com.br](mailto:marcobonito@marcobonito.com.br)

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Comunicação - Configuração de Linguagens e Produtos Audiovisuais na Cultura Midiática – da Universidade Paulista (UNIP). Graduada em Comunicação Social – Jornalismo, pelas Faculdades Integradas Teresa D'Ávila (Fatea), email: [agnes.arruda@gmail.com](mailto:agnes.arruda@gmail.com)



passaram a ser constantes na mídia, a fazer parte do vocabulário comum. A angústia e a ansiedade, retomadas, potencializam enfim o sentimento de procura constante. Com os sentidos voltados para o oriente, busca-se entender como tal sentimento de falta é capaz de, segundo Pross (1971) sincronizar toda uma sociedade. O pesquisador alemão é autor da afirmação ‘mídia é sincronização social’. Segundo ele, pelos meios de comunicação é possível fazer toda uma comunidade ter ações e pensamentos semelhantes ao mesmo tempo. No entanto, os meios de comunicação, para Pross, ganham uma significação não-estranha. Em sua obra *Investigação dos Meios*, que será tratada mais adiante, o autor afirma que o corpo é a principal ferramenta comunicativa à disposição não só do homem, mas de todos os animais.

## O HEROI-DRAGÃO

O ator de filmes de *kung fu* mais famoso da história, Bruce Lee, morreu há quase 40 anos. No entanto, encontrar pôsteres seus nas academias de artes marciais, dos mais diferentes estilos, não é tarefa difícil. Isso porque sua presença ainda hoje é extremamente lembrada pelos amantes das lutas e das películas, outrora consideradas “lado b”<sup>4</sup>, mas hoje fonte de inspiração para produções impecáveis aos olhos da crítica e do público. É o caso de *O Tigre e O Dragão* e *O Clã das Adagas Voadoras*, de Ang Lee, *Kill Bill I e II*, de Quentin Tarantino e até mesmo *Matrix*, dos irmãos Wachowski. Bruce Lee era sino-americano (filho de chineses, mas nascido em São Francisco). Seus olhos puxados e seu 1,60 m em tela pouco se assemelhavam com o que o público estava acostumado a ver quando se diz respeito aos filmes de ação em que um herói precisa salvar a mocinha indefesa ou a cidade dominada por bandidos mau-caráter.

Naquela época (fim da década de 60 e início da década de 70), o gênero ‘filmes de *kung fu*’ estava relegado a segundo plano e, em cartaz, foram lançados clássicos como *A primeira noite de um homem*, de Mike Nichols, *A bela da tarde*, de Luis Buñel, *Rebeldia indomável*, de Stuart Rosenberg, *À queima roupa*, de John Boorman, *Bonnie e Clyde*, de Arthur Penn, *Era uma vez no oeste*, de Sergio Leone, *O planeta dos macacos*, de Franklin Schaffner, *O bebê de Rosemary*, de Roman Polanski, *2001, uma odisséia no*

---

<sup>4</sup> Na indústria da música, *A-side* e *B-side* são expressões que estão associadas aos discos de vinil. Historicamente, o *B-side* dos discos era composto por canções diferenciadas, experimentais, alternativas. As bandas aproveitavam o fato de que as pessoas precisavam parar e mudar o disco de lado para potencializar a quebra de fluxo e entregar leituras diferenciadas de seu próprio trabalho. Muitos artistas, grandes compositores e cantores por exemplo, já declararam que em seus discos de vinil que o *B-side* era o seu lado autêntico, a sua essência e que o *A-side* de seus discos continha as canções mais comerciais. *B-side*, assim, remete ao não comercial, ao alternativo, a segunda face de alguma coisa, a diversidade, espontaneidade, ao lado oposto e ao lado bom.



*espaço e Laranja mecânica*, de Stanley Kubrick, *Solaris*, de Andrei Tarkovsky e *O poderoso chefão*, de Francis Ford Coppola. A relação está na obra *1001 filmes para ver antes de morrer*, de Steven Jay Schbeider, lançada em 2008. O livro compila crônicas, numa espécie de catálogo, daquilo considerado relevante em produções audiovisuais desde *Viagem à lua*, de George Méliès, a *Desejo e reparação*, lançado em 2007 na Inglaterra por Joe Wright.

No livro, apenas uma obra de Bruce Lee é lembrada. É ela *Operação Dragão*, lançada em 1973, com direção de Robert Clouse. Sobre o filme, o autor resenha:

Tendo estabelecido suas credenciais de superestrela de filmes de ação com produções precárias de Hong Kong, como *A fúria do dragão* e *O dragão chinês*, Bruce Lee, campeão de cha-cha-cha (e também de karatê e *kung fu*), só teve a oportunidade de completar um filme com os padrões de produção de Hollywood. (...) O diretor Robert Clouse possui o estilo esperado de alguém que esteja dirigindo uma aventura de Brock Landers (uso intenso de zoom e reflexos de luz batendo nas lentes), e Lee, cujo inglês de Hong Kong da vida real possuía um forte sotaque, mas era fluído e característico, fica preso aos “diálogos de Charlie Chan”, que consistem de sábios pronunciamentos enigmáticos. A ação continua sendo formidável, contudo, já que, sem a ajuda de fios ou dos efeitos usados em filmes recentes, como *O tigre e o dragão*, Lee executa magnificamente seus movimentos, usando seus nunchakos característicos e movimentando o seu tórax oleado. Influente sobre todo um gênero de filmes de artes marciais que veio depois, e também um padrão para todos os games “de briga”, *Operação dragão* merece o seu lugar na história dos filmes puramente pela presença carismática de Lee e pelas seqüências de luta impossíveis de serem imitadas. (SCHNEIDER, 2008, p. 563).

Sendo assim e talvez pela ânsia de encontrar a lendária Eldorado, mas não somente por isso e é essa a investigação proposta pelo presente artigo, Lee se tornou icônico, a ponto de ser conhecido como ‘o Elvis Presley do *Kung fu*’<sup>5</sup>. Assim, pretende-se lançar um olhar crítico sobre a apropriação ocidental de um herói típico chinês, além de buscar explicações sobre como os filmes *Lado B* de Bruce Lee fizeram tanto sucesso e hoje são considerados clássicos do gênero. O objetivo é entender um pouco mais sobre a sociedade contemporânea e a sua busca incansável por mártires e heróis capazes de ser, no mundo imaginário da cultura, aquilo que elas não se permitem ser no espaço de carne e osso do universo chamado de ‘real’.

## **SOBRE HARRY PROSS E A INVESTIGAÇÃO DOS MEIOS**

---

<sup>5</sup> “Bruce virou lenda, mito, e sua influência é forte até hoje (...) o astro dos filmes de luta é celebrado como um Elvis Presley do *kung fu*”. (LOPES, 2006, p. 66-67).



Baitello (1999) afirma que o ser humano sempre tentou lançar pontes sobre a origem do universo, sobre as raízes remotas dos códigos da comunicação; que ele procura compreender a complexidade de sua comunicação a partir de reconstrução hipotética da evolução filogenética de seus códigos.

No entanto, de acordo com o autor, a capacidade comunicativa não é privilégio dos seres humanos e os estudos das áreas de intersecção da comunicação poderiam ser mais bem sucedidos se fossem conhecidos e observados os códigos de comunicação de outras espécies.

Assiste-se hoje uma explosão informacional na sociedade, bem como a investigação da comunicação humana. De acordo com Baitello (1999), se processos comunicativos são construções de vínculos, a rede dos objetos com os quais o homem comunica também se encontra em franca expansão, o que faz o crescimento ser tanto para fora, quanto para dentro, com relações internas cada vez mais numerosas.

Com isso, a ciência passou a não mais dar conta dessa investigação com os instrumentos que dispunha, já que estes desconsideram, essencialmente, a complexidade do objeto estudado.

Lembrando sempre que a palavra “complexus” vem do latim e tem três grandes significados: aperto, abraço; peleja, combate corpo a corpo e amor, vínculo afetivo. O conceito pressupõe, em todos os seus três significados, uma ação entre pelo menos dois sujeitos, portanto, algum tipo de vinculação, o que é, sem dúvida, instrumental apropriado para o campo de estudos da Comunicação. (BAITELLO, 1999, p. 11).

Com essa perspectiva, o alemão Harry Pross desenvolveu, em 1972, uma teoria da mídia, que a divide em mídia primária, secundária e terciária. No livro *Investigações dos Meios*, o autor afirma que as raízes do processo comunicativo estão no próprio corpo. Segundo Baitello (1999), o que se denomina comunicação nada mais é que a ponte entre dois espaços distintos e a consciência desse espaço inicia-se no momento do nascimento, que deveria ser definido como o momento inaugural de toda comunicação social.

Para o recém-nascido não há outro objeto senão seu próprio corpo. É o corpo que transmite suas mensagens, é a respiração, a temperatura, é a vibração das cordas vocais que produz o choro que se transformará mais tarde em sons articulados. E talvez os seus primeiros e mais importantes sentidos receptores neste momento não sejam nem a visão, nem a audição ou o olfato, mas o tato e a propriocepção. A partir de sua inteligência tátil e perceptiva, desenvolverá a consciência de corpo e, conseqüentemente, seu primeiro meio de comunicação. (BAITELLO, ANO, p. 12).



O corpo, então, é dado como mídia primária. Relegada a segundo plano pelos estudiosos de comunicação, é nele que os indivíduos se encontram cara a cara. “Corporalmente e imediatamente, toda comunicação retorna para lá” (PROSS, 1972, p. 128).

Assim, o corpo funda o processo comunicativo. É com o corpo que pode ser apropriado espaço e o tempo de vida próprios e, com a criação dos vínculos na comunicação, apropria-se também o espaço e o tempo de vida alheios.

As dificuldades do homem para agregar-se em uma sociedade anônima complexa fez a necessidade de estabelecer vínculos com estranhos, dominando sua própria agressividade e terminando por modificar o sistema comunicativo do homem, levando-o a mediações sofisticadas de suas mensagens básicas de amor e de ódio.

No entanto, a durabilidade da mensagem na mídia primária é efêmera e, como o homem tem a necessidade de se perpetuar no tempo e no espaço, de vencer a morte através das gerações, complexificou seu sistema de comunicação.

O uso de ferramentas comunicativas com a finalidade de amplificar suas mensagens no tempo, no espaço ou na intensidade. Em princípio, cores e pinturas corporais, máscaras e vestimentas festivas, adornos e outros objetos com a função de acrescentar ao corpo uma informação são um prolongamento da mídia primária e, assim, inauguram a mídia secundária. (BAITELLO, ANO, p. 13).

Segundo Pross (1971), a mídia secundária caracteriza-se pela presença de um aparato mediador entre receptor e emissor. Das pinturas rupestres para a escrita, que deu origem aos livros, cartazes e jornais, a mídia secundária deu ao homem a chance de se perpetuar e vencer a morte, sendo assim a presença virtual de um corpo.

Com o surgimento da eletricidade, inaugurou-se então a mídia terciária. Na teoria de Pross (1971), nela são necessários aparato emissor e codificador da mensagem outro receptor e decodificador da mesma. O impacto da ampliação das escalas espaciais e do receptivo foi tão grande, que hoje o próprio conceito de comunicação passou a ter uma versão que se restringe apenas à mídia terciária.

Tal impacto fez com que as velhas formas de encantamento – os mitos, os rituais e as crenças – migrassem para a mídia terciária, dando espaço para a mídia religiosa e para a religião midiática.

A mídia terciária possui alcance espacial impensável nos outros tipos de mídia que exigem transporte ou do corpo ou de um suporte de sua mensagem. Com ela, a apropriação do tempo não mais se dá por meio da durabilidade da mensagem, mas pelo

somatório dos tempos dos milhões de receptores. O que importa é a escala expandida, o que cria a categoria de tempo subdividido em unidades micrométricas.

## O CINEMA APAIXONADO

Apagam-se as luzes, cria-se a atmosfera. Dispostos a submeter-se ao desconhecido que virá da tela, lá estão eles, os espectadores. Prestes a entrar em mundo novo, com suas cores, cheiros e sabores. Essas novidades, no entanto, vêm dentro de um pacote ritual já pré-estabelecido: a ida ao cinema. Contrera (2005) traz uma reflexão dos rituais dentro da própria mídia, o novo *locus* social.

O cinema, essa máquina de fazer sonhos, como Morin (1973) a definiu, é capaz também de mostrar realidades e, de cena em cena, trazer à tona universos inimagináveis.

Foram nas películas realistas dos Lumière, que mostraram a chegada do trem na estação ou então a entrada dos funcionários na fábrica, que primeiro encantaram o público. Esse queria se (re)conhecer em tela; ter ali seu duplo representado, para que, dessa forma, pudesse em outro mundo, no mundo da cultura, deixar registradas suas funções banais como forma de posteridade.

Mas então chegou Mèlière com seus contos incríveis... Suas viagens à lua, suas aberrações que beiravam o *nonsense*. Mexendo com o imaginário, dando cara aos monstros e vida aos deuses, conquistou o expectador, que serve a esses seres que os servem e alimentam esse mundo das idéias.

Sabe-se, por Martin (2003), que do ponto de vista social o cinema é a arte mais influente da contemporaneidade. O autor defende a existência de uma linguagem própria do cinema, que, segundo ele, foi arte desde suas origens. ‘Inicialmente a serviço da magia e da religião, antes de tornar-se uma atividade específica, criadora da beleza’. (MARTIN, 2003, p. 16).

A linguagem por ele defendida deu-se por conta de uma escrita própria que se encarna em cada realizador sob a forma de um estilo, e que fez o cinema tornar-se, por isso mesmo, um meio de comunicação, informação e propaganda.

Martin (2003) explica que a imagem fílmica é dotada de quase todas as aparências de realidade e que o *movimento* é o caráter mais específico e importante da imagem fílmica, aliado ao *som*, que restitui o ambiente dos seres e das coisas. No entanto, ‘a realidade que aparece na imagem é o resultado de uma percepção subjetiva, a do diretor. O cinema nos oferece uma *imagem artística* da realidade’. (MARTIN, 2003, p. 24).



E justamente para intensificar essa noção de realidade que, de acordo com Aumont (1995), aquilo que está fora de campo é sempre levado em recorrência ao imaginário do espectador.

### **SOBRE CULTURA E IMAGINÁRIO**

Foi Býstrina (1995) quem apontou os ‘Jogos’ como uma das quatro raízes da cultura. As outras são os ‘Sonhos’, os ‘Estados Alterados de Consciência’ e as ‘Psicopatologias’. Entre as modalidades existentes dessa raiz, uma chama atenção no que diz respeito a *Bruce Lee* e os seus filmes de luta. São os ‘jogos de Agon’, ou seja, de combate. A nomenclatura foi dada por Roger Caillos (1990) na obra *Os jogos e os homens*. Býstrina (1995) afirma que nos jogos de Agon estão contidos todos os embates da dualidade primária à qual o homem é submetido desde o momento em que toma consciência do mundo: o bem versus o mal, o quente versus o frio, o molhado versus o seco, o escuro versus o claro e quantas outras lutas, internas ou não, são possíveis de serem apontadas. As dualidades presentes nos Jogos de Agon estão representadas nas lutas dos filmes de Bruce Lee, que alimentam com imagens os seres da *noosfera*, conforme apresentados por Morin (1991). De acordo com o autor, esses seres são e capazes de elevar o Eu cotidiano ao status de imortal nesse universo imaginário.

Morin afirma que as idéias nascem dos espíritos em condições sócio-culturais que determinam suas características. Nas filosofias idealistas, a idéia é senhora das coisas do mundo e os arquétipos são imagens primordiais, são matrizes universais do inconsciente coletivo. Nesse contexto, os mitos tornam-se produtos e as idéias instrumentos.

Chega-se, então, no questionamento cerne deste artigo: que fascínio seria capaz de surtir a mistura de realidade com fantasia em filmes que apresentam mundo e pessoas que existem no plano material, mas que vivem em um contexto fantástico, em uma cultura mágica, visual, agonística, baseada nos movimentos do corpo, da luta, dessa mídia primária, como vista, tão intensa; que suscitam nos outrora colonos dos europeus, o vislumbre de finalmente encontrar a cidade de Eldorado, com suas riquezas e felicidades prometidas?

### **A TRAJETÓRIA DO DRAGÃO**

*The big boss* (1971) foi a estréia de Lee na produtora chinesa *Golden Harvest*. Filmado na Tailândia, conta a história de Cheng Chao, que se muda com os tios e primos para trabalhar numa fábrica de gelo, cujo dono está envolvido com tráfico de drogas e de



mulheres. Cheng e seus primos, com muitos golpes e rodopios, ‘acabam’ com a quadrilha. Do filme ficou célebre e muito repetida a cena em que Bruce Lee derrota 20 inimigos em meio a saltos sobre blocos de gelos, estilhaçados pelos golpes.

Sua atuação exuberante nas lutas causou frenesi na platéia na estréia do filme. Ela foi crucial para o sucesso de *The Big Boss* no continente asiático, de público e de crítica. Bruce aparecia em resenhas de jornal como o maior ator de artes marciais que surgia na região em muitos anos. Em países como Tailândia, Cingapura e Hong Kong, o filme bateu recordes de bilheteria com dimensões milionárias. Alçado à condição de herói indestrutível, Bruce virou estrela máxima do cinema asiático a partir daquele filme, depois do lançamento, virou ‘o rei do *kung fu*’, como passou a ser chamado (LOPES, 2006, p. 48).

Martin (2005), ao afirmar que a *direção de atores* é um dos meios à disposição do cineasta para criar seu universo fílmico, classifica cinco diferentes formas de atuação.

*Bruce Lee* enquadra-se na *frenética* e na *excêntrica*:

- *frenética*: pressupõe uma experiência gestual e verbal propositalmente exagerada: é o caso de certos filmes de Kurosawa e Kobayashi, mas também de Sternberg e Welles, e mais recentemente de Ken Russell e Zulawski;
- *excêntrica*: lembremos o estilo de desempenho praticado nos anos 20 pela escola soviética da FEKS (Fábrica do Ator Excêntrico), que tinha por objetivo, seguindo a tradição de Meyerhold, exteriorizar a violência dos sentimentos ou da ação. (MARTIN, 2005, p. 73).

Segundo o autor, ‘a fascinação exercida pelo cinema advém, sobretudo, da possibilidade que oferece ao espectador de se identificar com os personagens através dos atores. Mas o que faz o prestígio do grande ator é que ele consegue impor sua personalidade a seus personagens’. (MARTIN, 2005, p. 74).

O êxito de *The big boss* se repetiu em 1972 com *Fist of fury*, filme em que o diretor Lo Wei colocou-o para lutar mais vezes. No roteiro estava a rivalidade entre China e Japão: na Xangai de 1908, Chen e seus amigos enfrentam uma turma de alunos japoneses de uma escola de artes marciais.

Também em 1972, *The way of the dragon* teve Bruce como diretor. Ele desenhou todas as seqüências e criou o roteiro, que narra a história de Tang Lung, lutador que viaja a Roma para ajudar a família de um amigo ameaçado pela máfia local. Bruce chamou seu ex-aluno Chuck Norris para um papel que eternizou os dois atores: gravada em três dias, por causa do perfeccionismo de Bruce, a seqüência de luta no Coliseu tornou-se um



clássico dos filmes de *kung fu*. A luta era aplaudida no *set* por figurantes, câmeras e produção. O filme foi o primeiro asiático em território ocidental.

No mesmo ano, Bruce foi trabalhar no projeto de *Game of death*. No enredo, o herói tinha que salvar a namorada das mãos de gângsteres. Para isso, criou mais uma seqüência clássica e muito imitada nos filmes do gênero: em cada andar da torre da morte, ele enfrentava um adversário diferente. A roupa que ele vestia foi usada por Uma Thurman em *Kill Bill I*, de Quentin Trantino. As filmagens se estenderam por meses e a fita só foi concluída em 1978, anos após a morte de Bruce Lee. Dois atores foram chamados para dublês e Robert Clouse terminou a edição do longa.

Durante as gravações de *Game of death*, os executivos da Warner Fred Weitraub e Paul Heller convidaram Bruce para um projeto em Hollywood: *Enter the dragon*. Ansioso, pois finalmente havia conquistado o que desejara, chegou a faltar aos primeiros dias de gravações. Quando finalmente decidiu seguir adiante com o filme, mostrou ao diretor Robert Clouse alguns de seus desenhos de lutas para as seqüências. O diretor não tinha dúvidas de que aquele seria um grande filme. A história era corriqueira dos filmes de *kung fu*: para vingar o assassinato da irmã, um lutador vai a uma fortaleza repleta de bandidos. É desse filme a cena na sala com mais de oito mil espelhos, muito imitada em produções posteriores. “Esse filme tornou Bruce Lee ainda mais popular e definitivamente uma lenda como ator e lutador nos EUA” (LOPES, 2006, p. 57).

Em abril de 1973, agora com apoio da Warner, Bruce voou para Hong Kong para finalizar as filmagens de *Game of death*. No dia 10 de maio entrou em coma e se recuperou dias depois, mas em 20 de julho tomou um analgésico para dor de cabeça, foi se deitar e não acordou mais. A causa da morte foi edema cerebral, provocado por uma reação alérgica a um componente químico do remédio.

*Game of death*, filme concluído e lançado após a morte de Bruce Lee, foi seu maior sucesso de bilheteria. Ficou meses em cartaz. “Bruce virou lenda, mito, e sua influência é forte até hoje (...) o astro dos filmes de luta é celebrado como um Elvis Presley do *kung fu*”. (LOPES, 2006, p. 66-67).

Em seus filmes os argumentos eram corriqueiros. O que valia mesmo era o aspecto visual que, em cena, o fazia parecer um lutador forte de 1,80 m, capaz de salvar o mundo de toda maldade existente.

## **CORPO, MÍDIA E BRUCE LEE**



Como visto, Bruce era um homem ‘do corpo’. Ao usar sua intensa mídia primária, potencializada pelas secundária (os figurinos e os cenários) e terciária, com o fascínio exercido pelo cinema, seus socos, chutes e acrobacias, além da sua própria figura, com olhos puxados, pele amarela, cabelo liso e preto, que já traz consigo milênios de história sem dizer uma palavra, o ator, campeão de *kung fu* e de cha-cha-cha Lee Jun Fan, mais conhecido como Bruce Lee, sincronizou, usando o termo cunhado por Pross, toda uma geração.

Ao assumir para si o arquétipo do herói, o ator trouxe para vida material elementos da noosfera, que Morin tanto bem explica. Contrera (2009), no entanto, afirma que esse é um traço patológico da contemporaneidade. Segundo a autora, os tempos atuais estão repletos desses grandiosos; que hoje, no universo da comunicação, hiperexposição e superinformação configuram o cenário de saturação, às custas do sacrifício do sentido do corpo e dos vínculos comunicativos. Segundo a autora, esse titanismo se tornou traço da modernidade por fazer parte da cultura humana há muito mais tempo do que a própria raça imagina. Ela explica que os titãs podem ser considerados um dos arquétipos mais primitivos, um traço não-humano que sobrevive no seio do humano, tornado assim Bruce Lee imortal.

### **BRUCE LEE, O HEROI DE HOJE**

A metalinguagem do que se vive no plano material com o que se passa no mundo da cultura foi abordada por Vilém Flusser (2009) em artigo sobre o surgimento de novos mitos. O autor afirma que os mitos novos são variações de mitos antigos. E se, para muitos...

... Eles não desvendam um aspecto sacro do Ser, mas, pelo contrário, obstruem a visão da sacralidade por sua vulgaridade, para milhares de pessoas são as atrizes de cinema autênticas *estrelas*, como Vênus e Marte, são *divas*, como Juno. Não podemos julgar os novos mitos a partir da nossa alienação, mas somente a partir do empenho autêntico que provocam’ (FLUSSER, 2009).

Desta forma, os mitos configuraram o entendimento social desde a cosmogênese. Eles explicam a situação e comportamento humanos. No entanto, com a mudança veloz dos tempos, procuram-se novas referências para tal explicação. E, de acordo com o autor, fato observável é o surgir de novos mitos, que constantemente aparecem e abrem novas possibilidades de realizações existenciais



*Bruce* foi um desses, representando um projeto para milhares de existências. Hoje, nas academias de *kung fu* de todo o mundo, pode-se observar milhares de ‘bruces’ em miniatura que realizam potencialidades contidas no mito que sua figura representa.

## O LEGADO DO DRAGÃO

Após sua morte, os filmes de *kung fu* entraram em decadência. Só nos anos 90 e início de 2000, os longas com lutas plásticas, no melhor estilo Bruce Lee, voltaram à tona com sucesso milionário, modernizados com efeitos especiais de última geração. Entre eles estão os supracitados *O Tigre e o Dragão*, de Ang Lee, a trilogia *Matrix*, dos irmãos Wachowski, os dois volumes de *Kill Bill*, de Quentin Tarantino, além de *O Quinto Elemento*, de Luc Besson. Outros tantos buscaram ao seu modo fazer referência, como comenta Lopes:

Muitos tentaram seguir o caminho do ‘Dragão’. Há os que mereceram fama pela desenvoltura técnica e carisma em cena, como Jackie Chan, Jet Li e Yuen Bia, cada um a seu estilo. Outros apostaram na imitação descarada de se lançar no cinema usando o ‘Bruce’ no nome artístico ou na paródia folclórica. (LOPES, 2006, P. 76)

Entretanto, nem todos foram capazes de compilar a habilidade comunicativa de Bruce Lee; poucos conseguiram perpassar as três mídias de forma tão solene.

Segundo Flusser (2009) enquanto aparecem novos mitos na civilização os seres humanos estarão sempre dispostos para novas aberturas imprevisíveis. ‘Esses novos mitos são, com efeito, novos aspectos do Ser que se precipitam sobre nós para serem articulados. Há neles um novo senso de festividade, de aventura, de beleza, por ora inarticulado’ (FLUSSER, 2009), o autor ainda explica que:

Clamam por uma nova civilização, por uma nova realização a superar a civilização tecnológica em vias de esgotamento. Em suma: estamos num estágio no qual carecemos de poetas.

Resume-se a isto toda a nossa atividade de seres pensantes: tentar propagar a nossa maneira de ser, a fim de alcançar certa forma de imortalidade. A imortalidade é, a meu ver, o verdadeiro empenho do homem, a procura de novos mitos é outro nome do mesmo empenho. (FLUSSER, 2009).

Sendo assim, entende-se Bruce Lee como um ente comunicativo que, pelo seu corpo, mídia primária, foi capaz de transcender às demais mídias secundária e terciária para induzir e transformar culturas. A estética de seus movimentos, potencializados pela edição frenética e sedutora do cinema, claramente comunicou aos espectadores o



surgimento de um novo mito e, como tal, sobrevive às gerações e ultrapassa barreiras territoriais e culturais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAITELLO, N. Comunicação, mídia e cultura. São Paulo em Perspectiva, São Paulo, v. 12, n. 4, p. 11-16, 1999.
- BYSTRINA, I. **Tópicos de Semiótica da Cultura**. São Paulo: Cisc, 1995. (pré-print)
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CONTRERA, C. **O Titanismo na Comunicação e na Cultura**: os maiores e os melhores do mundo. Disponível em <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_922.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_922.pdf)>. Acesso em 09 jul. 2009.
- FLUSSER, V. **Peleologia**. Disponível em <<http://textosdevilemflusser.blogspot.com/2008/08/peleologia.html>>. Acesso em 10 mai. 2009.
- LOPES, M. **Bruce Lee definitivo**. São Paulo: Conrad, 2006
- MARTIN, M. **A linguagem cinematografia**. 2005
- MORIN, E. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1973.
- \_\_\_\_\_. **O método V**. P. Alegre: Sulina, 2002.
- PROSS, H. **Medienforschung**. Darmstadt: Carl Habel, 1971.
- SCHNEIDER, S. J. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.