

**UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP**

**BRUCE LEE:**  
**A APROPRIAÇÃO OCIDENTAL DE UM MITO**  
**NO FILME *OPERAÇÃO DRAGÃO***

Dissertação de Mestrado, para a obtenção do  
título de Mestre em Comunicação,  
apresentada à Universidade Paulista – UNIP  
Orientador: (Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Anna Maria Balogh)

**AGNES DE SOUSA ARRUDA**

**SÃO PAULO**

**2010**

Arruda, Agnes de Sousa

Bruce Lee: a apropriação ocidental de um mito no filme Operação Dragão / Agnes de Sousa Arruda – São Paulo, 2010.

112 f.: il. color.

Dissertação (mestrado) – Apresentada ao Instituto de Ciências Sociais e Comunicação da Universidade Paulista, São Paulo, 2010.

Área de Concentração: Configuração de linguagens e produtos audiovisuais na cultura midiática

“Orientação: Profa. Anna Maria Balogh”

1. Filmes de Kung Fu. 2. China. 3. Operação Dragão. I. Título.

AGNES DE SOUSA ARRUDA

**BRUCE LEE:**

**A APROPRIAÇÃO OCIDENTAL DE UM MITO NO FILME *OPERAÇÃO DRAGÃO***

Dissertação de Mestrado, para a obtenção  
do título de Mestre em Comunicação,  
apresentada à Universidade Paulista – UNIP

Orientador: (Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Anna Maria Balogh)

**Aprovado em:**

**BANCA EXAMINADORA**

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Prof. \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP**

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Prof. \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP**

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
Prof. \_\_\_\_\_

**UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP**

*Este trabalho é dedicado aos meus pais...  
Por acreditarem em mim sempre;  
incondicionalmente.*



*Agradeço aos meus queridos amigos que me acompanharam nesta jornada;  
também aos alunos que nesse período confiaram a mim parte de sua formação.*

*Por fim, agradeço a todo o corpo docente da Unip e, em especial, à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Anna  
Maria Balogh, por toda a paciência com que orientou este trabalho.*

*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.*

*Vilém Flusser*

## RESUMO

Bruce Lee, estrela de filmes de kung fu na década de 70, ainda hoje é reconhecido como o melhor em sua arte. Referência para diretores contemporâneos, mantém viva a milenar arte chinesa. Curioso é que Lee morreu há 40 anos. Suas histórias de enredo simples cativavam pela plasticidade das coreografias dos combates; mas apenas chutes e socos seriam capazes de gerar tanta identificação com o público? Neste trabalho, a obra de Lee é submetida às teorias de Vladimir Propp, Algirdas Julien Greimas, José Luiz Fiorin e Joseph Campbell, no nível da narrativa, e de Marcel Martin, Ismail Xavier, Jacques Aumont no nível fílmico, casando ambos com os ensinamentos da professora Anna Maria Balogh, a fim de conhecer como a arte de Lee se desenvolve e gera tamanha identificação com o público.

**Palavras-chave:** Bruce Lee, audiovisual, filmes de kung fu, China

## **ABSTRACT**

Bruce Lee, kung fu star in the 70s, is still recognized as the best in his art. Reference to contemporary directors, keeps alive the ancient chinese art. It is curious that Lee died 40 years ago. His stories captivated by the simple plot of the plasticity of choreography of the fighting, but just kicks and punches would be able to generate so much identification with the public? In this work, Lee's art is submitted to the theories of Vladimir Propp, Algirdas Julien Greimas, José Luiz Fiorin and Joseph Campbell, the narrative level, and Marcel Martin, Ismail Xavier, Jacques Aumont level film, both associated with the teachings of the teacher Anna Maria Balogh, to know how the art of Lee develops and produces such identification with the public.

**Keywords:** Bruce Lee, audiovisual, kung fu, China

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1. UM OLHAR OCIDENTAL SOBRE UMA TERRA DESCONHECIDA .....</b>	<b>13</b>
2.1 A NAÇÃO GUERREIRA .....	16
2.2 BREVE HISTÓRIA DO <i>WUSHU</i> / KUNG FU .....	21
<b>2. EM BUSCA DO BRUCE LEE DEFINITIVO .....</b>	<b>23</b>
2.1 O PRINCÍPIO .....	24
2.2 SOBRE OS FILMES DE LUTA .....	24
2.3 A IDA PARA SÃO FRANCISCO .....	25
2.4 O INÍCIO DA CARREIRA ARTÍSTICA .....	26
2.5 O PRECONCEITO E O GRANDE DRAMA: UM NOVO CAMINHO .....	26
2.6 A VOLTA PARA A CHINA .....	27
2.7 A TRAJETÓRIA DO DRAGÃO .....	27
<b>3. OPERAÇÃO DRAGÃO PARTE I .....</b>	<b>31</b>
3.1 O CINEMA E SEU ENCANTO .....	31
3.2 A DECUPAGEM CLÁSSICA .....	33
3.3 O DISCURSO CINEMATOGRAFICO .....	61
SOM E FÚRIA .....	66
OUTROS RECURSOS .....	67
CEÁRIO, PERSONAGENS E INDUMENTÁRIA .....	67

<b>4. OPERAÇÃO DRAGÃO PARTE II .....</b>	<b>70</b>
4.1 O CONTO MARAVILHOSO .....	71
4.2 A JORNADA DO HERÓI .....	79
A PARTIDA .....	81
A INICIAÇÃO .....	81
O RETORNO .....	82
NÍVEL FUNDAMENTAL .....	87
NÍVEL NARRATIVO .....	87
MANIPULAÇÃO .....	89
COMPETÊNCIA .....	89
PERFORMANCE E SANSÃO .....	90
NÍVEL DISCURSIVO .....	90
TEMA .....	90
TEMPORALIZAÇÃO .....	91
ESPACIALIZAÇÃO .....	92
ACTORALIZAÇÃO .....	92
4.4 O HERÓI DE HOJE .....	85
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>97</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>100</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>102</b>

## INTRODUÇÃO

Li Jun Fan, artisticamente conhecido como Bruce Lee, foi filósofo, professor de artes marciais e ator de filmes de kung fu. Estrela nas décadas de 60 e 70, ainda hoje é reconhecido como o melhor em suas artes: a de lutar e a de encenar as lutas.

Referência para renomados diretores contemporâneos, como Quentin Tarantino, Ang Lee e os irmãos Wachowski, em filmes aclamados pelo público e pela crítica, Bruce faz manter viva a milenar tradição de seu país de origem, a China, num ocidente tão distante geográfica e culturalmente. Curioso, no entanto, é o fato de que “o dragão chinês”, como Lee é chamado, morreu há cerca de 40 anos.

Suas histórias de enredo simples cativavam, em princípio, pela plasticidade das encenações e coreografias dos combates, mistura enérgica das diversas modalidades praticadas pelo ator, que também dirigia, roteirizava e editava as películas. Além do kung fu, ensinado às crianças chinesas na própria escola como educação física, Bruce lutava com maestria boxe, judô, karatê e jiu-jitsu. Tanto conhecimento em artes marciais deu a ele embasamento para iniciar sua própria arte, o jet kune do.

Mas apenas chutes, voadoras, socos e pontapés seriam capazes de gerar tanta identificação com o público, característica do cinema, para fazer um nome permanecer tão longo tempo como modelo a ser seguido? Existe fórmula para alcançar tal sucesso?

Fórmula talvez não seja a palavra adequada, mas padronização pode ser. Na obra *Morfologia do Conto Maravilhoso*, o russo Vladimir Propp (1984) identificou um sistema formal em contos de fadas e folclóricos. Em sua teoria, estabelece que os personagens do conto maravilhoso, por mais diferentes que sejam, realizam frequentemente as mesmas ações. O meio em si, pelo qual se realiza a função, varia: trata-se de grandeza variável.

Assim, tratando-se os filmes de Lee de histórias de heróis e monstros, mocinhos e vilões, vencer ou morrer, dualidades recorrentes aos contos analisados por Propp, sob a perspectiva do teórico russo a obra do ator será submetida e analisada. O estudo foi aprofundado com as metodologias que surgiram posteriormente a Propp, como de Algirdas Julien Greimas, traduzidas por José Luiz Fiorin (2002).

Antes, no entanto, foi realizada a decupagem clássica do filme-guia para a dissertação, *Operação dragão*, conforme ensina a professora Anna Maria Balogh

(2005). Analisados os recursos fílmicos, de acordo com Marcel Martin (2003), Ismail Xavier (2008) e Jacques Aumont (1995). Outros autores, como Gilles Deleuze (1985), Ralph Stephenson e Jean Debrix (1969) também foram consultados como fonte de referência.

Por fim, complementando os estudos, a obra de Lee foi submetida ao que o mitólogo Joseph Campbell (1992) chamou de “jornada do herói”. Como Propp, Campbell também encontrou similaridades em um *corpus* de contos, mas sob a perspectiva mítica. Nada mais apropriado quando o objeto de estudos trata de uma China misteriosa, que envolve histórias dragões e imperadores, bem como de um personagem-herói que se confunde com o próprio ator, criando espécie de mito moderno, do qual falam Harry Pross, na tradução de Norval Baitello Jr. (2010) e Vilém Flusser (2009), que encerram este trabalho.

## **1. UM OLHAR OCIDENTAL SOBRE UMA TERRA DESCONHECIDA**

O que o homem ocidental sabe hoje a respeito do oriente muito se deve aos contos registrados no diário de bordo de Marco Polo, mercador, embaixador e



explorador italiano (Veneza, 15 de setembro de 1254 – 29 de janeiro de 1324). Durante o século XIII, ele e seu pai, Nicolau Polo, percorreram a rota da seda.

No ano de 1269, os Polo chegam à Veneza, onde Nicolau finalmente encontra seu filho Marco, um rapaz inteligente, que sonhava com a possibilidade de viajar pelo mundo com o pai. Seu desejo foi atendido: em 1271 partiu com Nicolau e Mateus rumo ao Império de Catai (China). Para os dois mercadores, a liberdade de circular livremente em território tártaro oferecia uma esplêndida oportunidade de comerciar. Para o jovem Marco, que observava e anotava suas impressões durante o percurso, era a realização do grande sonho de sua vida. (MACHADO, 1996, p. 3).

Assim, encantado com tudo com o que se deparava, Marco Polo escreveu suas crônicas e histórias, que povoaram intensamente a imaginação de vários povos, chamando a atenção pela riqueza de detalhes e emoção gerada em suas narrativas sobre o que seria aquela terra até então desconhecida.

Desde a morte do primeiro Khan até o momento em que lhes narro minhas viagens, seis khans sucederam a Gengis no trono. O sexto, Kublai Khan, é o mais poderoso: mesmo somadas todas as conquistas dos imperadores anteriores, elas nunca perfariam a extensão de seus domínios e riquezas. E mesmo que todos os senhores do mundo, cristãos e muçulmanos, se reunissem, não teriam tanto poder quanto Kublai, o Khan que reina atualmente.

Quando os khans e os grandes senhores de linguagem morrem, são enterrados perto de uma montanha chamada Altai. Durante o cortejo fúnebre, todos os homens encontrados no caminho são mortos, para servirem ao senhor no outro mundo. Quando o antecessor de Kublai morreu, foram sacrificadas mais de 20 mil pessoas.

Como estamos falando mais particularmente dos tártaros, vou contar-lhes outras coisas sobre eles. Durante o inverno, permanecem nas planícies, onde há muito pasto para os animais. No verão, buscam lugares mais frios, nas montanhas e nos vales, onde não há insetos, e a água e as pastagens são abundantes. Moram em pequenas casas em forma de tenda, erguidas sobre armações de varas recobertas de couro. Essas tendas são montadas e desmontadas com grande facilidade, podendo assim ser carregadas para onde o clima for melhor. Mas uma vez montadas, as portas ficam sempre voltadas para o sul.

Os tártaros usam carroças cobertas de couro preto, que as protege das chuvas. São puxadas por bois ou camelos e nelas viajam mulheres e crianças. As mulheres, aliás, é quem compram, vendem e fazem inúmeras outras tarefas, porque os homens só se ocupam da caça e dos combates. Alimentam-se de carne, leite e frutas. Por nada no mundo um tártaro tocaria a mulher do outro; seria uma ofensa gravíssima. As mulheres são fiéis e zelam pela honra dos maridos, que podem ter tantas esposas quanto puderem sustentar; mas a primeira é sempre considerada a melhor. Ao casar-se, o homem dá um dote à mãe da esposa, mas esta nada oferece ao marido. Como os tártaros possuem muitas mulheres, eles têm mais filhos do que os outros povos. (Idem, p. 50-51).

Não bastasse a riqueza de detalhes, que imerge o leitor no universo em que se passa a inusitada experiência, dando a ele nitidez sobre quem era aquele povo,

como ele vivia, em qual espaço estava inserido, é creditada a Polo a introdução no Ocidente da pólvora, que ele trouxe dessa viagem.

Dessa forma, o oriente, em especial a China, tornou-se um lugar fantástico, com histórias maravilhosas; uma nação avançada, capaz de inventar algo que mudaria o destino de todo o mundo.

John King Fairbank e Merle Goldman (2006, p. 19), por sua vez, explicam que “o fato de a história chinesa ser mais conhecida na China, da mesma forma que a história do Ocidente é mais conhecida na América e na Europa, gera pontos de vista discordantes entre a China e o resto do mundo”. Em um resumo comparativo sobre a história política dos dois hemisférios os autores relatam:

(...) os chineses sabem que os líderes tribais manchus batizaram seu novo país de Qing (“Puro”) em 1636, justamente o ano que os norte-americanos (pelo menos aqueles residentes na região de Boston) lembram como o da fundação de Harvard, a primeira universidade do Novo Mundo. Após cerca de dois milhões de manchus dominarem mais de 120 milhões de chineses, a dinastia Qing governou o povo chinês por 267 anos, período durante o qual houve aumento populacional de cerca de quatrocentos milhões de pessoas. Na metade da década de 1770, o império de Qing, com sede em Beijing, consumou a conquista da Mongólia, da Ásia Central e do Tibete, enquanto alguns milhões de rebeldes nas treze colônias americanas declararam sua independência do Império Britânico.

Agora que os Estados Unidos são a nação líder do mundo, sucedendo a França do século XVIII e a Grã-Bretanha do século XIX, a perspectiva histórica faz-se ainda mais importante. A economia de mercado dos Estados Unidos enfrenta na China o último regime ditatorial comunista, embora por trás do comunismo chinês haja uma tradição de autocracia bem-sucedida que é a mais longa do mundo.

(...) o presidente Mao matava milhões de chineses em nome de uma luta de classes em prol da revolução. Em 1989, seu sucessor estava de tal forma arraigado à tradição autocrática da China que, ao ser confrontado com protestos de pessoas desarmadas que reivindicavam a democracia, cometeu o erro de ordenar o envio de tanques para massacrar centenas delas em pleno horário nobre de televisão. (Idem, p. 19-20)

## 2.1 A nação guerreira

Ambos relatos, tanto dos historiadores, quanto o trecho extraído da literatura infanto-juvenil de Ana Maria Machado, que interpretou a obra de Marco Polo, escolhido apenas para mostrar a riqueza de detalhes de seus contos, apresentam, uma característica que parece ser inerente ao povo chinês: as raízes bélicas. Compare-se: “As mulheres, aliás, é que compram, vendem e fazem inúmeras outras tarefas, porque os homens só se ocupam da caça e dos combates.” (MACHADO, 1996, p. 50). Ou então:

Quando os khans e os grandes senhores de linguagem morrem, são enterrados perto de uma montanha chamada Altai. Durante o cortejo fúnebre, todos os homens encontrados no caminho são mortos, para

servirem ao senhor no outro mundo. Quando o antecessor de Kublai morreu, foram sacrificadas mais de 20 mil pessoas. (Idem, p. 50-51).

Como esses dois trechos extraídos da obra de Polo, livremente traduzida por Machado, há muitos outros que comentam o mesmo fato: “Na capital de Fuchu, o Grande Khan costuma manter um exército bem equipado, porque seus habitantes são muito rebeldes.” (Ibid., p. 90). Ou ainda:

Quero agora falar dos muitos feitos de Kublai, Khan, cujo nome significa “rei dos reis”. (...) Descendente direto de Gengis Kam, tem portanto, o direito de ser senhor de todos os tártaros. (...) Antes de ser rei participou de diversas batalhas, com grande bravura. Mas, depois de ocupar o trono, Kublai só foi à guerra uma vez, em 1286.

Nessa época, um jovem chamado Naian, bisneto de um irmão de Gengis Khan, tinha recebido muitas terras do Grande Khan. Aos 30 anos, achando-se poderoso, decidiu não mais ser súdito do imperador, e quis arrebatar de Kublai seu poder e seus domínios. Propôs então a Kaidu, um ambicioso sobrinho de Khan, um ataque conjunto, para que o derrotassem mais facilmente. Reuniram assim muitos cavaleiros e soldados para combater o Grande Khan.

Quando Kublai soube da cilada que lhe preparavam, teve uma surpreendente reação: declarou que não mais reinaria se não conseguisse matar os dois traidores. Em segredo, sem que ninguém soubesse, a não ser seus conselheiros, equipou um exército em apenas 22 dias, com 360 mil cavaleiros e 100 mil soldados. Eram poucos, se comparados a todo o seu exército. Porém, pretendendo que tudo ficasse em sigilo, Khan reuniu apenas os homens de sua confiança. Chamou então os astrólogos, os quais lhe disseram que venceria a batalha, e partiu com seus homens por estradas secretas, para que ninguém os visse. Em 20 dias chegou à planície onde estava Naian com seus 460 mil cavaleiros, sem saber que estava prestes a ser atacado. Por isso mesmo, seu acampamento não tinha guardas.

Antes de o dia amanhecer, enquanto Naian ainda dormia, o Grande Khan começou a avançar com uma torre fortificada, sustentada por quatro elefantes. No alto da torre tremulavam suas bandeiras, que podiam ser vistas de longe. Kublai Khan distribuiu seus homens em volta do acampamento e foi se aproximando. Quando Naian o avistou, pressentiu que estava perdido; mas, para não desapontar seus soldados, ordenou que se pusessem em posição de combate, empunhando sua bandeira com a cruz de Cristo, pois era cristão batizado. Os exércitos esperavam apenas que soassem os grandes tambores, os quais, segundo o costume tártaro, marcariam o início da batalha. Enquanto aguardavam, cantavam e tocavam vários instrumentos. Quando os tambores rufaram, iniciou-se a luta com espadas e lanças. Foi uma batalha cruel, na qual morreu muita gente. Venceu-a o Grande Khan. Naian foi preso e seus barões renderam-se. (Ibid., p. 58-59).

Não há certeza se os relatos de Marco Polo são totalmente fiéis à história. No entanto, para validar seus contos, a China apresentou à humanidade dois monumentos literalmente concretos do que vem a ser seu fascínio pelas guerras: o Exército de Terracota e a Grande Muralha (anexos 1 a 4), ambos idealizados e materializados pelo primeiro imperador chinês, Shi Huangdi, ou Qin, responsável

pela unificação do país, normalização da escrita, instituição de moedas, pesos e medidas, conforme afirmam Fairbank e Goldman (2006, p. 69):

Se tudo isso soar exagerado, e soa, nossas dúvidas devem confrontar-se com fatos como os 7.500 soldados de cerâmica em tamanho natural encontrados em 1974 e ainda hoje sendo desenterrados na tumba do Primeiro Imperador próximo a Xi'an. (...) As muralhas foram construídas por Qin e outros Reinos Combatentes e, mais tarde, por algumas dinastias.

Resta saber, no entanto, de onde vem essa origem bélica, como ela se formou, qual o contexto dessa nação que, além de tudo, precisa representar-se de forma tão magnífica.

Ao estudar as histórias que alimentam o imaginário dos povos do mundo todo, o mitólogo norte-americano Joseph Campbell (1994) lançou os três volumes de *As máscaras de Deus*. No volume *Mitologia oriental*, ele conta que, na época de Confúcio (551 a 478 a.C.), havia nada menos que 770 Estados monárquicos em luta.

Bem antes disso, no período dos 10 Grandes (sec. XXVI a.C. a 1.730 a.C.), aparecem histórias que podem ter deixado arraigado no povo chinês o espírito guerreiro. O mitólogo apresenta Yen Ti. Destronado por seu irmão, Huang Ti, era conhecido como Imperador Amarelo. Teve 25 filhos, e a ele eram comuns os sacrifícios. É creditada a Yen Ti a invenção do fogo que, com ele, queimou florestas e montanhas, limpou as matas, incendiou os pântanos e expulsou os animais selvagens para a criação de gado.

Posteriormente, na época feudal (1.500 a 500 a.C.), aparece a história do imperador Yü, morto por um de seus vassalos ocidentais. P'ing, seu sucessor, transferiu a capital para Loyang, no leste. O único poder no oeste era o Estado bárbaro de Ch'in, que no período subsequente a Confúcio dominaria toda a China, estabeleceria o primeiro império militar chinês, construiria a Grande Muralha, queimaria os livros dos filósofos e iniciaria em grande estilo a política de despotismo.

Apesar disso, na Dinastia T'ang, de 618 a 906 d.C., aconteceu o maior massacre chinês. O período foi amplamente cosmopolita, com o florescimento da ordem budista achinesada, demolição de mosteiros e santuários, confisco de terras e alforria de escravos dos templos.

Posterior a T'ang, Wu-tsung assumiu o trono, e mais de quatro mil favorecidos pelo imperador anterior foram mortos. No ano seguinte apoiou o clero taoísta contra o budista e, em 842, começou a acabar com a doutrina estrangeira no país.

Queimou as escrituras e eliminou as imagens de Buda, dos Bodhisattvas e dos Reis Celestiais das Quatro Direções. Iniciou uma época de terror.

## 1.2 Breve história do *wushu/kung fu*

Um povo que, durante séculos viveu e ainda tantos conflitos, desenvolveu uma arte marcial própria, adequada à sua realidade, para os combates. Assim é o *wushu*, que como quase tudo o que envolve a China, tem origens envoltas em histórias e contos, lendas e fantasias. Apesar de não ser fácil ter certeza quanto ao real surgimento e desenvolvimento do *wushu*, todas as histórias se convergem no mesmo ponto: criada nos templos budistas da Índia, foi na China se desenvolveu de forma consistente, sendo hoje obrigatória, por exemplo, na carga horária escolar das crianças chinesas como educação física.

Como uma arte tradicional, o Kung fu faz parte da grande herança cultural do povo chinês. Sua origem pode ser encontrada na pré-história, onde nossos ancestrais eram obrigados a lutar contra animais e outros homens a fim de garantir sua sobrevivência (Ji,1986). Na luta entre tribos, os guerreiros compreenderam que, para derrotar o inimigo, era importante não só possuir boas armas, mas também melhorar a capacidade física e as habilidades de combate através de treinamento intensivo nos tempos de paz. Este treinamento melhorou essas capacidades e habilidades e propiciou o surgimento de várias artes marciais ao longo dos séculos, dentre elas o Kung fu.

Alguns livros afirmam que essa arte marcial é conhecida pela inspiração nos movimentos dos animais e com preocupações de saúde e defesa pessoal há mais de 5000 anos (Minick,1975). A Federação Paulista de Kung fu (em “A Origem da Expressão Kung fu”, 2003) explica a utilização desta palavra e a equivocada utilização da mesma em associação à arte marcial. O Kung fu é uma expressão antiga que genericamente, no dialeto cantonês, significava “tempo e esforço despendido numa atividade” ou “grau de perfeição alcançado em qualquer área de atuação”, ou ainda, “conhecimento profundo de um assunto”. Na década de 70 essa expressão utilizada para denominar as artes marciais chinesas, ficou mundialmente conhecida através dos filmes de artes marciais. Entretanto, a expressão gramaticalmente correta para designar a arte marcial é *Wushu* (arte marcial), originária do mandarim.

Complementarmente, Ortega (1997) observa que essa arte marcial deve ser vista como atividade esportiva sistematizada e com regras próprias, medidas que permitiram a organização de torneios e campeonatos. Pode-se caracterizar as competições em três tipos, formas ou rotinas (Kati), Lutas combinadas (Toi Chat) e os Combates (Kuoshu e Sanshou). A primeira diz respeito às seqüência de movimentos inspirado nos movimentos dos animais contra um ou mais adversários imaginários; a segunda, confronto envolvendo dois ou mais atletas com movimentos de ataque e defesa pré-determinados; e a terceira, que é o embate direto entre dois adversários, no qual são avaliadas as qualidades técnicas, táticas e físicas de cada um. (HIRATA, 2009, p. 3-4)

Para iniciar o capítulo seguinte, a revisão do que foi dito até agora é indispensável. Falou-se que, depois que a Europa percebeu que não estava sozinha

no mundo e seus exploradores passaram a ganhar esses espaços, seus contos povoaram a imaginação daqueles que, sem a coragem ou as condições de embarcar nas mesmas aventuras, ficavam fascinados com os diários de bordo e relatos das viagens.

Marco Polo e seu pai, Nicolau Polo, por exemplo, foram os responsáveis por essa construção no que diz respeito ao oriente e à China, mais especificamente. Eles percorreram a rota da seda no século XIII e ficaram conhecidos por trazerem para o ocidente a pólvora.

Mesmo nos relatos mais despretensiosos de Polo, sempre ricos em detalhes, que imergiam o leitor naquele universo, uma característica daquele povo ficou claramente acentuada: as raízes bélicas. Registradas na história de forma concreta, com a Grande Muralha e o Exército de Terracota, os chineses cultivam a arte da guerra, conforme ressaltado por Campbell (1994), mais de dois mil anos antes de Cristo.

Os chineses desenvolveram o *Wushu*, no ocidente chamado Kung fu. Envolto em lendas sobre sua origem, a arte marcial hoje é, inclusive, considerada esporte obrigatório nas aulas de Educação Física das crianças chinesas e, nas Olimpíadas de Pequim, tornou-se oficial na competição.

## **2. EM BUSCA DO BRUCE LEE DEFINITIVO**

Outro fato curioso sobre o *wushu* é que, até meados da década de 70, era ensinado apenas para chineses. Considerava-se heresia o fato de popularizar a arte para ocidentais e europeus. No entanto, o ator e praticante de artes marciais Li Jun Fan, artisticamente conhecido como Bruce Lee, rompeu paradigmas ao fundar, nos Estados Unidos, uma rede de escolas que ensinava a luta e, depois, mostrá-la em filmes e seriados de televisão para todo o mundo conhecer.

Há quase 40 anos fora de cena, Bruce Lee ainda é lenda. Encontrar pôsteres seus nas academias 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”, mas hoje fonte de inspiração para produções impecáveis aos olhos da crítica e do público.

Sino-americano (filho de chineses, mas nascido em São Francisco), seus olhos puxados e seu 1,60m, 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 em perigo.

Naquela época (fim da década de 60 e início da década de 70), o gênero “filmes de kung fu” estava relegado a segundo plano. 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 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.

## 2.1 O princípio

A biografia mais recente de Lee foi lançada em 2006 pela editora Conrad. *Bruce Lee Definitivo* é uma compilação de tudo já publicado sobre esse que ficou conhecido como “o rei do kung fu”. A obra mostra uma personalidade à frente de seu

tempo e, principalmente, à frente de tradições milenares, do primeiro encontro de seus pais até sua morte, ainda hoje questionada por muitos fãs.

É importante ressaltar, no entanto, que a obra tem apelo comercial, como praticamente todo material produzido pelo e a respeito do ator. O filme que conta sua trajetória, *Dragão, a história de Bruce Lee* (1993), também foi utilizada como fonte para o breve resumo a seguir sobre quem foi Bruce Lee, mesmo sendo difícil separar realidade de ficção, fato de fantasia, verdade ou mentira nesse contexto.

## **2.2 Sobre os filmes de luta**

A história começa por volta de 1760, época da violenta dinastia Ching. Para eliminar eventuais opositores do regime, os soldados do imperador destruíram o templo budista Shaolin. Ele, o imperador, queria que a religião taoísta fosse a única na China. Apenas três restaram para dar continuidade à doutrina. Um deles era Zhi Shan, que ensinou a técnica aos atores da Ópera de Pequim. A ideia era os atores denunciarem a violência da dinastia Ching apresentando as lutas do templo Shaolin de forma coreografada nos palcos.

A tradição bélica dos chineses, ressaltada por Campbell (1994) em *As máscaras de Deus*, misturou-se com a arte, também amplamente difundida na milenar nação. Como o próprio mitólogo afirma, “o lado do que se chama de civilização, transpõe-se o abismo entre o caminho da religião e o da arte” (Ibid., p. 255).

Li Hoi Cheun, pai de Bruce, era cantor da Ópera Chinesa. Exercendo a profissão conheceu sua mulher, Grace, filha de alemão com chinesa. A família se formou nessa mistura de raças.

Na manhã de 27 de novembro de 1940 nasceu um garoto, mas por superstição recebeu nome de menina. Aquele era, no horóscopo chinês, o ano do dragão. O bebê foi rebatizado de Li Jun Fan, mas o nome que ficou marcado para sempre no meio audiovisual foi Bruce Lee, dado pela enfermeira.

Bruce era um garoto inquieto. Sua irmã, Agnes, deu a ele o apelido Siu Lung, ou *pequeno dragão*. Ainda criança fez várias apresentações em filmes e seriados de Hong Kong.

Na adolescência, a criança agitada se tornou um jovem encenqueiro. Não raro, a polícia surgia e interrompia as brigas. Foi expulso ou transferido de escola cerca de 10 vezes, com broncas severas de seus pais.



Aos 13 anos resolveu deixar as ruas para levar a luta mais a sério. Bruce se interessou pelo estilo wing chun, modalidade que exige movimentos mais rígidos e econômicos, mas ao mesmo tempo contundentes. Aprendeu a desferir golpes potentes, dados a curta distância. As aulas envolviam filosofia oriental, autocontrole e métodos de defesa.

O professor e os outros alunos ficaram impressionados com a rápida evolução de Bruce nas aulas; mais ainda com sua elasticidade, reflexos e habilidades para socos e chutes. Para aprimorar equilíbrio e movimentos do corpo, aos 14 anos foi aprender a dançar chácháchá, e ficou em primeiro lugar no campeonato da Coroa da Colônia. Ele também lutava karatê e decidiu treinar boxe.

### **2.3 A ida para São Francisco**

Apesar de ter se acalmado, Lee, de vez em quando arrumava brigas na rua. Seu pai, furioso com a rotina que durou até os 18 anos de Bruce, decidiu puni-lo. O garoto que saiu de São Francisco, nos Estados Unidos, e foi para a China com apenas três meses de vida, seria mandado de volta para a América.

Bruce arrumou emprego temporário como professor de dança. Para dar aulas de artes marciais, precisava melhorar o idioma. Cinco meses depois se mudou para Seattle, na casa de amigos de seus pais, que lhe arrumaram emprego no restaurante. Lee discutia frequentemente com os clientes e funcionários.

Aos 21 anos, foi aprender filosofia na Universidade de Washington, onde dava aulas particulares de lutas para amigos do campus. Abriu uma academia, o Instituto *Lee Jun Fan Gung Fu*. Na época conheceu Linda, por quem se apaixonou. De família tradicional protestante, Linda teve o romance proibido pela mãe, mas ignorou-a e seguiu adiante com a história de amor.

Gente de todos os tipos aparecia para treinar com Bruce, e justamente a mistura de raças incomodou os chineses mais tradicionais. Bruce e Linda, agora sua companheira e sócia, recebiam ameaças constantes. Eles eram acusados de cometer heresia ao ensinar a arte milenar oriental a não chineses.

Um dos mais temidos atletas de kung fu da comunidade chinesa de Seattle, Wong Jack, desafiou Lee. Caso vencesse poderia continuar dando aulas. O duelo durou apenas três minutos. Lee venceu.

### **2.4 O início da carreira artística**

Em agosto de 1964 Bruce foi participar de um torneio de artes marciais em Long Beach, Miami. Na plateia estava o cabeleireiro da série *Batman*, que viu nos movimentos de Lee algo que nunca havia presenciado nos *sets* de filmagem do seriado. Com isso, logo foi convidado pelo produtor William Dozier para um teste nos estúdios da *20th Century Fox*, em Los Angeles. Em setembro de 1966, Bruce ganhou um papel na série *Besouro verde*. Ele fazia Kato, motorista e guarda-costas do herói da série.

Nos primeiros meses de 1967 ele e Linda abriram uma academia em Los Angeles. Semanas depois da inauguração, o lugar parecia um *set* de filmagem, com atores e figuras famosas. Era disputado por professores de artes marciais, como Chuck Norris, o gigante do basquete Kareem Abdul-Jabbar e até mesmo o diretor Roman Polanski.

## **2.5 O preconceito e o grande drama: um novo caminho**

Mesmo com o sucesso de *Besouro verde* e da academia, seus amigos e ele próprio perceberam que não o chamavam para produções cinematográficas por ser de origem oriental. Na época, em um dos treinos, Bruce caiu de mau jeito e bateu as costas. A lesão séria o fez ficar seis meses, de bruços, no hospital. O momento foi de descanso e de reflexão, e serviu para colocar no papel algo que vinha elaborando nos últimos anos: as bases de um novo estilo de luta oriental.

Bruce sabia lutar com desenvoltura de atleta bem treinado o boxe oriental, karatê, jiu-jitsu, muay thay e até esgrima. Com isso, moldou o jeet kune do, mistura de tudo o que essas lutas tinham de melhor. Fazia rascunhos de combates e golpes, desenhando os movimentos com minúcias. No hospital, Linda anotava o que Bruce ditava, pois ele, de bruços, estava impedido de escrever.

O livro, uma espécie de manual, chamado *O Tao de Jeet Kune Do*, foi lançado em 1975, dois anos após sua morte. A base da arte é lutar com simplicidade: atacar e ao mesmo tempo neutralizar os golpes do adversário. Deve-se lutar sempre em movimento, ficar atento aos contragolpes, desenvolver manobras com a elasticidade dos felinos, forçar o oponente a lutar do seu jeito e exigir que ele pense sempre em se defender.

## **2.6 A volta para a China**

As coisas não iam bem para Bruce e sua família nos Estados Unidos. Eles eram vítima de preconceito. Por sugestão do amigo e ator James Coburn, Bruce decidiu investir na Ásia. Acertou com uma promissora produtora de Hong Kong, a *Golden Harvest*. Reuniu-se com o produtor Raymond Chow, que se tornaria seu grande parceiro e incentivador, e acertou três produções. A empresa era pequena e, com isso, Bruce teria liberdade para, além de atuar, participar ativamente das filmagens, dando palpites nas câmeras, produtores e técnicos, para os filmes apresentarem lutas de grande apelo plástico, autenticidade e emoção.

A participação de Lee atrás das câmeras nas produções foi definitiva para o sucesso das películas. Segundo Marcel Martin (2003, p. 24) explica que: “quando o diretor pretende fazer uma obra de arte, sua influência sobre a coisa filmada é determinante.” E foi isso que aconteceu com os filmes de Lee.

## 2.7 A trajetória do dragão

O *dragão chinês* (1971) foi a estreia de Lee na produtora chinesa *Golden Harvest*. Filmado na Tailândia, conta a história de Cheng Chao, um camponês que se muda com os tios e primos para trabalhar numa fábrica de gelo. O dono da fábrica, o grande vilão do filme, está envolvido com tráfico de drogas e de mulheres. A quadrilha do criminoso, no entanto, é inferior ao *Wushu* de Cheng e seus primos. 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.

Exuberante nas lutas, a estreia causou frenesi no público. “Alçado à condição de herói indestrutível, Bruce virou estrela máxima do cinema asiático, e a partir daquele filme virou o rei do kung fu” (LOPES, 2006, p. 48).

O magnetismo exercido por Lee em seu público tem explicação nos estudos do teórico de cinema Marcel Martin (2005). O autor afirma que a direção de atores é um dos meios à disposição do cineasta para criar seu universo fílmico. Ele classifica cinco diferentes formas de atuação. De acordo com essa classificação, Bruce Lee se enquadraria na atuação frenética e na atuação excêntrica:

- **frenética:** pressupõe 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.

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” (Idem, p. 74).

Bruce teve êxito nas telas novamente em 1972, quando lançou *A fúria do dragão*. 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 lançado em 1972, *O vôo do dragão* teve Bruce como diretor. Ele desenhou todas as sequências 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 Lee 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 sequência 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 *O jogo da morte*. No enredo, o herói tinha que salvar a namorada das mãos de gangsteres e, para isso, criou mais uma sequência clássica muito imitada posteriormente nos filmes do gênero: em cada andar da torre da morte, ele enfrentava um adversário diferente. Trata-se, na verdade, de uma instância simbólica do que vêm a ser os altos e baixos na vida de um herói. Conforme ensina a professora Anna Maria Balogh (2002, p. 79):

A cultura pode ser concebida como um vasto tecido de relações existentes entre os textos das diferentes séries culturais que a compõem: a literatura, as artes, a ciência, a filosofia etc. As relações podem limitar-se a obras de uma única série cultural, como a literatura, por exemplo, ou envolver diversas simultaneamente, como cinema, pintura e arquitetura.

(...)

Os entrelaçamentos não se limitam, no entanto, aos textos de criação; existem também entre correntes metalinguísticas aparentadas e, como bem observa Leyla Perrone Moysés (Poétique, 1976), tem contribuído para a compreensão de fenômenos e movimentos culturais mais abrangentes.

À medida que ele sobe as escadas, ficando, portanto, no alto e mais próximo metaforicamente de um possível Deus, para alcançar esse Deus é necessário vencer um desafiante cada vez mais poderoso. E Bruce Lee conquista, de fato, a vitória.

As referências a esse filme são tão recorrentes que o costume que o ator usava foi vestido também por Uma Thurman em *Kill Bill I* (anexo 5), singela homenagem do cineasta Quentin Tarantino à sua fonte inspiradora. A coreografia das lutas, os cenários e os diálogos do volume II de *Kill Bill* também remetem ao trabalho de Lee.

As filmagens de *O jogo da morte* 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, os executivos da Warner, Fred Weitraub e Paul Heller convidaram Bruce para um projeto em Hollywood: *Operação dragão*. 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 a Clouse alguns de seus desenhos de lutas para as sequências. O diretor não tinha dúvidas de que aquele seria um grande filme.

A história era corriqueira dos filmes de artes marciais: para vingar o filme a cena na sala com mais de 8 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 *O jogo da morte*. 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 reação alérgica a um componente químico do remédio.

*O jogo da morte*, 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” (Idem, p. 66-67).

### **3. OPERAÇÃO DRAGÃO – PARTE I**

#### **3.1 Formas de abordagem**

Antes de apresentar o filme-guia desta análise e dissecá-lo a fim de tentar descobrir se realmente Bruce Lee, por meio de seus filmes, pode ser considerado um mito contemporâneo e, em caso afirmativo, como o ocidente se apropriou desse mito, uma pausa para explicar como se guiará o estudo:

- a. Com base nos ensinamentos da professora Anna Maria Balogh (2005) será realizada a decupagem clássica do filme-guia.

- b. Decupagem pronta, os elementos fílmicos expostos serão analisados de acordo com os estudos de Marcel Martin (2003), Ismail Xavier (2008) e Jacques Aumont (1995). Outros autores, como Gilles Deleuze (1985), Ralph Stephenson e Jean Debrix (1969).
- c. Para analisar a narrativa, três aproximações teóricas foram feitas: a do russo Vladimir Propp (1994), sob a perspectiva do conto maravilhoso; a do mitólogo norte-americano Joseph Campbell (1992), objetivando descobrir os elementos míticos presentes no filme e, por fim, a de José Luiz Fiorin (2002), que elucida importantes pontos da geração de sentido em uma narrativa.

Ressalta-se que, tanto no item “b”, quanto no item “c”, a teoria é apresentada e, logo em seguida, já é realizada sua aplicação prática no objeto de estudo. A opção por tal estrutura se deu como forma de oferecer ao leitor facilidade em associar os ensinamentos teóricos com a interpretação do filme. Além disso, em alguns pontos, são apresentados como os elementos estudados se manifestam em outros filmes do ator. Os objetivos são fornecer uma visão mais ampla da obra de Bruce Lee e confrontar a análise para se chegar a uma conclusão mais sensata do que significam, hoje, os filmes do ator.

### **3.2 O cinema e seu encanto**

“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 um mundo novo, com todos seus aspectos. Quiçá cheiros e sabores” (ARRUDA e BONITO, 2009, p. 6). “O cinema, essa máquina de fazer sonhos, como Edgard Morin (1973) a definiu, é capaz também de mostrar realidades e de, cena a cena, trazer à tona universos inimagináveis” (Idem).

Marcel Martin (2003) afirma que, do ponto de vista social, o cinema é a arte mais importante e influente da contemporaneidade. Hoje, a conhecida sétima arte faz parte do dia a dia das pessoas. Usa-se o cinema para tudo: de ensinar a entreter. Assim, estudar seus processos e formas acaba por se tornar mais uma maneira de entender esses tempos, o que é essencial para quem se dedica aos estudos sociais da comunicação.

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 manifesta em cada realizador sob a forma de estilo, e que fez o cinema tornar-se, por isso mesmo, meio de comunicação, informação e propaganda. (Ibid.)

Segundo a professora Anna Maria Balogh, em ensaio publicado na obra *O feitiço do cinema*, organizada por Andrade e Droguett, “a mídia contemporânea transformou o processo de falar sobre os filmes em algo leve, lúdico até”, mas “nem sempre foi tudo tão leve” (ANDRADE e DROGUETT (Org.), 2009, p. 29-30). Ela explica:

Uma linguagem nascente vai criando uma gramática e uma sintaxe próprias que a tornam inteligível ao público-alvo.

(...)

A criação da unidade narrativa envolve estratégias de enunciação básicas sobre formas de entrada e saída dos atores, formas de transmitir os diálogos dos personagens, do ponto de vista de cada um dos interlocutores – campo-contra-campo –, que pressupõem suas reações dentro de uma narrativa dada.

(...)

Para a compreensão da linguagem fílmica é necessário, pois, conceber a montagem não como simples ato mecânico de unir sequências fílmicas, mas, sim, como um procedimento determinante, imprescindível para a organização da significação no cinema.

Ainda conforme a autora,

A forma de organização sintático-narrativa deu origem à decupagem clássica, entendida como um processo de decomposição do filme em suas unidades menores, os planos, e que espelha a montagem fílmica. O ato de fazer a decupagem de um filme significa dividi-lo nas sequências que o organizam e, nesse sentido, guarda similaridades com a palavra *krinein*, que significa quebrar, sendo que essa mesma palavra está também na raiz do termo “crise”. Quando se faz uma crítica, uma transcodificação da linguagem cinematográfica, também se faz a decupagem da obra em pedaços e se põe temporariamente em crise os seus significados para poder compreendê-los e explicá-los melhor (Idem, p. 31).

Para esta apreciação específica, conforme elementos de análise que serão detalhados a seguir, escolheu-se, da curta carreira de Bruce Lee, o filme-guia *Enter the dragon* (*Operação dragão*), lançado em 1973 nos Estados Unidos. Naquele ano, conforme ressaltou Schneider (2008) em seu catálogo *1001 filmes para assistir antes de morrer*, foram sucesso de bilheteria filmes como *Golpe de mestre*, de George Roy Hill, *Terra de ninguém*, de Terrence Malick, *Loucuras de verão*, de George Lucas, *Caminhos perigosos*, de Martin Scorsese, e o thriller de terror de maior repercussão no mundo: *O exorcista*, de William Friedkin. No entanto, apenas um filme de Lee constou em sua seleta. Foi ele *Operação dragão*, do diretor Robert Clouse.



O fato de *Operação dragão* ser a primeira produção de Lee a contar com apoio dos produtores dos estúdios Warner foi outro motivo que levou à escolha. Além disso, esse foi o último filme rodado pelo ator<sup>1</sup>.

O convite feito pelos produtores Fred Weintraub e Paul Heller concretizava o sonho de Bruce em realizar um projeto em Hollywood.

O ator aceitou o trabalho e voltou então para os EUA. Ele poderia afinal tentar fazer o que sempre sonhara: trabalhar para uma gigante da indústria do cinema americano, com orçamento alto, número maior de figurantes, além de locações e cenários grandiosos, para realizar seu melhor longa. (LOPES, 2006, p. 54).

Apesar de a história ser corriqueira dos filmes de artes marciais, de acordo com o autor, esse é o filme responsável pela notoriedade de Bruce Lee. O autor conta que Bruce estava inseguro e achava que não conseguiria completar seu primeiro filme hollywoodiano, chegando a faltar nas primeiras gravações, e só depois de 15 dias decidiu aparecer no set.

“Queria repensar melhor o roteiro”, desculpou-se, antes de mostrar a Clouse alguns desenhos que fizera em casa para as cenas de luta. O diretor topou as sugestões, que apontavam desde golpes em embates entre Bruce e dezenas de figurantes armados até posições de câmera para as tomadas de saltos e acrobacias (Idem, p. 54).

O roteiro incluía cenas ousadas, como a da sala com os oito mil espelhos, que exigiam alguém que soubesse como coreografar e filmar uma luta, deixando-a plástica e eletrizante. “Bruce contribuiu com seus palpites e foi decisivo para que a ideia desse certo” (Ibid., p. 57).

Sobre o filme, Schineider (2008, p. 563) 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 chácháchá (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 fluido 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,

<sup>1</sup> Apesar de *Game of death* (*Jogo da morte*) ter sido lançado em 1978, o filme começou a ser gravado em 1972. As filmagens foram interrompidas justamente para Bruce rodar *Operação dragão* e concluídas após sua morte com auxílio de dublês.

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 sequências de luta impossíveis de serem imitadas.

Do roteiro à atuação, a participação de Bruce Lee foi determinante para o sucesso desse filme, seu primeiro em solo americano, em que interpretou o próprio lutador de artes marciais, com princípios éticos e seguidor da filosofia do Templo Shaolin.

### 3.3 A decupagem clássica

Anna Balogh (2005, p. 31), ao estudar as conjunções, disjunções e transmutações da narrativa, da literatura ao cinema e à TV, afirmou que a relação entre o cinema e seus metatextos correspondentes é desafiadora. Segundo ela, “o cinema é um objeto complexo, no qual convergem dois tipos de evolução: a das artes e a da tecnologia”.

Para a autora, as artes visuais, em especial o cinema, tem uma característica que dificulta os estudos metalinguísticos de origem semiótica. Essa característica é dita impressão de realidade. Ela diz:

A sensação de mimese da realidade é muito mais forte no cinema do que em qualquer outra arte visual em virtude da possibilidade de criar a ilusão do movimento e combiná-lo com o áudio. Por essa razão, o cinema foi entusiasticamente saudado pela crítica em seus primórdios.

(...)

Só aos poucos é que se vai apontando o caráter iniludivelmente manipulatório das imagens fílmicas e o conseqüente distanciamento desta visão mimética do real que tal manipulação pressupõe. Apontam-se a passagem da tridimensionalidade para a bidimensionalidade, a seleção implícita em enquadramentos e angulações, a existência da perspectiva, a potente ação da montagem na produção do sentido, entre outros. (Ibid., p. 33).

A fim de revelar quais são esses elementos presentes em *Operação dragão*, filme-guia deste trabalho, fez-se a decupagem clássica da obra, plano a plano, conforme modelo apresentado pela própria professora Balogh na análise de *Vidas secas*, adaptado da obra de Graciliano Ramos. Isso significa que o filme foi esmiuçado, que seus elementos foram separados para uma posterior análise fílmica, narrativa e geradora de sentido, conforme segue:

PLANO	IMAGEM			SOM	
	CÂMERA		AÇÃO	FALA	RUÍDO
	QUADRO	ÂNGULO			

1	Plano geral	FRENTE	<i>Travelling</i>	Mansão chinesa vermelha com detalhes em dourado. Está atrás de galhos e folhagens.		Música tradicional chinesa, com cítaras e percussão, cria clima de suspense
2	Plano de conjunto	FRENTE	<i>Fade p/ câmera fixa</i>	Grupo assiste demonstração de artes marciais. Há homens de azul, preto, vermelho e amarelo. No alto, o mestre veste traje na cor laranja. O ambiente é ao ar livre, natural, entre árvores, pedras e terra. Está ventando. Ao centro, estão dois lutadores, que vestem apenas calção, bota e luvas.		Som ambiente
3	Plano americano	FRENTE	Câmera fixa	Chinês com vestimentas tradicionais na cor marrom e um ocidental com terno preto. Uma bandeira amarela, com ideograma oriental em preto, farfalha ao fundo.		Música tradicional chinesa, com cítaras e percussão, cria clima de suspense
4	<i>Close</i>	FRENTE  CIMA	Câmera fixa  Câmera subjetiva	Mestre observando a demonstração de artes marciais.  Visão em plano de conjunto que Bruce tem de seu adversário.		Sons de luta e música tradicional chinesa, com cítaras e percussão, criam clima de suspense ao fundo
5	Câmera subjetiva  <i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Sequência de socos, chutes, esquivas.  Pés de Bruce, que se mexem estrategicamente		Sons de luta e música tradicional chinesa, com cítaras e percussão, criam clima



	conjunto			<p>belo jardim repleto de árvores de folhada verde e flores brancas chama Bruce para conversar.</p> <p>Um ocidental aparece no quadro. Os três caminham.</p>		pássaros.
9	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	<p>Conversa entre mestre e Bruce.</p> <p>Mestre explica a Bruce que ele deve honrar o Templo Shaolin em que treina, vingando-se, em um torneio de artes marciais, de um ex-aluno que usou os ensinamentos do Templo para conseguir dinheiro, poder e mulheres ilegalmente.</p>	<p>Bruce: Mestre.</p> <p>Ms.: Vejo que seu talento ultrapassou os limites físicos. Suas habilidades já têm intuição espiritual. Tenho algumas perguntas: qual a técnica que deseja alcançar?</p> <p>Bruce: Não ter técnica.</p> <p>Ms.: Ótimo. O que pensa ao enfrentar seu adversário?</p> <p>Bruce: Não existe adversário.</p> <p>Ms.: E por quê?</p> <p>Bruce: Porque a palavra "eu" não existe.</p> <p>Ms.: Bem, continue.</p> <p>Bruce: Uma boa luta deve ser... Como uma pequena peça de teatro; porém desempenhada a sério. Um bom lutador não fica tenso, mas preparado. Está preparado para tudo. Quando o adversário expande, eu contraio. Quando ele contrai, eu expando. E quando há uma oportunidade... Não o atinjo. Ele mesmo se atinge.</p> <p>Ms.: Ouça, deve-se lembrar... O inimigo apenas tem imagens e ilusões. Por trás do que se esconde estão seus motivos verdadeiros. Destrua a imagem e acabará com o inimigo.</p>	

					<p>O “atingir” a que se referiu é uma arma poderosa, facilmente mal usada pelo lutador que foge de suas falhas.</p> <p>Há séculos, o código do Templo Shaolin é preservado. Lembre-se: a honra de nossa irmandade tem sido mantida. Diga-me o mandamento número 13 do Templo Shaolin :</p> <p>Bruce: O lutador deve se responsabilizar por si e aceitar as consequências de seus próprios feitos.</p> <p>Ms: Envergonho-me em dizer que, dentre todos que ensinei, um distorceu o conhecimento adquirido para fins pessoais. Ele perverteu tudo o que consideramos sagrado. Chama-se Han. Ele desafia todas as nossas crenças. Trouxe desgraça ao Templo Shaolin. Por isso você deve recuperar a nossa honra perdida.</p> <p>Bruce: Sim, eu entendo.</p> <p>Mestre: Há um homem aqui a quem deve procurar.</p>
10	Plano americano	FRENTE	Câmera fixa	<p>Bruce caminha entre as árvores.</p> <p>O ocidental que outrora observava a demonstração de artes marciais corta o campo da cena.</p> <p>Conversa entre Bruce e ocidental</p> <p>É servido chá; o ocidental observa as características do ambiente em que está.</p>	<p>Olá, Sr. Lee, meu nome é Sr. Braithwaite.</p> <p>Bruce: Olá, Sr. Braithwaite.</p> <p>Sr. Braithwaite: Vim lhe falar sobre um assunto de grande importância, sobre um torneio de artes marciais. Um torneio para o qual já recebeu um convite. Trata-se do torneio realizado pelo Sr. Han. Nós gostaríamos que participasse dele, sr. Lee.</p> <p>Bruce: “Nós”, mr. Braithwaite?</p>
11	Plano	FRENTE	CIMA	Um aluno do	

	americano		Plano de conjunto	<p>Templo aparece para que Bruce dê nova lição de arte marcial, dessa vez envolvendo concentração e sentimento.</p> <p>O ocidental observa sorrindo a atuação de Bruce.</p>		
12	Panorâmica		<i>Travelling</i>	<p>Há um corte brusco de realidades nesse momento do filme. Aparece Hong Kong, uma grande cidade. Entram os créditos em letra vermelha.</p>		Sons de luta e música tradicional chinesa, com clima de ação e aventura ao fundo
13	Plano geral	TRÁS	<p>Câmera fixa</p> <p>BAIXO</p> <p><i>Travelling</i></p>	<p>Grande feira livre, com crianças brincando e carros passando.</p> <p>Um avião corta a cena.</p> <p>O avião se aproxima da tela,</p>		<p>Música tradicional chinesa, com clima de ação e aventura ao fundo</p> <p>Também se ouve o som do avião</p>
14	Plano geral	LADO	<i>Close gradativo</i>	<p>Observa-se de uma janela pessoas descendo do avião. Entre elas um homem alto, negro, vestido de couro vermelho com cabelo black power.</p>		Música tradicional chinesa, com clima de ação e aventura ao fundo
15	Plano geral		Câmera se afasta em <i>travelling</i>	<p>Esquina da cidade, com muitos letreiros, todos escritos com ideogramas. O homem negro entra em</p>		Música tradicional chinesa, com clima de ação e aventura ao fundo





				<p>rosto de Lee aparece em <i>close</i> entre as luzes da projeção e as sombras em movimento formadas pelo projetor. Na sala, há alguns objetos de decoração tipicamente chineses, como um baú vermelho com detalhes em dourado e uma peça de porcelana sobre a mesa central.</p>	<p>ilha-fortaleza. Após a guerra, a nacionalidade da ilha era incerta. E, algum tempo depois, Han a comprou.</p> <p>Bruce: O que sabe sobre Han?</p> <p>Mr. Braithwaite: Vive como rei nessa ilha, totalmente autossuficiente. Todos os seus esforços, parece, são para sustentar o que chama de sua escola de artes marciais. Seu único contato externo é esse torneio, que faz a cada três anos.</p> <p>Esta aeromoça, Mary King, foi achada boiando no porto. Isso é um fato corriqueiro; mas foi vista, pela última vez, numa festa num barco de Han. Informaram o desaparecimento antes de o corpo ser encontrado. Creio que escolhem garotas, as tornam dependentes de drogas e, depois, as vendem para uma clientela de elite.</p> <p>Bruce: suponho que não tenham provas para prendê-lo.</p> <p>Mr. Br.: Sabemos de tudo, não podemos provar nada. Queremos que vá lá como nosso agente e consiga as provas.</p> <p>(...)</p> <p>Há um rádio na ilha. Vamos ficar na frequência, caso o encontre.</p> <p>Bruce: E depois entrará lá?</p> <p>Mr. Br.: Alguém irá. Não somos policiais, mas sim coletores de informações. provas com as quais os governos interessados podem agir. A propósito, há dois meses infiltramos uma agente na ilha. Desde então perdemos contato. Se estiver lá, talvez</p>
--	--	--	--	---	--

					saiba de algo. Seu nome é Mei Ling.	
18	Plano geral	CIMA	Câmera fixa	Embarcação que está se movendo sozinha no mar entre várias outras estacionadas na marina.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
	Primeiro plano	FRENTE		Barquinho que leva Bruce e uma espécie de 'gondoleiro' com aproximadamente 80 anos.		
19	Plano de conjunto	FRENTE	Fusão	Bruce aparece se consultando com um senhor, que está sentado em uma cadeira de madeira, com estofado vermelho e detalhes em dourado. Todo o restante do cenário também é vermelho. O senhor, a quem Bruce chama de tio, tem um <i>flash back</i> que endossa a missão do lutador.	<p>Guru: e, agora, chegou a hora de lhe contar algo muito difícil. Fico feliz que tenha decidido participar do torneio de Han. O último torneio foi realizado há três anos. Eu estava na cidade, com a sua irmã, na época.</p> <p>Bruce: Eu não sabia disso.</p> <p>Guru: Pois é...</p>	
20	<i>Flash back</i>	Mostra a irmã de Bruce sendo acuada pelos lutadores do torneio anterior ao qual o herói do filme irá participar. Ela luta entre as escadarias de uma espécie de favela. A irmã de Bruce corre, tenta se esconder, mas, vencida, tira a própria vida sob os olhares dos lutadores. O'Hara foi o último a tentar atacar-lhe. Há muitos movimentos de câmera, eles alternam entre câmera subjetiva, closes nos olhos da personagem e em determinadas partes de seu corpo ao lutar. Predominam os ruídos de luta e sonoplastias de socos e chutes.				
21	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Bruce chora emocionado.	<p>Guru: faça justiça.</p> <p>Bruce: eu farei.</p>	
21	Plano de conjunto	CIMA	Câmera fixa	O espectador vê Bruce em um cemitério. Uma mulher vestida de preto e com um chapéu de abas bem largas varre	Bruce: Não concordará com o que eu vou fazer; é contrário a tudo o que me	Som ambiente, da vassoura de folhas raspando o chão, com trilha sonora chinesa que

	Close	FRENTE		vagarosamente as folhas do local. Bruce a observa. O túmulo, descobre-se, é da mãe de Lee, a quem ele pede autorização para ingressar na jornada.  Pés da faxineira, com a vassoura e as folhas sendo varridas.	ensinou e ao que Su Ling acreditava. Preciso ir. Por favor, tente me perdoar.	incita um pouco de suspense no background
22	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Bruce sai do cemitério pisando em outros túmulos. Ele carrega uma mala.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
23	Plano de conjunto	FRENTE	Fusão  Câmera subjetiva	Bruce está novamente no pequeno barco. Dessa vez há outros barcos, como o que ele está, em movimento.  Bruce viaja no barco que balança		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
24	<i>Flash back</i>	Em um campo de golfe aparece o homem de terno cinza que apareceu com muitas malas no começo do filme. Seu nome é Roper, um apostador endividado que decidiu ir ao torneio atrás do prêmio em dinheiro, pois está sendo jurado de morte por seus cobradores.				
25	Plano de conjunto  Close	FRENTE	Câmera fixa	Willians, o homem negro que desceu do avião, está numa das embarcações de transporte.  Senhora grávida rema a embarcação.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
26	<i>Flash back</i>	O <i>flash back</i> de Willians mostra que ele é um karateca que sofre de preconceito e decidiu participar do torneio por autoafirmação.				
27	Plano de conjunto	LADO	Câmera fixa	Em outro barco, agora cargueiro para mais passageiros, Roper avista Willians de cima. O dia ficou		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no

				ensolarado.		background
28	Plano de conjunto	FRENTE	<i>Shot-reaction-shot</i>	A conversa trata do tempo em que ambos foram companheiros de guerra no Vietnã. O barco em que se encontram irá levar todos os competidores para a ilha onde vai acontecer o torneio.	<p>Roper: Soldado, sempre alerta!</p> <p>Willians: Roper! Ei, como está, cara?</p> <p>Roper: Como estou, cara? Estou feliz em te ver! Quanto tempo faz? Cinco?</p> <p>Willians: Seis anos, não parece tanto tempo assim. O que fez depois do Vietnã?</p> <p>Roper: Venho me virando.</p> <p>Willians: Toda essa bagagem é sua?</p> <p>Roper: Sempre de primeira classe.</p> <p>Willians: O mesmo velho Roper.</p> <p>(...)</p> <p>Willians: As favelas são iguais em todos os lugares. Elas fedem.</p> <p>Roper: O mesmo velho Willians.</p>	
29	Plano geral	TRÁS	<i>Travelling para trás</i>	A embarcação parte sentido à ilha. Vários outros barcos como esse atravessam o campo.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
30	Plano geral	FRENTE	<i>Travelling</i>	Kong se distanciando ao fundo.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
31	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Em alto-mar, algumas ondas mais fortes balançam o barco.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
32	<i>Close</i>	LADO	Câmera fixa	Dois louva-deus		Ouvem-se

				duelam		alguns homens conversando, mas não se identifica exatamente o que falam. O áudio precede a cena seguinte
33	Plano de conjunto	CIMA	<i>Travelling</i>	Homens sentados no convés com as ondas fortes jogando água sobre eles e prestando atenção no duelo dos louva-deus. A câmera se afasta mais um pouco e Roper e Willians integram o campo.		Burburinhos e risos
34	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Os homens estão apostando para ver qual deles vence a disputa. Bruce chega e aposta no menor dos louva-deus, surpreendendo Roper. Seu escolhido vence a luta e Roper, inconformado, paga a Bruce o que lhe deve.		Burburinhos, risos e aplausos
35	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Um homem, Parsons, arruma confusão com a tripulação. Um dos homens com quem ele mexe cai no convés.		Sons de luta
		CIMA		Ele olha para o arruaceiro		
36	Plano americano	FRENTE	Câmera fixa	Bruce observa a cena e mostra seu desprezo, assim como Roper, que analisa a situação.		Sons de luta
37	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Os criados da embarcação têm medo do arruaceiro, que	Parsons: Estou te incomodando?  Bruce: Não se desgaste.	

				<p>provoca Bruce.</p> <p>Eles conversam. Bruce se mostra desinteressado em confusão, mas o homem não o deixa sair em paz. Bruce aponta para fora do campo.</p> <p>Ele apontava para uma ilha e um barco, desafiando o adversário. Era uma armadilha, que serviu para que o homem ficasse à deriva no meio do mar.</p>	<p>Parsons: Qual seu estilo?</p> <p>Bruce: Meu estilo? Podemos chamar de lutar sem lutar.</p> <p>Parsons: Lutar sem lutar? Mostre-me isso.</p> <p>Bruce: Depois. Não acha que aqui é muito pequeno?</p> <p>Parsons: Mas onde?</p> <p>Bruce: Naquela ilha, na praia. Podemos levar esse barco.</p>	
38	Plano de conjunto	CIMA	CIMA	Homem percebe que foi pego e que vai ficar à deriva no mar.	Parsons: Ei. Você é louco? O que pensa que está fazendo?	Gargalhadas
39	Plano de conjunto	CIMA	CIMA	Todos os tripulantes o veem e caçoam dele.		Gargalhadas
40	Plano de conjunto	Baixo	BAIXO	O homem observa Bruce fazendo pose em cima do barco e o restante dos tripulantes sorrindo e aplaudindo		Gargalhadas e aplausos
41	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Embarcação, que continua a viagem em mar aberto.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
42	Plano geral	FRENTE	Câmera subjetiva	Avista-se a ilha ainda do mar. A formação é rochosa e há homens esperando para descarregar a bagagem. A câmera se aproxima do local de ação		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background

				com o <i>travelling</i> para frente.		
43	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Embarcação aportando no local.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
44	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Mulher loira com trajes chineses azul e branco.		Trilha de suspense
45	<i>Close</i>	LADO	Câmera fixa	Roper e Bruce de perfil		Trilha de suspense
46	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Criados chineses descarregam muitas malas da embarcação		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
47	Plano geral	FRENTE	Câmera aberta  <i>Travelling</i>	Os tripulantes descem em fila, um a um. Eles observam o local, que está fora de campo. A câmera vai se afastado até chegar numa panorâmica da ilha: um local rochoso, com diversos campos para a prática de artes marciais.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
48	Plano geral	CIMA	<i>Travelling</i>	Há lutadores. A ilha é decorada com flores vermelhas e leões dourados.		Os gritos dos lutadores durante o treino são muito fortes.
49	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Por uma aresta na formação rochosa da ilha observam-se os tripulantes das embarcações chegando para o torneio. Ao fundo, praticantes continuam o treinamento.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um pouco de suspense no background
50	Plano geral	CIMA	<i>Travelling</i>	Mansão da ilha: arquitetura tipicamente chinesa em meio à mata verde.		Som ambiente com trilha sonora chinesa que incita um

				Paredes e muros vermelhos com o telhado em preto.		pouco de suspense no background
51	Plano de conjunto	FRENTE	<i>Travelling</i>	Luta de Sumô. A locação agora é interna. O ambiente é vermelho com detalhes em cobre e em dourado, além da prataria; a câmera passeia pelo salão, mostrando ao espectador as atrações que recebem os lutadores: comida, mulheres e artistas. Há muitas gaiolas com pássaros.		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
52	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Williams observa com olhos atentos o local		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
53	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Roper aparece em plano de conjunto aproveitando as regalias oferecidas. Com ele há bebida e mulheres		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
54	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Dois homens se esbaldando em comida. O cenário é rico em objetos em porcelana chinesa.		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
55	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Bruce demonstra olhar de desaprovação		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
56	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Roper caminha até ele, Bruce. A câmera continua a captar todos os detalhes do ambiente		A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.
57	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Williams desaprova a		A música chinesa se



				comida que lhe é oferecida		mistura ao burburinho das conversas.
58	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	<p>Todos param. Aqueles que são funcionários da ilha congelam seus movimentos exatamente como estão. No plano de conjunto observa-se ainda a cor vermelha nas roupas dos criados, em algumas flores e em uma bacia de prata repleta de maçãs. A câmera vai se aproximando do homem que veste preto, vermelho e dourado. Ele é seguido por mulheres vestidas de branco e amarelo, que agora compõem o quadro com frutas tropicais, como laranja, banana e abacaxi. O homem é Han, que dá boas vindas aos lutadores.</p>	<p>Han: Senhores, bem-vindos! São uma honra para nossa ilha. Anseio por um torneio de proporções verdadeiramente épicas. Somos únicos, senhores, naquilo que nós criamos. Através de longos anos de treino e sacrifício, negação e dor. Forjamos nossos corpos no fogo da vontade. Mas, hoje, vamos comemorar Senhores, vocês têm nossa gratidão.</p>	<p>Após a tocada do gongo, tudo fica em silêncio e apenas o anfitrião fala</p>
59	Plano geral	CIMA	Câmera fixa	<p>Mostra novamente as gaiolas. As mulheres que acompanham Han demonstram suas habilidades com dardos e adagas.</p>		<p>Som das adagas cortando o ar, algumas gargalhadas.</p>
60	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	<p>O anfitrião deixa o salão e as coisas voltam a se mover.</p>		<p>A música chinesa se mistura ao burburinho das conversas.</p>
61	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	<p>Já em seus aposentos,</p>		

				rústicos, porém luxuosos, com objetos tipicamente orientais, como lamparinas e cortinas de bambu, os lutadores recebem oferta de prostitutas. A cafetina é a loira que recepcionou os lutadores ao chegarem à ilha. Ela veste preto. Ao entrar no quarto de Bruce, ele está escrevendo.		
62	Close	FRENTE	Câmera fixa	Williams, que ouve música com grandes fones de ouvido, escolhe três prostitutas para a noite.		
63	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Ao manusear um dardo que uma das mulheres atirou na recepção dos lutadores, Bruce pede para ver a dona do dardo.	<p>Cafetina: Se não gostou de nenhuma...</p> <p>Bruce: Gostei de uma que estava no banquete. A dona deste dardo.</p> <p>Cafetina: Ah, sim, sei quem é. Vou trazê-la até você.</p>	
64	Plano de conjunto	TRAS	Câmera fixa	Roper conversa consigo mesmo em frente ao espelho.		
65	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Dentro do quarto de Bruce aparece uma gaiola com um passarinho.		
66	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	<p>Abre-se a porta do quarto e aparece a mulher que Bruce pediu para ver. É Mei Ling, e ela e Bruce conversam.</p> <p>Rosto do herói.</p>	<p>Bruce: Quero falar com você... Mei Ling.</p> <p>Mei Ling: de onde você veio?</p> <p>Bruce: Braithwate.</p> <p>Mei Ling: Vamos falar baixo.</p> <p>Bruce: Você viu alguma coisa?</p> <p>Mei Ling: Não muito, estou sempre vigiada. Nada sei</p>	

					das atividades de Han fora do palácio, mas posso te dizer que pessoas desaparecem por aqui. As garotas, todas elas. São convocadas por Han à noite e, no dia seguinte, desaparecem. Sei que não tenho muito tempo.	
67	Plano de conjunto	CIMA	<i>Travelling</i>	Espectador observa Bruce treinando chutes e socos no ar. A câmera acompanha seu movimento de perna, que congela quando um homem abre a porta do quarto.		Sons dos movimentos feitos no ar e um grito de Bruce
68	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	O homem é um dos que causaram a morte de sua irmã. Ele tem uma cicatriz do lado esquerdo da face.		
69	Plano de conjunto	FRENTE	<i>Shot-reaction-shot</i>	Discussão de Bruce com o assassino da irmã. Lee o tira do quarto, abaixa a cabeça, e parece sentir raiva.	O'Hara: Você deve se apresentar amanhã cedo vestindo uniforme.  Bruce: Fora daqui.	
70	Plano geral	CIMA	<i>Travelling</i>	Alunos treinando Karatê		Gritos e gemidos dos alunos
71	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Lee é repreendido por não usar o uniforme da ilha.	Homem: Sr. Lee, por que não está usando uniforme?	
72	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Ele olha feio pra quem o repreende. A pessoa sai de cena		Gritos e gemidos dos alunos ao fundo
73	Plano de conjunto	CIMA	<i>Travelling</i>	Os alunos continuam treinando socos e chutes, queimam suas mãos em brasas		Gritos e gemidos dos alunos
74	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Lutadores do torneio apenas o observam.		Gritos e gemidos dos alunos
75	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Han entra em campo. Ele se	Han diz: Cava	Toca o gongo e segue trilha

				senta em uma cadeira dourada e dá início ao torneio.	lheiros, que o torneio comece!	de suspense
76	<i>Close</i>	FRENTE	<i>Travelling</i>	Rostos dos lutadores		Trilha de suspense
77	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Uma mulher de roxo serve uvas a Han, que observa a luta. Ao fundo, bandeiras amarelas com dragões em preto farfalham.		Trilha de suspense
78	Plano geral	FRENTE	<i>Travelling</i>	Os lutadores vestem quimono amarelo com o mesmo desenho de dragão.		Trilha de suspense
79	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Público observa a luta de Willians		Sons de luta e trilha de suspense ao fundo
80	Plano de conjunto	CIMA	<i>Travelling</i>	Willians vence a luta. A câmera vai até o <i>close</i> para seu rosto sério.		Trilha de suspense
81	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera subjetiva	Luta de Roper. O público assiste atento.		Aplausos do público e sons de luta.
82	<i>Close</i>	CIMA	Câmera fixa	Pés femininos massageiam as costas de Roper. O quarto é bordô com carpete de veludo e cortina.		Gemidos de Roper
83	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	No quarto de Willians passeiam mulheres nuas. A câmera mostra apenas suas silhuetas.		Jazz song
84	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce tira de uma mala uma corda e a põe dentro de um saco preto. Ele se veste todo de preto. Sorri para Mei Ling e sai pela janela		Som ambiente com trilha de suspense.
85	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Mei Ling parece apreensiva.		Som ambiente com trilha de suspense.
86	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	sala do banquete		Som ambiente com

				de recepção. O plano dá profundidade, com leões dourados enfileirados. Um guarda portando nunchako <sup>2</sup> aparece em cena e se posta ao centro do quadro.		trilha de suspense.
87	Close	FRENTE	Câmera fixa	Olhos de Lee espreitam atrás de uma cadeira vermelha.		Som ambiente com trilha de suspense.
98	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Gaiolas cobertas com panos		Som ambiente com trilha de suspense.
89	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce consegue sair da mansão. No enquadramento apenas uma árvore à direita. A noite é bem escura. Um cachorro tenta atacá-lo. O barulho chama a atenção dos guardas. Entre luz do luar e sombras, Bruce ataca um vigia.		Som ambiente, com passos na noite, com clima de suspense.  Sons de luta
90	Plano de conjunto	FRENTE	Travelling	Vitorioso, Bruce corre no escuro. Ele encontra uma passagem subterrânea, pela qual desce com auxílio de sua corda. A câmera acompanha seus movimentos, incluindo o vai e vem para despistar os guardas. Do alto ele vê dois homens carregarem num carrinho um barril.		Som ambiente, com passos na noite, com clima de suspense.  Sons de luta
91	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	três que chegam.		Som ambiente, com passos

<sup>2</sup> Arma originalmente japonesa, com duas hastes de madeira ligadas por uma corrente.

				Seus movimentos de luta são muito rápidos.		na noite, com clima de suspense.  Sons de luta
92	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Willians treinando ao ar livre. Ainda é noite. Ele senta e relaxa e faz sinal para alguém que está fora de campo.		Som ambiente
93	Plano de conjunto	BAIXO	Câmera fixa	É um guarda que recebe o cumprimento de Willians.		Som ambiente
94	Plano de conjunto	BAIXO	Câmera fixa	Willians avista Bruce escalando uma parede e o chama de 'mosca humana'.	Willians: a mosca humana!	
95	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Já é dia. No local do torneio Han fala sobre a noite anterior.	Han: Cavaleiros: parece que um de vocês não se satisfaz ontem com a hospitalidade do palácio e foi procurar diversão em outro canto da ilha. Quem foi, não importa neste momento. O que importa é que meus guardas desempenharam seu dever incompetentemente. E, agora, devem provar ser merecedores de permanecer entre nós.	
96	Close	FRENTE	Câmera fixa	Rosto de Bruce		
97	Close	FRENTE	Câmera fixa	Rosto de Willians		
98	Close	FRENTE	Câmera fixa	Rosto de Roper		
99	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Os guardas da ilha são postos na berlinda. Com um leão dourado às suas costas, um asiático forte tira o quimono para lutar contra os guardas.		
100	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Homem caminhando até os guardas		
101	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Os guardas observam o homem se aproximando. Alguns já estão com ferimentos.		
102	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Guarda atacando o lutador, enquanto os		Sons de luta

				demais competidores, Han e as mulheres, apenas assistem.		
103	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	O homem finaliza a luta em poucos segundos e segue em direção aos outros guardas, que começam a ser atacados		Sons de luta
104	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Lee é convocado para lutar, mas por conta do torneio de artes marciais. Os enquadramentos privilegiam seu rosto		Trilha tensa
105	Plano americano	FRENTE	Câmera fixa	Mostra o adversário de Bruce: o homem com a cicatriz		Trilha tensa
106	Close	FRENTE	Câmera fixa	Han cumprimenta os lutadores		Trilha tensa
107	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Lutadores cumprimentam alguém que está fora do campo		Trilha tensa
108	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera subjetiva <i>Shot-reaction-shot</i>	Sequência de luta com alternância entre público e lutadores		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo
109	<i>Flash back</i>	Lee tem um <i>flash back</i> da morte da irmã e acerta de primeira um soco na cara do adversário.				
110	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	O homem cai e se levanta espantado.		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo
111	Close	FRENTE	Câmera fixa	Han tem o mesmo olhar de espanto do adversário de Bruce		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo
112	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Lee continua a desferir golpes certos.		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo
113	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	O adversário de Bruce tenta golpe baixo.		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo
114	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	atitude do lutador		Sons de luta, aplausos e trilha tensa ao fundo

115	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce o ataca com um chute no peito. No golpe final, seu rosto é visto de baixo.		Trilha dramática
116	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	O adversário de Bruce está no chão, um homem aparece e confere que ele está morto.		Trilha dramática
117	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	dragão e gaiolas.	<p>Willians: Mr. Han?</p> <p>Han: Lutou bem ontem. Seu estilo não é ortodoxo.</p> <p>Willians: Mas é eficiente.</p> <p>Han: Não é a arte, mas sim o combate que aprecio. Estamos preparados para vencer. Assim que nascemos, isso nasce conosco. Mas é para a derrota que você deve aprender a se preparar.</p> <p>Willians: Não perco tempo com isso. Quando acontecer, nem vou perceber.</p> <p>Han: É? Como assim?</p> <p>Willians: Estarei ocupado me exibindo.</p> <p>Han: O que procurava quando atacou meus guardas?</p> <p>Willians: Não fui eu.</p> <p>Han: Foi o único homem a sair do palácio.</p> <p>Willians: Eu saí sim, mas não fui o único.</p> <p>Han: Irá me dizer quem mais!</p> <p>Willians: Sr. Han, de repente estou me cansando da sua ilha.</p> <p>Han: Não é possível.</p> <p>Willians: Cara, você saiu direto de uma história em</p>	



					quadrinhos!	
118	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Após a discussão, guardas de Han aparecem para atacar Willians.		Sons de luta, trilha de ação.
119	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Novamente Roper aparece refletido no espelho, dessa vez ao lado de uma das gaiolas.		
120	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Willians e Han discutem. Guardas para atacar Willians		Trilha de ação
121	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Há uma dinâmica sequência de luta e, quando todos os guardas são derrotados, Han passa a lutar contra Willians		Sons de luta
122	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera subjetiva	Campo de visão dos lutadores		
123	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Eles destroem uma das paredes e eles continuam a luta no quarto vermelho das prostitutas.		Risos das mulheres
124	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Plano das prostitutas da ilha que, aparentemente drogadas, riem e parecem não se importar com o que está acontecendo. Seus rostos têm pinturas coloridas.		O som das mãos de Han batendo em Willians é metálico.
125	Plano de conjunto	FRENTE	<i>Travelling</i>	Em meio a objetos que parecem ser de tortura medieval, Roper conversa com Han, que tem um gato branco nas mãos. A câmera se aproxima e coloca Roper em primeiro plano. A conversa se segue em frente ao museu de Han. A câmera	<p>Roper: Meu amigo Willians me espera.</p> <p>Han: Quero falar com você. Verá seu amigo mais tarde.</p> <p>(...)</p> <p>Han: Aqui, por favor.</p> <p>Roper: Quer que eu ponha minha cabeça na guilhotina?</p> <p>Han: Um ato de fé.</p>	

				sempre enquadra os olhos de Roper.	<p>Roper: Sou um homem de pouca fé.</p> <p>Han: Poucos podem ser totalmente impiedosos. Não é fácil. Exige mais força do que pode imaginar.</p> <p>Há um ponto o qual não pode ultrapassar?</p>	
126	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Por um elevador, Han e Roper descem a outro nível da mansão.		Som ambiente
127	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	A câmera continua a mostrar os objetos de tortura de Han.		Som ambiente
128	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	Han e Roper passam para uma nova sala, um harém em vermelho e dourado		
129	1º plano	FRENTE	Câmera fixa	Olhos de Roper observam a fábrica de ópio de Han	<p>Estamos investindo em ópio, Sr. Roper, O ramo da corrupção é como qualquer outro.</p> <p>Roper: Fornece a seus clientes produtos que eles necessitam e estimula essa necessidade para fomentar o mercado e logo tem clientes dependentes, precisando de você. É uma lei da economia.</p> <p>Han: Certo, e aqui estimulamos outra necessidade.</p> <p>Está se perguntando por que estou me expondo tanto assim?</p> <p>Espero que se junte a nós, que nos represente nos EUA.</p> <p>Roper: Começo a entender essa coisa de torneio, é só uma armação. Ótimo modo de recrutar novos talentos, não é?</p> <p>Han: O sr. deixou muitas dívidas nos Estados Unidos, não é?</p>	
130	Close	BAIXO	Travelling	Roper vê Willians	Trilha de horror	

				morto, sangrando, pendurado em correntes no teto. Ainda em <i>close</i> ele olha com raiva para Han.	<p>Han: Fui obrigado a fazer algumas perguntas para ele.</p> <p>Roper: E quer que eu participe disso?</p> <p>Han: Há certas realidades que precisam ficar claras, sem mal-entendidos</p> <p>Roper: Não, não há mal-entendido entre nós.</p>	
131	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	À noite, Bruce volta a investigar a ilha, com a corda, a noite escura e sua leveza para despistar os guardas		Som ambiente, trilha de suspense
132	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Cobra naja		Trilha de suspense
133	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce domina a cobra		Som ambiente, trilha de suspense
134	Plano de conjunto	ALTO	Câmera fixa	O protagonista desce pela corda, mas dessa vez vai a um nível mais abaixo e chega à fábrica de ópio.		Som ambiente, trilha de suspense
135	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce encontra uma cabine de rádio		Som ambiente, trilha de suspense
136	<i>Close</i>	FRENTE	Câmera fixa	Rosto de Bruce, que boceja		Som ambiente, trilha de suspense
137	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce solta a cobra dentro da cabine, dispara o alarme, solta prisioneiros da ilha e começa a lutar com os guardas.		Alarme e sons de luta
138	Plano de conjunto / <i>Close</i> / Primeiríssimo plano	FRENTE	Câmera subjetiva	Ele luta com vários adversários de uma só vez		Sons de luta e trilha de ação
139	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce encontra um bastão, parte-o em dois e domina todos os		Sons de luta e trilha de ação

				adversários.		
140	Plano de conjunto	BAIXO	Câmera fixa	Bruce vê Han, que sugere ao lutador se unir a ele e ao seu bando.	Han: A luta com os guardas foi magnífica. Sua habilidade é extraordinária. Eu ia convidá-lo a se juntar a nós.	
	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Sr. Braithwate recebe a ligação de Bruce e passa para o recado para o coronel da polícia.		Som ambiente
141	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Roper caminha pelo campo das competições. Ele e Han se estranham.		Som de pássaros
142	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa			Trilha tensa.
				seu amigo Bruce.		
143	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Roper se nega a lutar com Bruce.		Som ambiente, trilha tensa.
144	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Han manda outro lutador para disputar com Roper. Todos estão assistindo.		Som ambiente, trilha tensa.
145	Plano de conjunto	BAIXO	Câmera fixa	Roper e Lee observam		Som ambiente, trilha tensa.
146	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera subjetiva	A luta de Roper começa		Som ambiente, trilha tensa.
147	Close <b>Sequência paralela</b>	FRENTE	Câmera fixa	Mãos da agente Mei Ling, que liberta outros prisioneiros da ilha		Som ambiente, trilha tensa.
148	Plano de conjunto <b>Sequência paralela</b>	FRENTE	Câmera fixa	Os prisioneiros saem correndo		Som ambiente, trilha tensa.
149	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Luta de Roper ainda em andamento		Sons de luta, trilha tensa.
150	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Han, ao ver seu capanga perdendo a disputa, manda que o restante dos alunos ataque Roper.		Sons de luta, trilha tensa.
151	Plano geral	FRENTE	Câmera fixa	No continente, polícia corre para helicópteros. Eles receberam mensagem de		Som ambiente e dos helicópteros

				Bruce sobre o que estava acontecendo na ilha.		
152	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	A luta na ilha continua. Os prisioneiros brigam com os guardas. Todos se enfrentam.		Sons de luta, trilha tensa, muito barulho pela quantidade de pessoas envolvidas.
153	Plano de conjunto	BAIXO	Câmera fixa	Han troca a prótese de sua mão por uma garra e chama Bruce para uma luta, mas foge. Bruce vai atrás		Sons de luta, trilha tensa.
154			<p><i>Na sala de espelhos (foram usados 8 mil para essa sequência) uma tomada que ficou imortalizada nos filmes de artes marciais. Bruce era levado</i></p> <p><i>Além dos espelhos, na sala ficava o material de tortura de Han. Quando eles se encontram, o vilão usa tudo o que tem em mãos para atacar Bruce. O clima é de perseguição e suspense, mas com o jogo de reflexos Bruce consegue atacar Han, que morre</i></p>		Bruce: Ofendeu minha família e ofendeu o Templo Shaolin.	<p>Sons de luta e os gritos de Lee.</p> <p>Trilha tensa em alguns momentos</p>
155	Plano geral	CIMA	Câmera fixa	Tudo está destruído e acabado e os helicópteros começam a chegar à ilha.		Trilha <i>down</i> , fúnebre
156	Plano de conjunto	FRENTE	Câmera fixa	Bruce olha para cima. Começam a subir os créditos.		A trilha se acelera, ouvem-se os helicópteros.

### 3.4O discurso cinematográfico

Com a decupagem clássica executada, é chegado o momento de se debruçar sobre o filme e entender, com os elementos apresentados, como se configura a arte de Bruce Lee. Aqui, o objetivo é reconstruir o objeto de estudos de acordo com as teorias sobre o cinema de forma mais objetiva possível.

De todos os elementos que podem compor as produções audiovisuais, a característica inerente ao cinema é a imagem em movimento. Conforme Ismail Xavier (2008, p. 18) afirma:

Se já é um fato tradicional a celebração do realismo da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal de sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento.

O autor explica ainda que se o filme é um composto de sucessão de fotogramas, a relação entre elas será imposta pelas duas operações básicas na construção de um filme: a de filmagem e a montagem. Esta última envolve a escolha do modo como as imagens obtidas nos registros da primeira serão combinadas e ritmadas. É inegável que a montagem faz o cinema ser cinema em termos de sentido.

Segundo ele, a montagem dissolve, transforma e reorganiza tudo aquilo que, no ambiente privilegiado da filmagem, foi possível ser executado. O *set* é, segundo ele, o lugar da descontinuidade, da repetição e da desordem. “O corte dentro da cena é o ato inaugural da arte cinematográfica”. (Idem, p. 29).

Para Jacques Aumont (1995, p. 84), também a montagem é “o princípio único e central que rege qualquer produção de significado e que organiza todos os significados parciais e produzidos num determinado filme”.

A montagem consiste de três grandes operações: seleção, agrupamento e junção, de acordo com critérios de ordem e duração. Sua função principal é de dar sentido à narrativa. Ela garante o encadeamento dos elementos da ação. Outra grande função da montagem é a expressiva. “A montagem cria o movimento, o ritmo e a idéia” (Idem, p. 65).

Com a montagem, cria-se uma sintaxe, a partir das relações formais entre os elementos, que reúne com efeitos de alternância ligação ou de disjunção; funções semânticas, que abrangem produção de sentido denotado e conotado, bem como funções rítmicas temporais e plásticas.

Um bom exemplo pode ser visto nos planos 11 e 12 do filme-guia. Após dar lições de luta e de filosofia para um aluno do Templo Shaolin, é dado um corte seco do bucólico ambiente em que Bruce se encontra para uma grande e caótica cidade

dar ritmo e sentido à história, elas foram postas lado a lado, como de fato se dá no trabalho da montagem.

Existe ainda a montagem paralela, recorrente em filmes de suspense e ação, como os de Lee. A situação solicita uma montagem que estabeleça uma sucessão temporal de planos correspondentes a duas ações simultâneas que ocorrem em espaços diferentes; no final será sempre produzida a convergência entre as ações. Xavier (2008) afirma que o recurso foi um dos elementos de desenvolvimento da narração cinematográfica, sendo responsável pela popularidade de muitos filmes. Para o espectador, o adiamento da ação leva a um desfecho fulminante, aliviando o efeito de suspense e expectativa, sempre na base da corrida contra o tempo.

Tal recurso pode ser percebido em uma das sequências finais de *Operação dragão*: Entre os planos 142 e 153, vários acontecimentos aparecem simultaneamente, a começar pela luta do torneio que ocorre no pátio da mansão do vilão Han, enquanto a agente Mei Ling liberta os prisioneiros da ilha. Ao mesmo tempo, no continente, o policial que solicitou ao herói sua participação para tentar solucionar os crimes de Han, recebe a mensagem que Lee havia lhe mandado via rádio. Os acontecimentos culminam no duelo entre Lee e Han na sala espelhada, enquanto os prisioneiros outrora libertos por Mei Ling iniciam uma luta generalizada com os capangas do dono da mansão.

Além da montagem, os realizadores têm em mãos uma série de recursos que, com o passar dos anos e avanço da tecnologia, auxiliam a geração dos sentidos pretendidos. O primeiro desses recursos é o próprio quadro da tela. “Para entender

dois tipos diferentes de espaço: aquele inscrito no interior do enquadramento e aquele exterior ao enquadramento” (BURCH apud. XAVIER, 2008, p. 19).

Segundo o autor,

O retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela. Esta noção de janela (ou às vezes de espelho), aplicada ao retângulo cinematográfico, vai marcar a incidência de princípios tradicionais à cultura ocidental, que definem a relação entre o mundo da representação artística e o mundo dito real (XAVIER, 2008, p. 22).

A preocupação com o equilíbrio e expressividade na composição do quadro é determinante para transmitir a impressão de realidade tão própria do cinema. Roland Barthes (1984), em seu *A câmara clara*, apresentou dois importantes conceitos ao

estudar fotografias e suas composições. As ideias de *studium* e *punctum* ajudam a compreender, principalmente, a geração de sentidos decorrente de uma imagem. *Studium* se refere a uma leitura com critérios e objetivos definidos, a leitura cultural da imagem, partidos de uma metodologia, para a abordagem da imagem, *punctum* representa algo que decorre da própria imagem em si; que alfineta, independe daquilo que o olhar busca. Relacionado ao afeto, transmite algo difícil de comunicar e, sobretudo, de compartilhar. Segundo Barthes, o *punctum* está na imagem e opera por conta própria.

No caso dos filmes de Lee, a composição do quadro ganha, ainda, função explicativa. Isso porque as histórias se passam em universo distante do espectador ocidental, que precisa, então, reconhecer pistas da orientalidade naquele ambiente. Tal preocupação se mostra, por exemplo, na primeira cena de *Operação dragão*:

O plano geral da típica mansão chinesa entre folhagens e flores de um imenso jardim ambienta o espectador onde vai se passar a ação. Em se tratando de uma cultura distante da ocidental, a visão é ainda mais reveladora, pois as cores vermelho e dourado da construção têm características daquela civilização.

Outro exemplo é a sequência entre os planos 51 e 60, na qual os competidores são recebidos pelo vilão Han, com grande festa em sua mansão. O lugar oferece um deslumbre para os olhos, repleto de elementos da cultura chinesa, das artes marciais à culinária e à decoração. Os elementos no quadro imergem o espectador nesse novo território, encantando-o e o tornando parte daquilo que está acontecendo.

A profundidade de campo e os movimentos de câmera (*travelling* e panorâmica) também são recursos dos cineastas para a impressão de realidade. Aumont (1995) explica que a representação fílmica supõe um sujeito que a contempla e, assim, destina-se ao olho um lugar privilegiado.

Com o tempo, as câmeras ficaram cada vez menores e mais leves de se carregar, e deixaram de ser apenas testemunhas passivas para se tornarem atrizes. O imobilismo do enquadramento no cinema dos primórdios passou então a ser compensado com os diferentes tipos de planos e ângulos. Os movimentos de câmera têm funções descritivas, dramáticas, de penetração ou encantatórias, conforme Xavier (2008) enumera para posterior interpretação:



**Acompanhar um personagem ou objeto:** no plano 15 do filme, Willians, um norte-americano afrodescendente, é visto de costas em Hong Kong, em meio a letreiros escritos em ideogramas chineses. A câmera acompanha seu olhar perdido naquela cidade desconhecida e chega até a fazer com que o espectador se coloque em seu lugar, imaginando como seria estar na mesma situação.

**Descrever um espaço ou uma ação:** no plano 20, quando o tio de Bruce tem um *flash back* que explica a morte da irmã do herói, a câmera, antes de focar os personagens, descreve o ambiente hostil de uma favela, seus casebres, escadarias, moradores... O mesmo acontece na gôndola (planos 18, 23 e 28), quando a câmera mostra a pobreza das famílias que vivem nas margens do oceano e sobrevivem transportando passageiros em pequenas gôndolas até as embarcações que saem pelo oceano. São sequências que mostram, ainda, os contrastes de um país-nação como a China, com ambiente naturalmente belo como o Templo Shaolin ou ostensivamente rico, como a mansão de Han, mas, em sua capital, há fome, pobreza e miséria.

**Definir relações espaciais:** logo na sequência da cena da embarcação, a câmera muda sua perspectiva (plano 29) e apresenta Hong Kong se distanciando ao fundo em *travelling* para trás.

**Realçar dramaticamente um personagem:** aqui, o jogo de câmera pode ser associado também a um recurso da montagem, como o famoso efeito Kuleshov. Cineasta e professor de cinema na Rússia, trabalhou com uma série de experimentações, de testes da “capacidade da montagem para criar a significação e a maleabilidade do plano” (BALOGH, 2009, p. 32). No efeito Kuleshov, o cineasta acopla “o plano de um rosto a diferentes outros planos para provar que o sentido era induzido pela imagem acoplada, ou seja, a sintaxe criada pela montagem é mais importante que o plano singular” (Ibid., p. 32).

**Expressar subjetivamente o ponto de vista de um personagem ou sua tensão mental:** a câmera subjetiva é muito presente em *Operação dragão* nas sequências de luta, revezando o olhar dos combatentes para seus adversários. Conforme Xavier (2005), esse recurso é capaz de intensificar a identificação do espectador com o personagem, fazendo com que se sinta ainda mais dentro da história.

Outro exemplo de câmera subjetiva em *Operação dragão* está na cena 16, quando Roper, lutador que participará do torneio de artes marciais na ilha de Han

embarca em uma charrete assim que chega a Hong Kong. A câmera é como se fossem seus olhos, balançando dentro do carro puxado por um homem. O espectador embarca na viagem, como se ele estivesse no veículo.

Percebe-se ainda, nos filmes de Lee, que os *closes* são predominantemente do herói. O restante dos personagens aparece composto nos planos gerais ou de conjunto. Tal saída também é forma de enaltecer o protagonista em produções de estética sem muitos recursos visuais, como as *noir* da década de 40, mas que usam tudo o que tem em mãos para garantir perfeita identificação público-personagem. Também porque o close é imagem-afeição e cria vínculo com o espectador.

Para Xavier (2008), o movimento de câmera é dispositivo reforçador da tendência à expansão. Segundo ele, as mudanças de direção, avanços e recuos permitem as associações entre o comportamento do aparelho e os diferentes momentos de um olhar intencionado, fator importante para a construção de referenciais para o espectador. Nesse esquema fazem parte os recursos de *shot/reaction-shot* e câmera subjetiva.

O primeiro (*shot/reaction-shot*) acontece quando o novo plano explicita o efeito no comportamento de alguma personagem causado pelos acontecimentos mostrados anteriormente. Já a câmera subjetiva assume o ponto de vista de uma das personagens, observando os acontecimentos de sua posição, e, diga-se, com seus olhos.

Em boa parte das situações em que ela (a câmera subjetiva) é utilizada, o fato de que o espectador observa as ações através do ponto de vista de uma personagem permanece fora do alcance de sua consciência. É neste momento que o mecanismo de identificação torna-se mais eficiente (XAVIER, 2008, p. 35).

Câmera subjetiva e *shot/reaction-shot* podem ser combinados. Uma maneira clássica é chamada de campo/contra-campo, que insere o espectador para dentro de um diálogo. Ora a câmera assume o ponto de vista de um, ora de outro dos

### **Som e fúria**

Os críticos mais conservadores dos primórdios do cinema questionaram, na época, a introdução do áudio no, até então, cinema mudo. “Ao mesmo tempo em que os cineastas viam com certo receio essa nova realidade, eles demonstravam

interesse e entusiasmo no potencial sonoro introduzido às produções cinematográficas” (FRUGOLI, 2010, p. 18).

Segundo Martin (2005), o som nas produções audiovisuais é mais do que um recurso técnico, “apodera-se de características: descritivas no decorrer das cenas; contrastes em relação às imagens; e até mesmo a propriedade de tornar os ambientes mais realistas ou menos realistas dentro de cada produção” (Idem, p. 22).

Para Ralph Stephenson e J.R. Debrix (1969), o som é como se fosse uma quinta dimensão no universo fílmico, seja sob a forma de fala, música ou ruído. No entanto, os autores são enfáticos ao dizer que as imagens continuam predominantes. Tal fato é extremamente perceptível no caso dos filmes de Bruce Lee. Isso por que, originalmente gravados em mandarim, os diálogos, bem como os sons e os ruídos das lutas, foram dublados para o inglês nos Estados Unidos, perdendo assim parte suas características originais.

No entanto, os tambores e instrumentos de corda tradicionais do oriente se fazem presentes na trilha sonora do filme; mais um elemento que reforça a tentativa de explicar ao espectador um pouco desse mundo chinês desconhecido. No entanto, as músicas servem mais como pano de fundo para as ações, claramente voltadas para o apelo visual.

Talvez por isso, as onomatopeias de socos e chutes ocupam papel importante na interpretação dessas cenas. “A clássica ‘cena de briga’ tem cada vez mais baseado sua credibilidade no som dos golpes desferidos de parte a parte, tanto quanto ou mais do que na precisa simulação visual dos gestos” (XAVIER, 2008, p. 35).

### **Outros recursos**

As elipses, principalmente em filmes de ação e suspense, como são os de Bruce Lee, objetivam dar ao espectador a noção de que algo está sendo omitido. É a arte de explicar sem mostrar, de deixar subentendido. Elas, assim como as ligações e transições, asseguram a fluidez da narrativa e evitam os encadeamentos errôneos.

No caso de *Operação dragão* as fusões e transições indicam mais do que isso; elas situam o espectador de hoje à época em que o filme foi produzido. Isso porque recursos datados e praticamente fora de uso, com o *fade*, por exemplo, são recorrentes em algumas cenas, tornando a produção, por vezes, obsoleta.

Por sua vez, as metáforas consistem em duas imagens que, confrontadas na mente do espectador, constituem nova imagem e produzem um choque psicológico, que deve facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia apresentada. Como os símbolos, que sugerem “uma significação secundária e latente sob o conteúdo imediato e evidente da imagem” (MARTIN, 2005, p. 105).

Em *Operação dragão*, o recurso foi muito utilizado, principalmente, para que o espectador entendesse a condição das mulheres aprisionadas e feitas prostitutas na ilha. Toda vez que alguma delas aparece, sempre são vistos, antes ou em sequência, um ou vários passarinhos presos em gaiola (cenas 50, 58, 64 e 65). Além disso, a própria ilha de Han, local do torneio, é metáfora literal de prisão. Exemplos como os presídios de segurança máxima como a ilha de Alcatraz, Ilha Grande (RJ) e Ilha Anchieta (SP) reforçam a ideia.

### **Cenário, personagens e indumentária**

Antes de falar dos personagens e de como se apresentam, é preciso discorrer sobre o cenário no cinema. Das autênticas estações de trem e fábricas filmadas pelos irmãos Lumière, até os teatrais cenários de Méliès, passando pelas locações dos *westerns* e tantos outros exemplos que podem ser citados, é o cenário “capaz de nos dar uma reprodução fotográfica de locais autênticos, porções verdadeiras da Natureza” (DEBRIX e STEPHENSON, 1969, p. 144-145). No cinema clássico, pois hoje grande parte pode caber à computação gráfica.

Segundo os autores,

O mundo representado na tela é uma criação nova, não apenas uma cópia da realidade, e frequentemente força o realizador cinematográfico a fazer mudanças e inovações na composição, que fornecem campo para a imaginação artística (Idem, p. 146).

Tal afirmação se dá pelo fato de que,

apesar de sua tendência para o cenário natural, o cinema faz uso considerável de palcos de estúdio. (...) No estúdio, por mais fiel que o cenário possa parecer no filme terminado, a semelhança é quase totalmente ilusória. Para começar, as dimensões são diferentes; a fim de fortalecer a perspectiva e a impressão de profundidade, é vantajoso fazer cenários de dimensões anormais. Além disso, esses cenários são invariavelmente fabricados com materiais leves, fáceis de manipular e desmontar.

(...)

E essa textura diferente, juntamente com o fato de que são apenas uma cópia aproximada de cenários autênticos, tem que ser levada em conta quando da iluminação. Também, são pintados em tonalidades artificiais com valores de luz e de cor.

(...)

Finalmente, para facilitar a tarefa dos engenheiros de som e eletricitas, os palcos de estúdio geralmente não têm teto. Isso significa que alguns ângulos habituais ascendentes ficam excluídos. Uma exceção a essa regra é Orson Welles, que frequentemente usa notáveis ângulos ascendentes em que o teto é um elemento importante na composição da tomada (Ibid., p. 145 - 146).

Apesar de hoje a computação gráfica e toda a tecnologia à disposição dos realizadores terem mudado o resultado final nas telas<sup>3</sup>, os filmes de Lee se passam na realidade descrita pelos autores; em artificialidade quase teatral potencializada, como visto, pela falta de recursos financeiros para a produção dos cenários. Tal artificialidade,

Se não for extremamente bem executada, poderá tornar-se chocante. É o emprego de várias formas tradicionais de trucagem – planos em espelho, o processo Schufftan, panos de fundo fotográficos, retroprojeção e semelhantes (Ibid., p. 145 - 146).

Observam-se, em *Operação dragão*, três possibilidades de locação: a primeira delas é o Templo Shaolin, em que Bruce treina e ensina seus aprendizes; a (anexos 6 a 8).

### **Templo Shaolin**

Por não ser local de ostentação e não depender de muitos objetos para compor o quadro, necessitando apenas da natureza capaz de transmitir paz e a força interior dos praticantes das artes marciais, o Templo Shaolin talvez seja o mais autêntico representado no filme. É fácil, ainda hoje, encontrar essas instalações não somente na China. Um exemplo está em Ubatuba, município do litoral Norte de São Paulo. Lá, o mestre de kung fu Tsao Apo mantém seu espaço de treinos e ensinamentos, muito parecido com o apresentado no filme; ou seja: amplo espaço para a prática dos movimentos de luta ao ar livre, com muito verde, pedras, quedas d'água e contato com a terra; além de um espaço interno para meditação e lições de taoísmo ou budismo, dependendo da doutrina seguida pelo mestre.

### **Hong Kong**

---

<sup>3</sup> Sobre o tema, a designer e professora do Centro Universitário Belas Artes, em São Paulo, Sueli Garcia, discorre no livro *O feitiço do cinema*, organizado por Juan Guillermo D. Droguett e Flavio F. A. Andrade. Ela apresenta um estudo sobre o pós-moderno de temática futurista *Aeon Flux*, de Karyn Kusama (2005). O filme se passa em 2415, com uma cidade, portanto, construída artificialmente.

Quando, no entanto, Hong Kong e a mansão de Han aparecem no filme, tem-se percepção estereotipada do que vem a ser o país. O fato pode ser justificado pela falta de tempo em explicar milênios de história em um espaço de tempo tão curto como um filme comercial. Após a China ter se tornado a principal potência econômica mundial e sediado uma majestosa Olimpíada, a atenção do ocidente novamente se voltou para o oriente, como espécie de resgate histórico das navegações de 1500, já abordadas neste trabalho.

No entanto, em 1970, o que se conhecia da realidade desse país-nação era insuficiente para retratá-lo a todos os espectadores, afoitos, de fato, para ver nas telas os golpes voadores de Bruce Lee. Há, então, verdadeiras impressões americanizadas, estereótipos do povo chinês. Segundo Commager e Nevis (1986), o homem médio americano sempre viu a imigração como um problema. Achava que os Estados Unidos tinham gente e dificuldades suficientes para procurar mais. O operariado a via como concorrência, os governos percebiam novos problemas de habitação, saneamento e policiamento, e o sistema escolar sofria com o analfabetismo e o desajustamento social.

Assim, dos planos 12 a 16, tem-se uma Hong Kong desordenada, barulhenta, inadequada para estrangeiros, com muitos letreiros em mandarim e pessoas de costumes diferentes. Além disso, nos planos 18, 23 e 27, por exemplo, vê-se uma pobreza muito grande, crianças, idosos e mulheres grávidas impulsionando as pequenas embarcações com uma favela sobre as águas ao redor.

### **Mansão de Han**

Por último, a mansão de Han é um palácio dourado remetendo à Cidade Proibida (anexo 9). No entanto, sua representação é tão caricata que, no próprio filme, tal fato é comentado quando, no plano 117, Willians diz ao vilão: “Cara, você saiu direto de uma história em quadrinhos!”. A afirmação leva a outro recurso dos cineastas: a caracterização dos personagens.

Parte desta caracterização se dá com o vestuário que, no cinema, de acordo com Debrix e Stephenson (1969, p. 147), tem funções predominantemente estéticas ou dramáticas. “Um exemplo supremo é Charlie Chaplin. Basta desenhar uma bengala, um chapéu-coco e um par de sapatos para que todos saibam a quem o desenho se refere”.

Segundo os autores, a identificação de um homem com seu estilo de roupas ou acessórios ocorre, até certo ponto, na vida real, mas no cinema ela se revela mais marcante. Edgard Morin (1989), em *As estrelas*, reitera a afirmação dizendo que, no caso especial dos astros e estrelas, o traje é um ornamento, uma versão idealizada da coisa autêntica, por mais modesto que seja.

No caso dos filmes de Bruce Lee, é indispensável um pouco mais de atenção nesse aspecto. Suas produções falam de uma realidade e de costumes antes pouco ou nunca vistos. Na China cheia de cores, as roupas são trabalhadas com bordados em dourado e têm forma diferente do jeans Levi's e da camisa de botões. Elas "fazem parte do arsenal dos meios de expressão" (MARTIN, 2005, p. 60) para dar ao espectador a noção de como é a realidade daquele povo. Pode-se dizer, de acordo com o autor, que os cenários e figurinos dos filmes de Bruce Lee são do tipo realista. "Ou seja, de acordo com a realidade histórica, pelo menos nos filmes em que o figurinista se reporta a documentos de época e demonstra a preocupação de exatidão ante as exigências indumentárias dos artistas". (Idem, p. 61).

A preocupação com o figurino é vista em *Operação dragão*. Logo no início do filme (anexo 10), os lutadores do Templo Shaolin se vestem com i-fus (tradicional traje chinês) em vermelho e amarelo. Ambas estão representadas na bandeira do país (vide anexo 11). Nela, a cor predominante é a vermelha, que simboliza a revolução e o Partido Comunista da China, que tomou o poder na guerra civil de 1949. No canto superior esquerdo estão dispostas uma estrela grande e quatro

representa o brilho da luz no solo chinês. O mestre, no entanto, veste i-fu laranja (anexo 12), que também é cor de energia, mistura das cores representadas mostrando sua integração com as coisas de seu país.

Mais adiante, no plano 51, quando o vilão Han entra na sala, ele veste capa preta e dourada, referência aos antigos imperadores da Cidade Proibida, sempre revestidos de ouro (anexo 9). Além de Han, as mulheres que o acompanham, também em trajes orientais, vestem roupas monocromáticas, em combinação com as frutas que estão por perto, na intenção de ostentar ainda mais o poder de Han (anexos 13 e 14). A presença de laranja, abacaxi e banana, por exemplo, é sinônimo de sua riqueza, pois essas frutas não são nativas da região.

Bruce, por sua vez, está sempre de preto, numa referência clara à sua seriedade como praticante de arte marcial, ao seu luto familiar e à sua inadequação àquele universo ostentoso que é o de Han (anexo 15), ou sem camisa, deixando seu tórax malhado à mostra (anexo 16). De acordo com os ensinamentos taoístas seguidos por Lee, inclusive, o abdome é, inclusive, o ponto central de energia do corpo, onde Yin e Yang se encontram, fazendo o *chi kung* (força interior) amadurecer e florescer. Exibi-lo é forma de enaltecer o herói à maneira oriental.

A mensagem que Lee transmite com seu corpo, ademais, pode ser melhor compreendida se forem considerados os estudos do alemão Harry Pross, que desenvolveu uma teoria da mídia que a divide em mídia primária, secundária e terciária.

(...) o autor afirma que as raízes do processo comunicativo estão no próprio corpo. Segundo Norval Baitello Jr. (2009), que interpretou e traduziu sua obra,

o que se denomina comunicação nada mais é do que a ponte entre dois espaços distintos. A consciência desse espaço inicia-se no momento do nascimento, que deveria ser definido como o momento inaugural de toda comunicação social. (ARRUDA e BONITO, 2009, p. 4).

Baitello (2010, p. 12) explica que,

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.

O corpo, então, é dado como mídia primária. Relegada a segundo plano pelos estudiosos de comunicação, nele os indivíduos se encontram cara a cara. “Corporalmente e imediatamente, toda comunicação retorna para lá” (PROSS, apud. BAITELLO, 2010, p. 12).

Apesar de extremamente complexa, a mensagem na mídia primária dura muito pouco e, como o homem tem a necessidade de se perpetuar no tempo e no espaço, de vencer a morte nas sucessivas 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, 2010, p. 13).

Segundo Pross, a mídia secundária é caracterizada pela existência de aparato mediador entre o receptor e o emissor da mensagem; das pinturas rupestres para a escrita. Já com o surgimento da eletricidade, inaugurou-se a mídia terciária. Na teoria apresentada, a mídia terciária necessita de aparato emissor e codificador da mensagem e outro receptor e decodificador da mesma, ampliando as escalas espaciais e do receptivo da mensagem. Tal impacto foi tão grande que hoje o próprio conceito de comunicação passou a ter versão que, por muitas vezes, restringe-se apenas à mídia terciária

Como visto, Bruce era um homem “do corpo”. Ao usar sua intensa mídia primária, potencializada pela secundária (figurinos e 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 milênios de história sem dizer uma palavra, o ator, campeão de kung fu e de chácháchá Li Jun Fan, mais conhecido como Bruce Lee, *sincronizou*, usando o termo cunhado por Pross, uma geração, ou seja, povoou o imaginário dessas pessoas com suas histórias. (ARRUDA e BONITO, 2009, p. 10).

Expostos e analisados os elementos fílmicos utilizados em *Operação dragão*, é necessário traçar uma abordagem narrativa a respeito da obra. Tal tarefa complementará o estudo em busca de uma melhor compreensão de sua obra. Para isso, foi feita a aproximação com o estudo do russo Vladimir Propp (1984), que ao analisar os componentes básicos do enredo dos contos populares, visando identificar os seus elementos narrativos mais simples e indivisíveis, a fim de melhor compreender essas histórias, afirmou que “não se pode falar da origem de um fenômeno, seja ele qual for, antes de descrevê-lo” (Idem, p. 14).

## 4. OPERAÇÃO DRAGÃO – PARTE II

### 4.1 O conto maravilhoso

Em um *corpus* de mais de 400 contos, Propp identificou um sistema formal com base nos elementos constantes nessas narrativas e sobre eles se debruçou para a análise. Segundo o autor, é o método adequado de pesquisa: estudar os fragmentos mais curtos que constituem o conto.

Segundo Propp, a classificação é uma das primeiras e principais etapas da investigação, seguida da descrição propriamente dita. Para ele, também é preciso estudar as bases abstratas antes de se ater aos fatos concretos. Se na descrição a parte deve vir antes do todo, deve-se em seguida isolar os elementos primários.

Propp desenvolveu metodologia particular, identificando partes constituintes dos contos e depois as comparando, obtendo como resultado uma morfologia, “isto é, uma descrição do conto maravilhoso segundo as partes que o constituem e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (Ibid., p. 25).

O autor encontrou grandezas constantes e variáveis nas histórias. Segundo ele, mudam os nomes (e, com eles, os atributos dos personagens; o que não muda são suas ações ou *funções*). “Daí a conclusão de que o conto maravilhoso atribui frequentemente ações iguais a personagens diferentes. Isto permite estudar os contos *a partir das funções dos personagens*” (Ibid., p. 24). Por função compreende-

se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação.

É possível, a partir da teoria de Propp, dividir narrativamente o filme-guia desta análise, chegando à interpretação de seus pontos mais relevantes e, ainda, compará-lo aos demais filmes de sua obra, identificando quais as recorrências nos filmes de Lee.

Na teoria de Propp, estabelece-se que os personagens do conto maravilhoso, por mais diferentes que sejam, desempenham frequentemente as mesmas ações. O meio em si, pelo qual se realiza uma função, varia: trata-se de grandeza variável. Importa mesmo é saber o que fazem os personagens.

As funções representam as partes fundamentais do conto maravilhoso, e para destacá-las é preciso defini-las. A definição é designada por um substantivo que expressa ação. Em segundo lugar, a ação não pode ser definida fora de seu lugar no decorrer do relato. Deve-se tomar em consideração o significado que possui uma dada função no desenrolar da ação.

Além de definir as funções, Propp observou que elas são limitadas e que suas pode ser efetuado antes de se arrombar a porta (...). A liberdade neste terreno é limitada por regras bastante rígidas e que podem ser determinadas com precisão” (Ibid., p. 27).

No entanto, antes de descrever as funções, é necessário alertar que nem todos os contos apresentam todas as funções. Apesar disso, “a ausência de algumas funções não muda a disposição das demais” (Ibid., p. 27). Serão mostradas quais das 31 funções aparecem no filme-guia *Operação dragão*, com breve descrição e indicando o momento de sua recorrência.

Explica-se, ainda, que o conto maravilhoso começa, habitualmente, com certa situação inicial. Enumeram-se os membros de uma família ou o futuro herói.

É apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação. Embora esta situação não constitua uma função, nem por isso deixa de ser um elemento morfológico importante. (...) Definimos este elemento como situação inicial (Ibid., p. 31).

Em *Operação dragão*, o herói é apresentado de maneira que já o qualifica para a ação, ou seja, lutando. Vê-se, logo na segunda sequência, que ele faz uma

demonstração de artes marciais para alunos do Templo Shaolin e, em seguida, é convocado por seu mestre, que tece elogios a ele e à sua impecável arte de lutar.

Após a situação inicial há as seguintes funções:

**1. Afastamento (um dos membros da família sai de casa)**

Vê-se, a partir da sequência 22, o herói ingressar em sua jornada, embarcando literalmente em sua aventura ao ir para o torneio de artes marciais na mansão de Han.

**2. Proibição (impõe-se ao herói uma proibição)**

No caso de Lee, sua proibição envolve assassinato e, assim, é sempre moral/ética; afinal, suas lutas são sempre fatais. Em *Operação dragão*, ele visita o túmulo da mãe para pedir, antecipadamente, perdão, pelo que pretende fazer (cena 21). Sendo então um herói-vítima, ou seja, obrigado a ingressar na jornada, é este mais um motivo para gerar a empatia do público.

**3. Transgressão (a proibição é transgredida)**

Bruce hesita ao máximo combater, até que ele se torna inevitável. Vê-se que em *Operação dragão* ele teve várias oportunidades de atacar O'Hara, responsável direto pela morte de sua irmã, mas só o fez oficialmente em combate. O mesmo acontece em *A fúria do dragão*. Investigando a morte de seu mestre, depara-se com várias gangues criminosas, mas apenas do meio do filme em diante as lutas fatais passam a acontecer.

**4. Interrogatório (antagonista procura obter informação)**

Em *Operação dragão* essa função não está muito bem definida, pois Bruce terá seu confronto com Han apenas nos dez minutos finais.

**5. Ardil (antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens)**

Há três maneiras para o antagonista realizar essa função. No caso do filme-guia, ele o faz por meio de persuasão, ou seja, tentando convencer o herói de que seus propósitos são válidos. Isso acontece, no filme-guia, quando o grupo de lutadores chega à mansão de Han e ele os recebe com grande festa e banquete, muitas mulheres, música

e bebida (planos 51 a 60). Ou quando, já em combate, Han tenta convencer Bruce a se juntar a seus capangas (plano 140).

#### **6. Cumplicidade (vítima se deixa enganar, ajudando involuntariamente seu inimigo)**

Aqui, a proposta enganosa e a aceitação correspondente tomam forma particular no pacto ardiloso. Nessas circunstâncias, o acordo é obtido à força e o inimigo se aproveita de alguma situação difícil em que se encontra a vítima. Às vezes a situação difícil é criada propositadamente pelo inimigo. O elemento pode ser definido como desgraça prévia.

Em apenas um dos filmes de Lee isso acontece. É ele *O dragão chinês*, quando se vende por bebidas e prostitutas e se esquece de investigar o mafioso que está matando seus primos. Em nenhum outro ele se torna cúmplice de seu antagonista, forma de preservação da superioridade do herói.

#### **7. Dano (antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família)**

Propp explica que a função *dano* é extremamente importante porque

É ela, na realidade, que dá movimento ao conto maravilhoso. O afastamento, a infração, a informação e o êxito preparam esta função, tornando-a possível, ou simplesmente a facilitam. Por isso as sete primeiras funções podem ser consideradas como parte preparatória do conto maravilhoso, enquanto o nó da intriga está ligado ao dano (Ibid., p. 35).

Há 19 formas apresentadas pelo autor de se obter o dano. Em *Operação dragão* e em todos os outros filmes de Lee, o antagonista realiza uma porção delas: infringe danos corporais, ordena matar, assassina, mantém reféns e declara guerra. Essas são, inclusive, as mesmas formas de dano ocorridas nos demais filmes, mostrando aí uma recorrência temática em sua obra.

Senão compare-se: em *O dragão chinês* o vilão é um traficante que usa sua fábrica de gelo como fachada e não teme tirar do seu caminho quem quer que o atrapalhe; em *A fúria do dragão*, Bruce também lida com traficantes que foram os mandantes do assassinato de seu mestre de artes marciais. Por sua vez, em *O vôo do dragão* Bruce tem que lidar com a máfia italiana, que intimida sua família com ameaças

de morte e saques frequentes; e, por fim, no filme *Jogo da morte* a rivalidade entre China e Japão é explicitada com sindicalistas opressores que querem que Bruce entre em um esquema de corrupção. Quando ele nega, sofre um atentado e é obrigado a forjar sua própria morte para poder planejar e fazer sua vingança.

**8. Mediação/momento de conexão (divulgada a notícia do dano ou da carência; faz-se pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir. O significado desse momento é provocar a partida de casa do herói)**

Segundo o autor, é a função que introduz, no conto, o herói, que pode ser de dois tipos: *buscador* ou *herói-vítima*. Em *Operação dragão* e nos demais filmes de Lee, está-se diante de um herói-vítima e sua partida pode se dar das seguintes maneiras:

**Herói é enviado imediatamente.** O que acontece em *A fúria do dragão* e em *O vôo do dragão* e em *Jogo da morte*, em que ele embarca na jornada por conta própria.

**Envio do herói é dado em forma de ordem ou pedido.** É o caso do filme-guia desta análise, em que o encaminhamento da jornada é feito primeiramente pelo mestre (plano 9), depois pelo policial (planos 10 e 17) e depois pelo seu tio/guru (plano 19). A *triplicação* também é abordada por Propp. É maneira de reforçar determinada função. Neste caso, intensifica a ideia de que o herói não tem escapatória a não ser embarcar na jornada.

**Início da reação (herói aceita ou decide reagir)**

Os filmes de Bruce pressupõem essa reação e, nesse ponto, todos a apresentam de forma semelhante: após coletar todas as informações e se segurar ao máximo para não causar mortes desnecessárias, ele passa a fazer jus ao título de *dragão chinês* e apresenta toda a sua performance para honrar família, Templo, nação... Todos os preceitos de temática oriental.

**9. Partida (herói deixa a casa)**

É interessante observar que em todos os filmes, Bruce se desloca para longe. Em *Jogo da morte*, por exemplo, o herói está em Los Angeles. Mesmo em *Operação dragão*, em que ele vai para uma ilha

da própria Hong Kong, o fato de toda aventura se passar numa mansão com regras próprias faz o reino parecer muito mais distante do que efetivamente é.

**10. Deslocamento no espaço entre dois reinos (herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura)**

Em *Operação dragão* e em *O dragão chinês* ele o faz de barco. Em *Jogo da morte* e em *O vôo do dragão*, o transporte é aéreo.

**11. Combate (herói e seu antagonista se defrontam em combate direto)**

O combate pode acontecer de quatro formas: em *Operação dragão* há a luta em campo aberto.

É o momento pelo qual todos esperam nos filmes de Lee. Seus antagonistas são sempre tão bons quanto ele, e é interessante observar que todos aparentam ter mais idade. Lee só entra em combate direto com seu antagonista após passar por todos seus capangas, mortos um a um, com seus golpes de luta.

**12. Marca (herói é marcado e a marca fica em seu corpo)**

Momento interessante de *Operação dragão* é quando o vilão Han, que sofreu um acidente há alguns anos e, por isso, não tem uma das mãos, sendo obrigado a usar próteses cambiáveis, fere o tórax e as duas faces de Lee. Nessa sequência, especificamente, Han escolheu uma garra para lutar com Bruce que, ao perceber que estava sangrando, toca a ferida e leva o dedo à boca, provando seu próprio sangue. Cheio de raiva, dá o golpe derradeiro no vilão (plano 154).

**13. Vitória (antagonista é vencido no combate em campo aberto)**

Lee sempre vence seus combates com a transgressão da proibição; ou seja, ele mata os vilões.

**14. Reparação de dano ou carência (dano inicial ou carência são reparados)**

Nesse momento, o objeto da busca se consegue mediante força ou mediante astúcia. Ao matar o vilão, o protagonista utiliza os mesmos meios do malfeitor quando este causou o dano inicial. No entanto, por

ele, como visto, ter sido forçado a fazê-lo, o público o quer bem, gosta dele, gerando a identificação da qual Edgard Morin (1973) tanto fala.

Além das funções recorrentes no filme de Lee, outras 16 foram apresentadas por Propp (1984). A maioria delas surge posteriormente à *reparação do dano*. Além do autor explicar que nem todos os contos contêm todas as funções, no caso de Bruce Lee seus filmes acabam, geralmente, de forma semelhante: abruptamente. Funções como regresso, reconhecimento e casamento não são recorrentes em seus filmes.

### **Distribuição das funções entre os personagens**

Todas as funções e partes constituintes da narrativa se agrupam logicamente segundo determinadas esferas. As esferas correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções. São as esferas de ação. Propp (1984) apresenta sete delas; ou seja, sete personagens básicos:

- 1- **Antagonista (ou malfeitor):** compreende o dano, o combate e as outras formas de luta contra o herói e a perseguição.

Em *Operação dragão*, pode-se dizer que essa esfera é ocupada por Han e todos os seus capangas.

- 2- **Doador:** preparação da transmissão do objeto mágico e fornecimento do objeto mágico ao herói.

Aqui há uma triplicação de personagens: o oficial da polícia que convocou Bruce ao torneio; seu mestre, que pediu para que o herói honrasse o nome do templo Shaolin, e seu tio, que, ao revelar a verdade sobre a morte da irmã de Lee deu a ele motivos suficientes para buscar vingança.

- 3- **Auxiliar:** deslocamento do herói no espaço, reparação do dano ou da carência, salvamento durante a perseguição, resolução de tarefas difíceis, transfiguração do herói.

Willians e Roper ocupam esse papel no filme, bem como Mei Ling. Essa última também se encontra na esfera de ação da Princesa.



4- **Princesa e seu pai:** proposição de tarefas difíceis, imposição de estigma, desmascaramento, reconhecimento, castigo e casamento.

Basicamente são os mesmos personagens da esfera de ação dos doadores; só que aqui se inclui Mei Ling, que Bruce encontra já na ilha.

5- **Mandante:** inclui o envio do herói

Repete-se a triplicação da esfera de ação dos doadores.

6- **Partida para realizar a procura:** reação perante as exigências do doador, casamento.

Junto a Lee, Willians e Roper, seus auxiliares, passam a desvendar os mistérios da ilha dentro da história.

7- **Falso-herói:** partida para realizar a procura, reação perante as exigências do doador e pretensões enganosas.

Han, desmascarado como vilão, esconde pela fachada de seu torneio um esquema de tráfico de drogas e mulheres e pretende, com a realização do evento, recrutar mais soldados para seu exército.

As funções da parte preparatória também estão distribuídas entre esses personagens, mas Propp explica que ela não é uniforme nos contos, não podendo ser utilizada como recurso para compreensão da geração de sentido de uma obra.

Nas esferas de ação existem as possibilidades de serem exatamente correspondentes ao personagem, de uma única esfera se dividir entre vários personagens ou de um só personagem ocupar várias esferas de ação.

Sobre os personagens, Propp (1984) dá a eles ainda atributos que explica ser o conjunto de suas qualidades externas: idade, sexo, situação, aspecto exterior com suas particularidades etc. “Estes atributos proporcionam ao conto colorido, beleza e encanto” (Idem, p. 81).

Para estudá-los, o que o autor considera “extraordinariamente importante” (Ibid., p. 84), é preciso atentar para três rubricas fundamentais: aparência e nomenclatura, particularidades da entrada em cena e habitat.

No entanto, como visto, no conto um personagem pode facilmente tomar o lugar do outro, ou seja, ocupar várias esferas de ação. Propp explica que isso muito tem a ver com as narrativas da vida real, conforme segue:

Estas trocas têm suas próprias causas, por vezes muito complexas. A vida real cria sempre figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários; o conto sofre influência da realidade histórica contemporânea, do *epos* dos povos vizinhos, e também da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos, como das crenças populares locais. O conto guarda em seu seio traços do paisagismo mais antigo, dos costumes e ritos da antiguidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis (Ibid., p. 81)

Bruce, em tela, era vivo, ávido, sagaz. Fruto de uma cultura pop, como dito, as histórias geradas e difundidas a seu respeito se confundem ainda hoje com as da ficção, ficando difícil separar o real da fantasia; do mito que representa Bruce Lee para milhares de pessoas. Para tentar entender esse aspecto de sua obra, outra aproximação teórica será feita sobre o filme *Operação dragão*. Desta vez, utilizando-se dos estudos do mitólogo Joseph Campbell, conforme apresentado a seguir.

#### **4.2 A jornada do herói**

Aplicar a metodologia de Vladimir Propp, que estudou contos populares russos, nessas histórias, mostrou-se extremamente útil para, fragmentada a narrativa, fazer análise posterior de sua estrutura. Isso porque o corpus de Propp abordava uma temática de transformação, sempre com lição a ensinar, construindo um percurso de aprendizagem. Apesar de ser mais velho do que os personagens das histórias estudadas, Bruce, ao deslocar-se do oriente para o ocidente, tornou-se, por assim dizer, criança novamente, tendo que aprender novos costumes e transmitir os de sua cultura em terra desconhecida. Como bom lutador, tentou impor sua arte, hoje mundialmente conhecida.

Apesar disso, toda narrativa permite a aproximação sob várias perspectivas teóricas. No caso dos filmes de Lee, outra abordagem possível é apresentada pelo mitólogo norte americano Joseph Campbell (1992). No final da década de 40, ao analisar histórias míticas de todo o mundo, constatou similaridade estrutural básica nessas narrativas. “Seja o herói ridículo ou sublime, grego ou bárbaro, gentio ou judeu, sua jornada sofre poucas variações no plano essencial” (Idem, p. 42).

A *jornada do herói* de Campbell apresenta os mitos como “viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos” (Ibid., p. 15). Segundo ele, a função primária da mitologia é fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar. O que se verá a seguir é uma complementação da teoria narrativa de Propp acima esmiuçada e, em grande parte,

semelhante a ela: ambas constituem modelos em que se buscam os elementos constantes da narrativa e reconhecem, nos objetos analisados, um relato modelar para a compreensão da trajetória humana.

No caso específico da teoria de Campbell, é importante atentar, principalmente, aos esquemas míticos apresentados, que reservam elementos de análise que complementam o estudo previamente realizado. O autor explica que o herói surge em oposição ao monstro-tirano, familiar às mitologias. Sua principal característica é ser o acumulador do benefício geral e querer tudo para si. Segundo o autor, a ruína que atrai é descrita como generalizada, que pode ir além de sua psique torturada e atingir toda a civilização. “Onde quer que ponha a mão, há um grito em favor do herói redentor, o portador da espada flamejante, cujos golpes, cujo toque e cuja existência libertarão a terra” (Ibid., p. 25).

O mitólogo afirma ainda que o herói é o homem da submissão autoconquistada, ou seja, ele se entrega à sua missão e sua primeira tarefa consiste em retirar-se da cena cotidiana e iniciar sua jornada. Como personagem de dons excepcionais, frequentemente honrado pela sociedade da qual está inserido, após a jornada ele deve voltar para sua comunidade e ensinar a lição de vida que aprendeu.

O retorno e reintegração à sociedade, que é indispensável à contínua circulação da energia espiritual no mundo e que, do ponto de vista da comunidade, é a justificativa do longo afastamento, pode se afigurar ao próprio herói como o requisito mais difícil. Pois se ele conseguiu alcançar o profundo repouso da iluminação completa, há perigo de que a bem-aventurança de sua experiência aniquile toda lembrança, interesse ou esperança ligados aos sofrimentos do mundo; do contrário, o problema de tornar conhecido o caminho da iluminação junto a pessoas envolvidas com problemas econômicos pode parecer muito difícil de resolver. Por outro lado, se o herói, em lugar de submeter-se a todos os testes da iniciação, tiver simplesmente alcançado seu alvo e levado a graça obtida para o mundo que ele desejou, então os poderes que desequilibrou podem reagir tão violentamente que ele será destruído tanto a partir de dentro como de fora. Ou, se o herói, em terceiro lugar, fizer um voluntário e seguro retorno, poderá deparar-se com uma tal incompreensão e desconsideração por parte daqueles que a quem foi auxiliar que sua carreira entrará em colapso. (Ibid., p. 41).

Como visto, a *jornada do herói* possui percurso-padrão de separação-iniciação-retorno, que podem ser considerados a unidade do monomito.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (Ibid., p. 36).

O tripé apresentado pelo mitólogo é subdividido em 17 etapas, conforme resumo apresentado pela professora Mônica Martinez (2008) e aqui retomadas, reiterando a análise já feita a partir dos estudos de Propp.

### **A partida**

- a) **O chamado da aventura:** Após ser apresentado ao público já qualificado como exímio e sábio lutador de artes marciais, um oficial da polícia procura por Lee para que ele se infiltre em um torneio de lutas que, na verdade, serve como fachada para o tráfico de drogas e de mulheres.
- b) **Recusa do chamado:** Mesmo com o vilão Han tendo desonrado o nome do templo Shaolin do qual Lee faz parte, ele parece não totalmente intencionado a aceitar a missão e procura seu tio, uma espécie de guru, para aconselhá-lo.
- c) **O auxílio sobrenatural:** Esse papel é ocupado pelo tio de Lee, que ao explicar-lhe que Han, indiretamente, foi o causador da morte de sua irmã, o dá forças para embarcar na aventura.
- d) **A passagem pelo primeiro limiar:** Aqui, Lee embarca com demais competidores do torneio em direção à ilha/mansão de Han, onde acontecerá o torneio. Durante a viagem, ele enfrenta seu primeiro desafio com sabedoria, ao evitar uma briga com outro lutador encrenqueiro.
- e) **O ventre da baleia:** Esse é o momento em que Lee chega à mansão de Han e, ao invés de se esbaldar com comida, bebida e mulheres, como os outros fazem, ele procura observar o novo ambiente, traçando sua estratégia de ações.

### **A iniciação**

- a) **O caminho das provas:** Aqui podem ser elencadas uma série de provas cujo Lee é submetido. Já na mansão, treinando em seu quarto, o herói se depara com O'Hara, responsável direto pela morte de sua irmã, e precisa se controlar para não atacá-lo ali mesmo, burlando não só as regras do torneio, quanto éticas e morais. Além disso, todas as lutas do torneio representam tais provas.

- b) **O encontro com a deusa:** Na mansão de Han, as mulheres são prostitutas oferecidas como presente de boas vindas aos participantes do torneio. Lee, comprometido com seu propósito de desvendar o que de fato acontece na ilha e terminar seu trabalho, não se envolve com nenhuma delas, o fazendo permanecer firme aos olhos do público.
- c) **A mulher como tentação:** Nesse ponto, *Operação dragão* é bem sutil. A espiã infiltrada na ilha, Mei Ling, é o par romântico do ator na trama. Entre eles, no entanto, há apenas troca de olhares e diálogos que subentendem ao espectador o relacionamento.
- d) **A sintonia com o pai:** Ao matar O'Hara em uma das lutas do torneio, Lee se vê com a vingança familiar terminada. Aqui, ele está pronto para concluir a outra parte de sua tarefa: honrar o Templo Shaolin e descobrir de que forma se dão os negócios escusos do vilão Han;
- e) **A apoteose:** Aqui, Lee batalha contra Han. Entre um golpe de luta e outro, ele ainda dá mostras de sua sabedoria oriental. Ao explicar princípios morais e éticos do Templo Shaolin, ele deixa o vilão sem argumentos para discussão e vence-o na batalha.
- f) **A benção última:** No pátio da mansão, onde aconteciam os combates do torneio de artes marciais, Lee depara-se com uma confusão generalizada: corpos de soldados e prisioneiros, alguns ainda lutando, enquanto a polícia, de helicóptero, começa a chegar à ilha. Neste momento, ele se torna responsável pela libertação daqueles prisioneiros, tendo vingando a morte de sua irmã, honrado o Templo Shaolin e livrado Hong Kong de um grande criminoso.

Esse é o acontecimento central da narrativa. Segundo Martinez (2008, p. 93), que interpretou a *jornada* de Campbell para a construção de histórias biográficas no jornalismo, a pessoa entra em contato com seu principal medo e confronta os vilões, que são

símbolos dos atributos temidos ou odiados, que na verdade representam os aspectos negativos e não trabalhados da própria personalidade, projetadas no outro. (...) De alguma forma a pessoa está acertando contas com a sua sombra.

A autora afirma que, após esse confronto, o protagonista se torna, de fato, um herói.

Antes, no entanto, de elencar quais são as etapas do retorno, é importante ressaltar que, em *Operação dragão*, elas não aparecem. A terceira parte da jornada do herói de Campbell se assemelha às 16 funções que Propp (1984) apontou em seus estudos e que, como visto, também não são recorrentes no filme-guia. Tal fato será abordado mais adiante, após análise feita com o estudo narrativa de José Luiz Fiorin (2002).

### **O retorno**

#### **a) A recusa do retorno.**

#### **b) A fuga mágica.**

#### **c) O resgate com auxílio externo.**

O herói pode ser resgatado por meio da assistência externa, o que leva à crise final do percurso.

Trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico à terra cotidiana. Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a benção obtida, na atmosfera há muito esquecida. (...) Ele tem de enfrentar a sociedade com seu elixir e receber o choque do retorno. (CAMPBELL, 1992, p. 213)

#### **d) A passagem pelo limiar do retorno.**

#### **e) Senhor de dois mundos.**

#### **f) Liberdade para viver.**

Diferente do herói-vítima de Propp (1984), Bruce enquadra-se no padrão herói-guerreiro, apresentado por Campbell como dono da façanha capaz de aniquilar o tirano e abalar a visão de mundo do momento. Cabe ao herói-guerreiro tirar os monstros do caminho. Segundo o autor, o poderoso herói, no entanto, é cada um dos seres humanos.

Não o eu físico, mas o rei que se encontra no nosso íntimo (...), mas o poder de fazer o percurso regressivo por inteiro depende do caráter do homem quando vivo. O mito fala de uma perigosa jornada de alma, com obstáculos a serem transpostos (CAMPBELL, 1992, p. 352-353).

Dessa forma, pode-se dizer que, enquanto Propp (1984) oferece visão técnica sobre o trabalho, Campbell (1992) envereda pelo mundo mítico. Com *corpus* semelhantes, os contos de fadas, histórias maravilhosas, fábulas que tratam de heróis para toda uma comunidade, ambos mostraram-se extremamente úteis para o entendimento da obra de Lee.

Ao coordenar, em um trabalho acadêmico, uma visão narrativa e outra com perspectiva mítica, ganha-se em repertório de análise, possibilitando que a compreensão seja, de certa forma, mais completa, mais complexa. No entanto, ainda é preciso compreender por que os filmes de Lee, e não só *Operação dragão*, terminam de forma tão repentina. Para tal, será feita a aproximação a partir do que José Luiz Fiorin apresentou em seu *Elementos de análise do discurso*, conforme segue.

### 3.7 Análise das estruturas

Como visto, Propp (1984) foi o primeiro a se debruçar sobre as invariantes narrativas de um conto, contribuindo para o aprimoramento das teorias futuras que, hoje, permitem estudo aprofundado de histórias, como as dos filmes de Lee.

Ao enfatizar os aspectos mitológicos dos contos, a teoria de Campbell (1992) apresenta, além de certa clareza sobre o porquê de as histórias de herói gerarem tanto fascínio no público – afinal a similaridade em sua estrutura remete às narrativas transmitidas de geração em geração durante os séculos, um paralelo ao estudo do teórico russo.

As *funções* apresentadas por Propp são similares às etapas da *jornada* de Campbell, bem como os personagens de um se assemelham aos auxiliares, deusas e duendes aos quais o mitólogo norte-americano se refere; isso sem comentar a estrutura de separação, realização das provas e retorno, que ambos os teóricos dissertam.

Evolução desses estudos foi feita por Algirdas Julien Greimas, linguista lituano de origem russa que contribuiu para a teoria da semiótica e da narratologia, e inspirou José Luiz Fiorin (2002) em seu *Elementos de análise do discurso*.

A proposta sugerida por Greimas inclui que a narrativa seja *gerativa* de sentido, *sintagmática*, explicando não as unidades lexicais que entram na feitura das frases, mas a produção e a interpretação do discurso, e *geral*, tendo como postulado

a unicidade do sentido, que pode ser manifestado por diferentes planos de expressão.

Segundo Fiorin, há percurso gerativo de sentido, conforme segue:

Na análise caminhamos do mais concreto ao mais abstrato, do mais complexo ao mais simples (...) O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que se mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo. No modelo que estamos apresentando, os patamares do percurso são três. Vamos agora descrevê-los. O esquema do percurso é o seguinte:

	<b>Componente Sintático</b>	<b>Componente Semântico</b>
<b>Estruturas sêmio-narrativas</b>	Nível profundo Sintaxe fundamental	Semântica fundamental
	Nível de Superfície Sintaxe narrativa	Semântica narrativa
<b>Estruturas discursivas</b>	Sintaxe discursiva Discursivização (actorialização, temporalização e espacialização)	Semântica discursiva Tematização Figurativização

(FIORIN, 2002, p. 17)

Observa-se nos níveis apresentados a existência de componentes sintáticos e semânticos. Suas distinções ficarão claras a partir do momento em que, embasados nas teorias de Fiorin, for feita a análise dos níveis fundamental, narrativo e discursivo de *Operação dragão*.

### **Nível fundamental**

O autor explica que a semântica do nível fundamental abriga as categorias oposição. Fiorin explica que, para que dois termos sejam apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum, “e é sobre esse traço comum que se estabelece uma diferença” (FIORIN, 2002, p. 19).

Típico dos filmes de luta, em *Operação dragão* o nível fundamental está na contradição bem *versus* mal (vida e morte). Nesse caso, ambos se situam no domínio dos juízos de valor.

Além disso, no filme-guia, Lee busca não só prender um criminoso envolvido com tráfico de drogas e prostituição, mas também vingar a morte de sua irmã e honrar o nome da família. Na categoria semântica esses elementos recebem a qualificação /euforia/ *versus* /disforia/, em que /euforia/ é considerado o valor positivo



e /disforia/ o valor negativo. Fiorin explica ainda que a sintaxe do nível fundamental abrange as opções negação e asserção, aparecendo das seguintes maneiras:

- a) Afirmação de *a*, negação de *a*, afirmação de *b*;
- b) Afirmação de *b*, negação de *b*, afirmação de *a*.

Em *Operação dragão* há o seguinte quadro:

### Semântica do Nível Fundamental

Euforia	Vs.	Disforia
Desmascarar e prender o vilão Han por seus crimes		Não conseguir desmascarar e prender o vilão Han por seus crimes

**Oposição semântica:** Bem *versus* Mal

### Nível narrativo

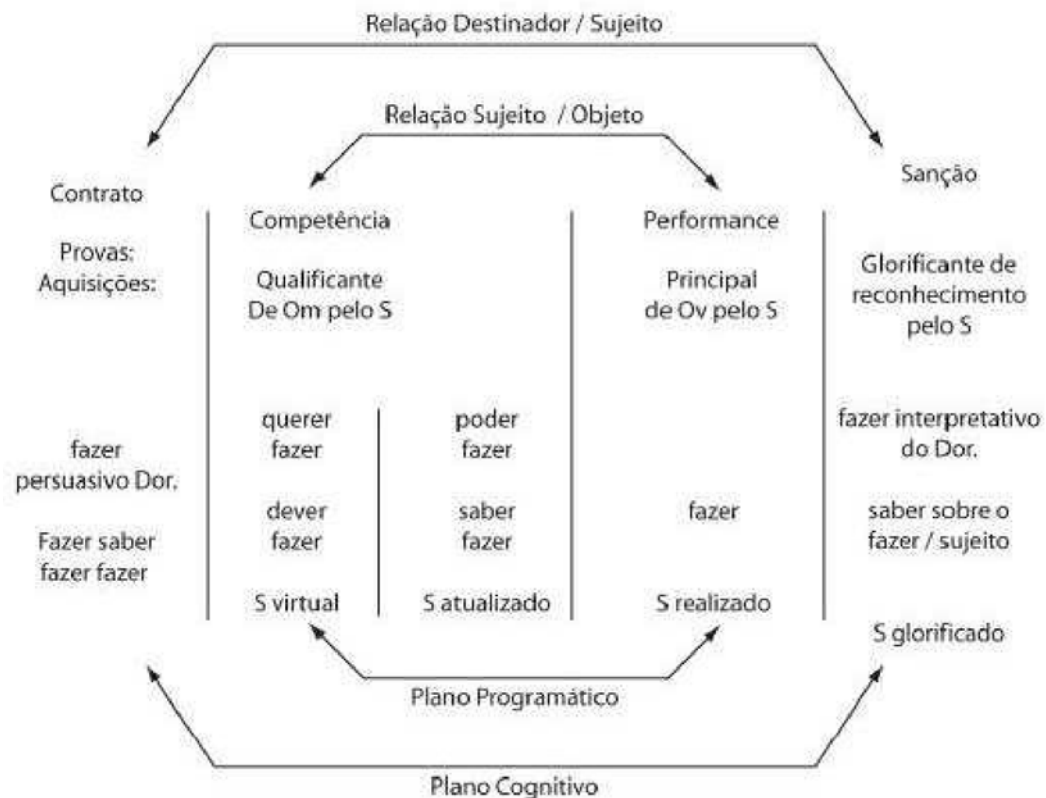
Nesse ponto, é analisada a narratividade, ou seja, a transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes. Na sintaxe narrativa há, de acordo com Fiorin, dois tipos de enunciados elementares:

- a) **Enunciados de estado:** são os que estabelecem relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um sujeito e um objeto;
- b) **Enunciados de fazer:** são os que os mostram as transformações, os que correspondem à passagem de um enunciado de estado a outro.

O autor explica que, como há dois tipos de enunciados de estado, existem duas espécies de narrativas mínimas: a de privação e a de liquidação de uma privação. “Na primeira, ocorrem um estado inicial conjunto e um estado inicial disjunto (...). Na segunda espécie, sucede o contrário: um estado inicial disjunto e um final conjunto” (FIORIN, 2002, p. 22).

Ainda de acordo com o autor, os textos são narrativas complexas em que os enunciados estão organizados hierarquicamente. “Uma narrativa complexa estrutura-se numa sequência canônica, que compreende quatro fases: a manipulação, a competência, a performance e a sanção” (Idem, p. 22).

Para explicar melhor, segue abaixo o esquema de Everaert e Desmedt, analisado pela professora Anna Maria Balogh (2005), referência aos estudos das estruturas e transformações do nível narrativo:



Segundo Balogh (2005), as sequências narrativa canônicas acima, aliadas a um sujeito e a um objeto, constituem o Programa Narrativo. É preciso ainda levar em consideração que um Programa Narrativo acarreta um Programa Narrativo Contrário “ou seja, um Antiprograma Narrativo, constituído este último por um sujeito também contrário (Antissujeito), que luta pelo mesmo objeto valor, sendo o PN constituído das etapas (ou não) desse objeto” (FRUGOLI, 2010, p. 93).

Apresenta-se, então, o Plano Narrativo principal de *Operação dragão*:

**Sujeito:** Lee

**Antissujeito:** Han

**Objeto de valor:** Vingança/Justiça

**Manipulação:**

Nessa fase, um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer e/ou dever fazer alguma coisa. É importante lembrar que o sujeito é papel narrativo e não uma

pessoa. Um sujeito pode ser o ódio que leva a matar, o amor que leva a fazer loucuras e daí por diante. Há inúmeros tipos de manipulação. Os mais comuns são tentação, intimidação, sedução e provocação.

É imperativo que o caminho percorrido por um personagem discorra em função de uma necessidade ou de um querer, pois é através dessa necessidade que ele será impulsionado a agir, determinando conseqüentemente o seu percurso narrativo. Quanto mais complexo for o desejo, maiores serão as complicações em atingir o objeto valor, mais difíceis serão os caminhos a serem percorridos, maior será a riqueza do personagem. (FRUGOLI, 2010, p. 94)

No caso de *Operação dragão*, o ódio manipula Lee, o manipulado, a ir atrás de Han, pois a princípio ele estava intencionado a declinar do convite de participar de uma investigação policial. No entanto, ao consultar seu tio, uma espécie de guru, descobre que Han, além de ser criminoso, foi responsável pela morte de sua irmã. Decide embarcar na aventura (plano 20).

### **Competência**

Segundo Balogh (2002, p. 63), não basta que o sujeito tenha um querer ou um dever de executar, “é necessário também que ele tenha aptidões, a competência para levar adiante o que quer”.

Conforme explica Frugoli (2010, p. 97-98):

Em muitas obras, presenciamos o desenvolvimento da competência do sujeito à medida que o personagem vai aprimorando seus conhecimentos e técnicas para uma finalidade específica. Podemos verificar isso muito nitidamente em filmes de ação, no qual o guerreiro ou lutador vai melhorando seu desempenho em função das necessidades de lutar, até que em um determinado momento do filme o personagem é apresentado com amplos conhecimentos e habilidades, ou seja, já se encontra preparado para a grande batalha que terá de enfrentar. Nas obras que apresentam esse modelo de aquisição de uma modalidade de competência, que o sujeito ainda não tenha, e nas quais ele desenvolva essa competência durante um período da narrativa, estamos diante de um Programa Narrativo de Uso.

O Programa Narrativo de Uso caracteriza-se pela função da aquisição da competência do personagem no decorrer da trama, ou seja, o espectador da obra é envolvido e praticamente participa do processo de preparo do personagem, o qual, quase sempre, lhe contempla ao final da narrativa com uma apresentação digna da superação que resultou no nível da competência desejado e, conseqüentemente, a obtenção de seu objeto valor.

O personagem de Bruce Lee se mostra qualificado à sua vingança à medida que surgem sucessivas cenas de serenidade, sabedoria e filosofia, como quando, no

plano 11, ensina um jovem aprendiz a ter concentração e sentimento em suas ações, nunca abaixar a cabeça para o adversário e sempre olhá-lo nos olhos, e habilidade nas artes marciais. Esse ponto, especificamente, aparece em muitas sequências. Logo no começo do filme Lee faz demonstração de artes marciais para os alunos do templo Shaolin (planos de 2 a 6). Nos planos 67 e 68, enquanto os outros competidores estão entretidos com mulheres, bebida e comida, Lee treina golpes de luta em seu quarto.

### **Performance e sanção**

Fase em que se dá a transformação central da narrativa. Na performance, o sujeito, que já passou pela manipulação, ou automanipulação, no caso de Lee, e já provou ter competência, executa a ação que o colocará em conjunção ou disjunção com o objeto de valor.

Em *Operação dragão*, a performance começa no momento em que, pela segunda noite consecutiva, Lee escapa de seu quarto para investigar o que acontece na ilha (plano 131), e se estende até o momento da batalha entre o herói e o vilão Han, na sala espelhada (plano 154). O vilão morre e Bruce é posto em disjunção com seu sentimento de ódio, pois aniquila o bandido.

Feito isso, Lee está pronto para a última fase da narrativa, a sanção. Aqui “ocorre a constatação de que a *performance* se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação. Eventualmente, nessa fase, distribuem-se prêmios e castigos. Nas narrativas conservadoras, o bem é sempre premiado e o mal, punido” (FIORIN, 2002, p. 23).

O autor explica ainda que, na fase da sanção, a narrativa pode pôr em ação um jogo de máscaras: segredos a serem desvelados, mentiras reveladas etc. Nesse ponto os falsos heróis são desmascarados e os verdadeiros reconhecidos.

É importante ressaltar, no entanto, “que as fases da sequência canônica não aparecem sempre bem arrançadas (...) muitas fases ficam ocultas e devem ser recuperadas a partir das relações de pressuposição” (Idem, p. 24). Como muitas narrativas que não se realizam completamente<sup>4</sup>, a de *Operação dragão* não é diferente. Os créditos começam a subir, em caracteres na cor vermelha, no

---

<sup>4</sup> Fiorin (2002) dá o exemplo das três tentações de Cristo: nas três vezes em que o demônio lhe aparece, Ele não aceita a manipulação “e a história não prossegue, para nessa fase” (FIORIN, p. 25, 2002).

momento em que o herói, tendo derrotado o vilão Han na sala espelhada, vai para o pátio e contempla a liberdade dos prisioneiros da ilha.

No entanto, isso não significa que não houve a sanção. Retomando que a narrativa possuiu seus enunciados de estado que, conforme visto, estabelecem relação de junção (disjunção ou conjunção) entre um sujeito e um objeto, neste momento da análise pode-se dizer que:

Se o ódio serviu de manipulador para que Lee (sujeito) enfrentasse o vilão Han (anti-sujeito) realizasse sua vingança, fizesse justiça, aqui ele entrou em conjunção com seu objeto de valor, pois alcançou o objetivo que tinha ao embarcar na jornada.

### **Nível discursivo**

Aqui, as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que dão concretude ao texto. O nível discursivo retoma aspectos que na análise narrativa “foram deixados de lado, tais como a cobertura figurativa dos conteúdos narrativos, os temas, mecanismos de delegação do saber, modos de organização dos atores, da espacialidade e da temporalidade etc.” (BALOGH, 2002, p. 80). Dele fazem parte o **Tema, a Temporalização, a Espacialização e a Actoralização**, conforme segue:

No nível discursivo são produzidas variações de conteúdos narrativos invariantes, ou seja: em filmes de ação, por exemplo, o herói é levado a salvar sua comunidade, enfrentando desafios e vilões, para chegar ao êxito. Nas palavras de Fiorin (2002, p. 29): “Uma fotonovela, por exemplo, tem uma estrutura narrativa fixa: X quer entrar em conjunção com o amor de Y, X não pode fazê-lo (há um obstáculo), X passa a poder fazê-lo (o obstáculo é removido), o amor realiza-se”.

O autor explica que a estrutura invariante é revestida de personagens distintas, colocadas em tempos e espaços diferentes, bem como a natureza do obstáculo pode mudar. É aqui que a história se diferencia e, unidos aos demais recursos já analisados, talvez nesse momento seja possível explicar tamanho magnetismo gerado por Lee em seu público, fiel até os dias de hoje.

### **Tema**

Como visto, a oposição característica no nível fundamental de *Operação dragão* é uma das mais corriqueiras para filmes do gênero: o bem *versus* o mal. A partir dessa oposição ocorre todo o desenvolvimento da obra. Nela, Lee é

manipulado pelo ódio, pelo desejo de vingar a morte de sua irmã, embarcar na aventura e ir ao torneio de artes marciais, considerado mortal, na ilha do vilão Han. Frugoli (2010), citando Greimas, explica que essa é uma das principais forças temáticas de enredo, dividindo espaço com, por exemplo:

- Amor;
- Desejo de riquezas;
- Inveja e
- Curiosidade.

### **Temporalização**

Em 1973, a relação do homem com o tempo não era a mesma ressaltada por Paul Virilio (1996) a partir de suas constatações sobre as mudanças sociais, econômicas e tecnológicas; o encolhimento do mundo, com todos os lugares aparentemente tão próximos, fez surgir a 'lógica da corrida'.

Especificamente no âmbito do audiovisual, a afirmação de Virilio é constatada no fato de que, conforme comenta a professora Balogh (2009, p 28):

Um longo caminho foi trilhado desde o tempo em que os ingênuos espectadores dos filmes dos Lumière saltaram apavorados diante da imagem de um trem que vinha em sua direção na tela, e os espectadores de hoje (não sendo mais) necessário introduzir o espectador pela mão através da suave passagem do plano geral em lentas aproximações progressivas até o plano próximo: as lições de clássicos como *Shane – Os brutos também amam* já foram há muito internalizadas pelo público.

De acordo com Debrix e Stephenson (1969, p. 87) pode-se definir o tempo no cinema como físico, psicológico, que dá “a impressão subjetiva, emocional, de duração que o espectador experimenta ao assistir ao filme” e dramático, que é “a compreensão do tempo levado pelos acontecimentos narrados”.

No primeiro caso,

a coisa importante (...) consiste em ter inscrito uma movimentação que pode ser manipulada com tanta liberdade, em que os diferentes valores de tempo podem ser registrados, e diferentes momentos de tempo podem ser registrados, e movimentos de tempo divididos e reunidos para formar novos todos (Idem, p. 89).

A afirmação está relacionada a alguns recursos fílmicos como, a variação de tempo dentro do plano, que pode ser acelerado, lento ou reverso, dependendo do sentido que se quer fazer gerar.

Sobre esse aspecto, em particular, talvez seja interessante resgatar uma das histórias que Marco Antônio Lopes (2006) afirma circular a respeito da figura de Bruce Lee: Diz-se que, com movimentos de artes marciais muito rápidos, as gravações deveriam ser, então em câmera lenta, para que o espectador pudesse assimilá-los da melhor forma.

Verdade ou não, em *Operação dragão*, o desenrolar dos acontecimentos segue uma sequência cronológica similar à real, exceto pelos *flash backs* que alguns personagens têm. No caso, servem para inserir o espectador no universo fílmico; ou seja, dar detalhes sobre os personagens (ou sobre os acontecimentos, como é o caso do retrospecto sobre a morte da irmã de Lee) que, se acontecessem cronologicamente, certamente entediariam o espectador.

No caso do tempo psicológico, responsável também pelo ritmo e pelo andamento do filme, Debrix e Stephenson (1969, p. 106) explicam que:

No mundo real, nosso estado mental determina a maneira pela qual o tempo passa. No cinema, dá-se o contrário: a maneira como o tempo passar na tela irá afetar nosso estado mental. Fazendo o tempo andar depressa – usando cortes rápidos, volume ou vivacidade na música, composição dinâmica das imagens e ação rápida (cômica ou emocionante) – o realizador induz a platéia a estados de diversão ou riso para uma comédia, emoção para um filme de aventuras, horror e consternação para uma tragédia. Fazendo o tempo andar lentamente – com cenas moderadas ou monótonas, usando música suave, composição estática de imagens e cortes lentos – ele induz a estados de lirismo, contentamento, tristeza, nostalgia ou desgosto; o estado precisamente evocado depende em grande parte do contexto e natureza do filme.

Em *Operação dragão*, pode-se dizer que o estado mental esperado para o espectador é o de suspense. Para tal efeito, é “necessário retardar o desfecho de uma situação, a fim de despertar e manter o interesse do espectador” (Idem, p. 106-107), como acontece nas sequências de luta, principalmente na final, na qual Lee enfrenta Han.

### **Espacialização**

Como a relação do homem com o tempo não é mais a mesma desde 1973, sua forma de ver o espaço também mudou. É também Virilio (1996) quem fala dessa alteração. A ligação entre tempo e espaço é muito íntima. Segundo o autor, a virtualização do corpo (os avatares na internet, as redes sociais) estimula as

diversas distâncias e trocas. Se antes, por exemplo, medíamos uma viagem em quilômetros, hoje queremos saber quanto tempo leva para se chegar ao destino.

No cinema, é característica sua aparente reprodução da realidade. A designer de interiores, mestra em Comunicação e professora do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, Sueli Garcia (2009), em texto publicado na obra *O feitiço do cinema*, organizada por Andrade e Droguett, explica

O espaço cenográfico no cinema, apesar de sua construção realizada por meios geométricos, definiu uma linguagem singular, que possibilita que o espectador compartilhe deste espaço e recrie, através de sensações visuais, emoções capazes de transcendê-lo... (ANDRADE e DROGUETT (Org.), p. 97, 2009).

Aqui, fala-se então da recriação de um universo que, conforme os contos de Marco Polo, é grandioso, mágico, lendário. Além disso, trata-se de um povo de características físicas diferentes das dos ocidentais, não apenas costumes. Toda espacialização de *Operação dragão* imerge o espectador nesse universo, conforme já explanado nas páginas 64 a 66 deste trabalho, desde a primeira sequência do templo Shaolin (planos 2 a 11), passando pela cidade grande e miserável Hong Kong (planos 12 a 16), pela casa do tio de Lee, que está sentado em uma cadeira de madeira com estofado vermelho e detalhes em dourado (cena 19), até a mansão de Han, leões dourados no jardim, arquitetura oriental, objetos de decoração em bambu e outras fibras nativas da região (planos 49, 50 a 57, 60 e 76 a 80).

### **Actoralização**

Se a análise no nível narrativo trata os personagens como sujeitos, antissujeitos, oponentes, ajudantes e objetos valor, no nível discursivo esses personagens recebem investimentos semânticos, ou seja, nomes, figurinos, perfil e características figurativas para a composição dos personagens.

Como afirmado por Fiorin, o nível discursivo apresenta variantes de uma invariável, tornando comum a sensação de *déjà vu* quando se assiste a uma comédia romântica, por exemplo. As ações e transformações dos filmes são praticamente as mesmas; o que as diferencia é exatamente actoralização dos personagens. “o gênero delimita o percurso e estilo narrativo pelo qual discorrerá a trama narrativa, e as ações, transformações e actoralizações das obras é que diferenciam um título antigo de uma produção inovadora” (FRUGOLI, 2010, p. 112).



Sendo assim, segue abaixo uma relação dos principais personagens de *Operação dragão* e suas características:

<b>Personagem</b>	<b>Características</b>
<b>Lee</b>	<p>A personagem leva o mesmo nome do ator, reforçando a linha tênue entre realidade e ficção que, como visto, está relacionada a Bruce Lee e as histórias sobre ele.</p> <p>No filme, Lee é um exímio lutador de artes marciais, que domina seus adversários com facilidade. Todos o temem. No entanto, o herói evita lutas e brigas em vão, só entrando em uma disputa quando realmente se vê sem outras alternativas.</p> <p>Com poucos diálogos, suas falas se resumem a alguns enigmáticos provérbios chineses. No entanto, não são elas que os espectadores procuram e sim, como visto, as frenéticas cenas de luta.</p> <p>Lee sempre entra em cena de forma misteriosa, sorrateira. Ao vestir sempre preto, reafirma essa característica, bem contrária ao universo mágico e colorido apresentado em cena.</p>
<b>Mei Ling</b>	<p>A espiã da polícia de Hong Kong infiltrada na ilha onde transcorre a história apresenta-se também como o par romântico do herói na jornada. No entanto, esse relacionamento fica apenas subentendido pelo espectador.</p> <p>Esperta, ela se manteve prisioneira sem permitir que o vilão Han a usasse como as demais mulheres, feitas de prostitutas para os convidados da mansão.</p> <p>Mei Ling dá a Lee dicas sobre os acontecimentos da ilha e age como sua parceira nas investigações; auxilia-o a desvendar alguns mistérios e em algumas ações, como a libertar presos. No entanto, não tem participação fundamental na obra.</p>
<b>Willians</b>	<p>Willians é norte-americano ex-combatente da guerra do Vietnã. Negro, é vítima de preconceito em seu país-origem; no entanto, não se deixa abater. Passa, por vezes, como arrogante.</p> <p>Vai ao torneio buscando, além do prêmio em dinheiro, auto-afirmação. Willians, no entanto, não é um inimigo, mas sim um dos que o admira.</p> <p>Dono de um ostensivo Black Power, usa roupas de couro e se diverte com as mulheres oferecidas pelo</p>

	<p>vilão Han.</p> <p>Por se deixar ludibriar pelas artimanhas de Han, é o primeiro coadjuvante a ser morto na trama.</p>
<b>Roper</b>	<p>Esse apostador perdeu todo o dinheiro que tinha no jogo e se inscreveu no torneio para tentar recuperar parte de seus bens. Seu flash back mostrou, inclusive, que estava sendo perseguido por agiotas.</p> <p>Roper combateu no Vietnã com Willians, onde se conheceram. Ao reencontrar o amigo no barco que levava os combatentes para a ilha de Han, integrou o hall dos admiradores de Lee.</p> <p>Apesar de estar financeiramente falido, Roper não perde a pose. Usa roupas caras, escolhe as melhores bebidas, refeições e mulheres e, junto com Lee, ajuda a desmascarar Han.</p>
<b>Han</b>	<p>Reúne em um só personagem todas as características que um vilão pode assumir. Seu estereótipo é abordado no próprio filme, quando Willians comenta que ele parecia ter saído de uma história em quadrinhos.</p> <p>Frio e calculista, Han é ex-membro, mestre em artes marciais, pelo mesmo Templo Shaolin que Lee, o que o faz ser um adversário a altura.</p> <p>Pode-se dizer, inclusive, que o nome Han é uma referência à segunda dinastia a imperar a China, responsável por desenvolver o comércio e as relações estrangeiras no país. (FAIRBANK e GOLDMAN, 2006, p. 69-75).</p> <p>Além da maldade e ambição naturais a um vilão, Han tem um “quê” bizarro de que poucos sabem: ele perdeu a mão direita em um acidente e, por isso, usa próteses cambiáveis de acordo com a conveniência.</p> <p>Na sequência final em que luta contra Lee, Han utiliza a prótese em forma de garra, que marca o herói, deixando-o furioso (anexo 16).</p>

Ao analisar a obra de Lee de forma lógica e ordenada, de acordo com o percurso gerativo de sentido greimasiano, elucidado por Fiorin (2002), é possível ter uma visão clara de como o filme *Operação dragão* se desenvolve. Sem muitas inovações, seguindo o modelo canônico de construção da narrativa, Bruce Lee, que

além de atuar colaborou na direção do elenco e das câmeras nessa e em suas outras obras, optou pelo estereótipo para apresentar-se para o mundo.

Dos cenários aos personagens, suas roupas e características psicológicas, tudo é extremamente caricato; a começar pelo próprio Lee fílmico: um lutador Shaolin de poucas palavras, mas sempre sábias quando as provém; que não aceita ordens, não segue regras, a não ser as suas próprias. Sempre de preto, ou seja, sério, sóbrio nesse mundo inebriante de cores que é o chinês, Lee desfere golpes com rapidez e eficácia e, para se garantir em uma terra estrangeira, exhibe seu corpo, seu tórax, como forma de se prender àquilo que o faz forte ou, como diria Baitello (2010, p. 12), de gerar “vínculos fortes”.

Após a morte de Bruce Lee, os filmes de kung fu entraram em decadência. Apenas nos anos 90 e início de 2000, os longas com lutas plásticas, no melhor estilo estrelado pelo sino-americano, voltaram à tona com sucesso milionário, modernizados com efeitos especiais de última geração. Entre eles estão *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 (2006, p. 76):

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.

Entretanto, quase nenhum desses foi capaz de repetir a habilidade comunicativa de Bruce Lee e perpassar mídia primária, secundária e terciária (dos movimentos de luta com o corpo à magia do cinema) de forma tão solene quanto a que se observa na obra do sino-americano Li Jun Fan.

#### **4.4. Heróis de hoje**

##### **Como surgem e se mantêm vivos os mitos contemporâneos**

A jornada do herói de Campbell apresenta os mitos como “viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos” (CAMPBELL, 1992, p. 15). Segundo o autor, a função primária da mitologia é fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar.

Para o autor, “são (os mitos) meros símbolos destinados a despertar e a pôr a mente em movimento, bem como chamá-la a ir ao seu encontro” (Idem, p. 255).

Durante todo o desenvolvimento deste trabalho, foi discutido como a obra de Lee segue modelos canônicos de construção de narrativa e geração de sentido, reiterando as teses apresentadas e confirmando que o sucesso de seus filmes muito se deve a esses elementos e recursos fílmicos e de textos, com os quais os espectadores já estão acostumados.

No entanto, enquanto Campbell fala dos mitos da antiguidade, dos grandes heróis e sua influência nas pessoas hoje, é Vilém Flusser que explica que manifestações como as de Bruce Lee podem ser enquadradas em uma nova categoria mítica.

Segundo o autor, os mitos novos são variações dos mitos antigos, que surgem como uma reinvenção da história, fazendo esses modelos permanecerem presentes até os dias atuais. A afirmação está no texto *Peleologia*, publicado no O Estado de São Paulo de 4 de julho de 1964, acerca da adoração popular ao jogador de futebol Pelé.

(...) a figura de Pelé seria apenas a reencarnação de um arquétipo mítico, por exemplo, de Hermes; como a figura de Brigitte Bardot, que seria a reencarnação de Afrodite, aquela nascida da espuma. Não se trataria, “sensu strictum”, de mitos novos, mas do aparecimento cíclico de mitos primordiais e antigos.

(...)  
Para nós intelectuais o novo mito não desvenda um aspecto sacro do Ser, mas, pelo contrário, obstruiu a visão da sacralidade por sua vulgaridade. A glorificação e o endeusamento de Pelé é, para nós intelectuais soberbos, uma inautenticidade. Mas a vivência de milhares de pessoas desaprova o nosso ponto de vista. Para estas 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, 2010)

Flusser vê a autenticidade desses novos mitos na medida em que neles há “um novo senso de festividade, de aventura, de beleza, por ora inarticulado” (Idem). Para o autor, “enquanto aparecem novos mitos em nossa civilização estaremos sempre dispostos para novas aberturas imprevisíveis” (Ibid.)

Sendo assim, o Bruce Lee fílmico seria uma variação contemporânea do mito do herói, numa história de luta e vitória muito recorrente nos tempos atuais: as dificuldades que alguém enfrenta ao tentar se adaptar em um ambiente fora de seu

habitat natural. Essa batalha pode ser em um outro país, em um novo trabalho ou na própria escola, já que o ser humano sempre se encaixa para viver em sociedade.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar esta jornada, separar o Bruce Lee fílmico do real foi uma das principais tarefas difíceis apresentadas. Fruto de uma cultura pop, a bibliografia apresentada sobre o ator segue a mesma linha, isentando-se da responsabilidade de apresentar apenas fatos para uma posterior interpretação. Não há, sobre Lee, livros de história, documentários que relatam uma realidade próxima ou registros fiéis aos fatos. A verdade é que, quando o assunto é Bruce Lee, todos são unânimes ao enaltecê-lo, colocá-lo num pedestal e, sem pestanejar, considerá-lo, de fato, o rei do kung fu.

Praticante da arte marcial há alguns anos, campeã paulista de 2008 na modalidade *sanshou* (combate) e carregando o título de *tsu tiau* (monitora) ingressei na aventura tendo esse Bruce Lee como referência: realizador de feitos mágicos com o corpo, com a luta, com a arte, cujos poucos questionaram. Assim, tentar entender de quem realmente estávamos falando e chegar a um desmembramento e análise de sua obra, tomou grande parte do tempo e do esforço neste trabalho.

Entendeu-se, no final, que o Bruce Lee fílmico tinha muito do Bruce Lee real e vice-versa e que, em suas obras, as manifestações dessa intrinsecidade estão ora no nome da personagem de Lee em um dos filmes, ora na história de vida do jovem briguento que é mandado para a casa dos tios como forma de punição em outro, ora na exímia habilidade nas artes marciais.

Além disso, outra tarefa importante foi encontrar, na milenar e, por isso mesmo, gigantesca história chinesa, extratos que abordassem a atividade praticada por Lee e a relação e interação entre oriente e ocidente, complementando o estudo e deixando-o, de certa forma, contextualizado para a análise que viria adiante. Entendeu-se, então, a China como uma nação guerreira, que deixou claro aos olhos do mundo seu processo de auto-defesa, ao edificar uma muralha gigante ou ao enterrar, junto ao seu imperador, um exército em terracota completo, com soldados, cavalaria e armamentos.

Com receio de se abrir ao mundo estrangeiro, a China era então uma incógnita aos olhos ocidentais, até o momento em que as navegações da Idade Média passaram a fornecer um panorama do que vinha a ser aquele país de

dimensões continentais, mas sempre envolto em mistérios, lendas e histórias, como as que Marco Polo relatou de suas viagens.

Dessa forma, os filmes de Lee, produzidos no oriente, mas destinados ao público do ocidente, apegaram-se ao estereótipo para traduzir, em 120 minutos em tela, milênios de história. Tal fato, explica, por exemplo, alguns personagens tão caricatos quanto o vilão Han, segundo o próprio roteiro, que “parece ter saído de uma história em quadrinhos”.

Sobre a análise, especificamente, é importante ressaltar a escolha de três aproximações teóricas para o estudo, uma complementar a outra, já que, apesar de todas trabalharem com o desmembramento da narrativa para posterior interpretação, seus focos são distintos entre si.

Descobriu-se, por exemplo, que de acordo com a teoria de Vladimir Propp o personagem de Bruce Lee em *Operação dragão* é um herói do tipo vítima, ou seja, obrigado por forças externas a fazer justiça. Já no modelo de Joseph Campbell, o Lee fílmico é um herói-guerreiro, capaz de aniquilar o tirano em benefício de toda a comunidade na qual está inserido.

Ambas as teorias combinam, no entanto, quando o filme não deixa explícita as fases do retorno do herói transmutado para a convivência com os que deixou ao embarcar na aventura; o que também acontece na aproximação teórica greimasiana de acordo com José Luiz Fiorin. Nesse caso, procurou-se entender que a sanção acontece do ponto de vista do sujeito do plano narrativo e que, se ele entrou em conjunção ou disjunção com seu objeto de desejo, ou seja, se conseguiu cumprir sua tarefa, ela foi sim realizada e, de fato, cumpriu-se o ciclo do percurso gerador de sentido da narrativa.

No que diz respeito à análise dos recursos fílmicos, procurou-se olhar para a obra levando em consideração a época em que foi lançada, mas sem deixar de atualizar os conceitos para os dias atuais. Exemplo disso é quando se estuda a trilha musical e os efeitos sonoros, muito escasso nos meados da década de 70, o que, para o espectador de hoje, acaba ficando claro que se trata de um filme antigo. O mesmo acontece com os *fades* e fusões de cena.

Com a decupagem clássica, *Operação dragão* revelou-se um filme de poucos recursos, quase zero efeitos especiais, diálogos mínimos e uma linearidade temporal simples, exceto pela quebra com a inserção de três *flash backs* explicativos no início

da trama. O que se percebe, na verdade, é o foco na figura de Lee, suas expressões faciais com muitos *closes* e *super closes* e, principalmente, em seus movimentos de luta, executados com maestria e enaltecendo a personagem, glorificando o herói.

Dessa forma, torna-se possível, baseando-se no que Vilém Flusser apontou como a transmutação dos mitos antigos para os mitos contemporâneos, afirmar que Bruce Lee é uma espécie de versão atualizada do mito do herói, tão forte, que 40 anos após sua morte ainda é lembrado por seus feitos, sejam eles realizados dentro ou fora de cena.

A metáfora da luta e da vitória com as etapas da vida que cada indivíduo enfrenta, faz-se presente nesse enredo e, com isso, sobrevive a gerações, referendado em outros filmes sucesso de bilheteria ou em sua forma original, pendurado nas paredes das academias de artes marciais mundo a fora.

## REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Agnes e BONITO, Marco. **Bruce Lee e a apropriação de um novo mito**. In: XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais...** Curitiba: 2009. 1 CD-ROM.
- AUMONT, Jacques. **A estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV**. São Paulo: Edusp, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Conjunções – Disjunções – Transmutações: Da Literatura ao Cinema e à TV**. São Paulo: Annablume, 2005.
- BAITELLO, Norval Jr. **Comunicação, mídia e cultura**. Disponível em: <[http://www.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04\\_02.pdf](http://www.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04_02.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2010.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Lisboa: Edições 70, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus – Mitologia oriental**. São Paulo: Palas Athena, 1994.
- \_\_\_\_\_. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1992.
- COMMAGER, Henry Steele e NEVIS, Allan. **Breve história dos Estados Unidos**. São Paulo: Alfa-Ômega, 1986.
- CONTRERA, Malena Segura. **Titanismo na Comunicação – Os maiores e melhores do mundo**. Disponível em <<http://www.cisc.org.br/html/modules/mydownloads/viewcat.php?op=&cid=9#15>>. Acesso em 28 fev. 2010.
- DEBRIX, Jean. e STEPHENSON, Ralph. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- DROGUETT, Juan Guillermo e ANDRADE, Flávio (Org.). **O feitiço do cinema – Ensaio de griffe sobre a sétima arte**. São Paulo: Saraiva, 2009.
- FAIRBANK, John King e GOLDMAN, Marle. **China, uma nova história**. Porto Alegre: L&PM, 2006.
- FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2002.
- FLUSSER, Vilém. **Peleologia**. Disponível em <<http://textosdevilemflusser.blogspot.com/2008/08/peleologia.html>>. Acesso em 28 fev. 2010.
- FRUGOLI, Ivan Daliberto. **Lisbela e o prisioneiro – Do texto verbal à transmutação audiovisual**. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp011179.pdf>>. Acesso em 28 fev. 2010.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **A semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1976.
- HIRATA, Daniel Shenji. **Preparação física para lutadores de Sanshou: Proposta baseada no sistema de periodização de Tudo O. Bompá**. Disponível em <[http://74.125.155.132/scholar?q=cache:wOoiBnSncnsJ:scholar.google.com/&hl=pt-BR&lr=lang\\_pt&as\\_sdt=2000](http://74.125.155.132/scholar?q=cache:wOoiBnSncnsJ:scholar.google.com/&hl=pt-BR&lr=lang_pt&as_sdt=2000)>. Acesso em 02 abr. 2010.
- LOPES, Marco Antonio. **Bruce Lee Definitivo**. São Paulo: Conrad, 2006.
- MACHADO, Ana Maria. **As aventuras de Marco Polo**. São Paulo: Matriz, 1996.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Itatiaia, 2005.
- MARTINEZ, Mônica. **Jornada do herói – estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- MORIN, Edgard. **O cinema ou O homem apaixonado**. Lisboa: Relógio D'Água, 1973.



\_\_\_\_\_. **As estrelas – mito e sedução no cinema.** Rio de Janeiro: José Olimpo, 1989.

\_\_\_\_\_. **O método 4.** Lisboa: Europa América, 2002.

PROPP, V. **Morfologia do conto maravilhoso.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.

SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 filmes para ver antes de morrer.** Rio de Janeiro, Sextante: 2008.

VIRILIO, P. **Velocidade e política.** São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico.** São Paulo: Paz e Terra, 2008.

*Dragão, a história de Bruce Lee.* EUA: Universal Pictures, 1993. DVD, 120 min., som, colorido.

*Operação dragão.* China/EUA: Warner Movies, 1973. DVD, 98 min., som, colorido.

**ANEXOS****1. Exército de terracota**

Warriorexc04.JPG. Altura: 975 pxl. Largura: 720 pxl. 96 dpi. 24 bits RGB. 282  
Kb. Compactado. Disponível em <  
<http://www.encyclopedia.com.pt/images/warriorexc04.jpg>>. Acesso em 12 abr. 2010.

## 2. Detalhe de um dos guerreiros



Officer\_Terrakottaarmén.JPG. Altura: 600 pxl. Largura: 450 pxl. 96 dpi. 24 bits  
RGB. 35 Kb. Disponível em <  
[http://sites.google.com/site/extremos0opostos/\\_/rsrc/1233479416275/Home/religiao/  
china/o-exercito-de-terracota/Officer\\_Terrakottaarm%C3%A9n.jpg](http://sites.google.com/site/extremos0opostos/_/rsrc/1233479416275/Home/religiao/china/o-exercito-de-terracota/Officer_Terrakottaarm%C3%A9n.jpg)>. Acesso em 12  
abr. 2010.



### 3. Cavalaria em terracota



0,,21028906-EX,00.JPG. Altura: 495 pxl. Largura: 375 pxl. 96 dpi. 24 bits  
RGB. 26,8 Kb. Disponível em <  
<http://g1.globo.com/Noticias/Ciencia/foto/0,,21028906-EX,00.jpg>>. Acesso em 12  
abr. 2010.

#### 4. A Muralha da China

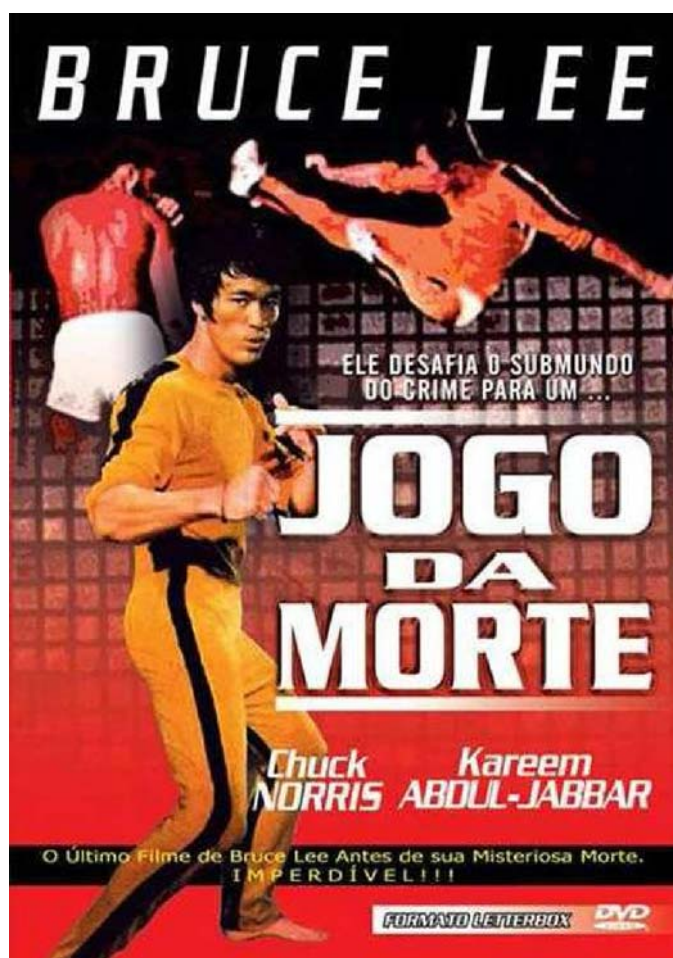


full-1-aa67c0d564.JPG. Altura: 900 pxl. Largura: 1200 pxl. 96 dpi. 24 bits  
RGB. 776 Kb. Compactado. Disponível em <  
<http://www.infoescola.com/files/2009/08/full-1-aa67c0d564.jpg>>. Acesso em 12 abr.  
2010.

## 5. Homenagem de Quentin Tarantino a Bruce Lee



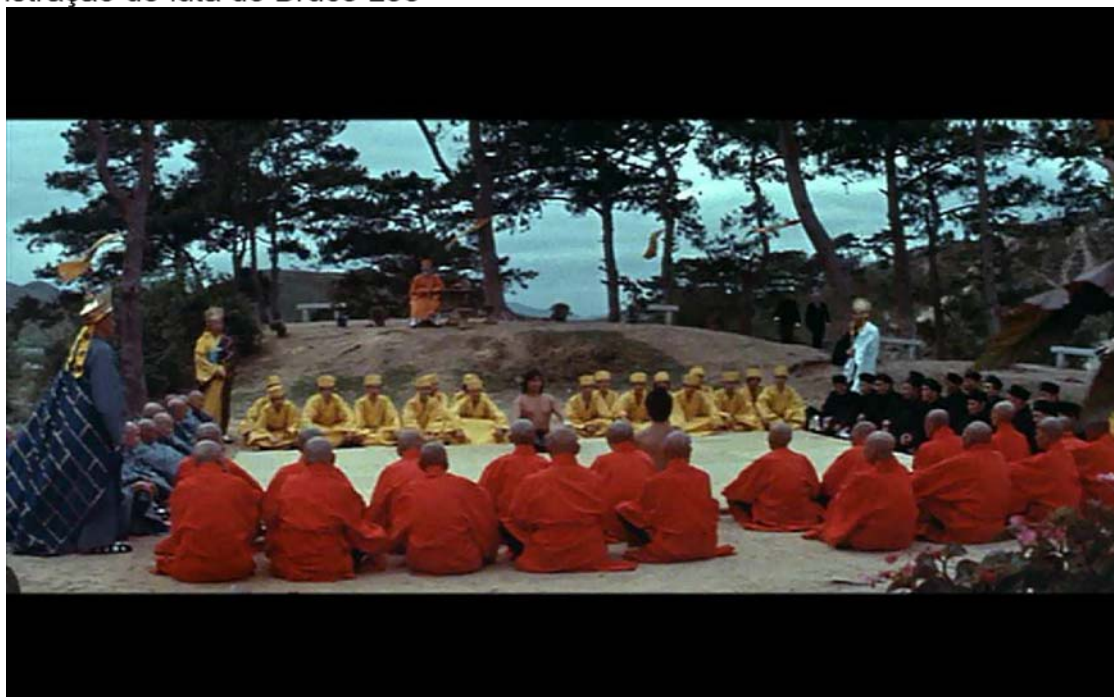
Kill\_Bill\_-\_Vol.\_1JPG. Altura: 272 pxl. Largura: 480 pxl. 96 dpi. 24 bits RGB. 72,3 Kb. Disponível em <[http://psp.88000.org/69\\_Kill\\_Bill\\_-\\_Vol.\\_1.htm](http://psp.88000.org/69_Kill_Bill_-_Vol._1.htm)>. Acesso em 12 abr. 2010.



Submarino\_21258657 (1).JPG. Altura: 600 pxl. Largura: 600 pxl. 96 dpi. 24 bits RGB. 72,3 Kb. Compactado. Disponível em <[http://www.tudomercado.com.br/tm/aviso/img\\_aviso/Submarino\\_21258657.jpg](http://www.tudomercado.com.br/tm/aviso/img_aviso/Submarino_21258657.jpg)>. Acesso em 12 abr. 2010.

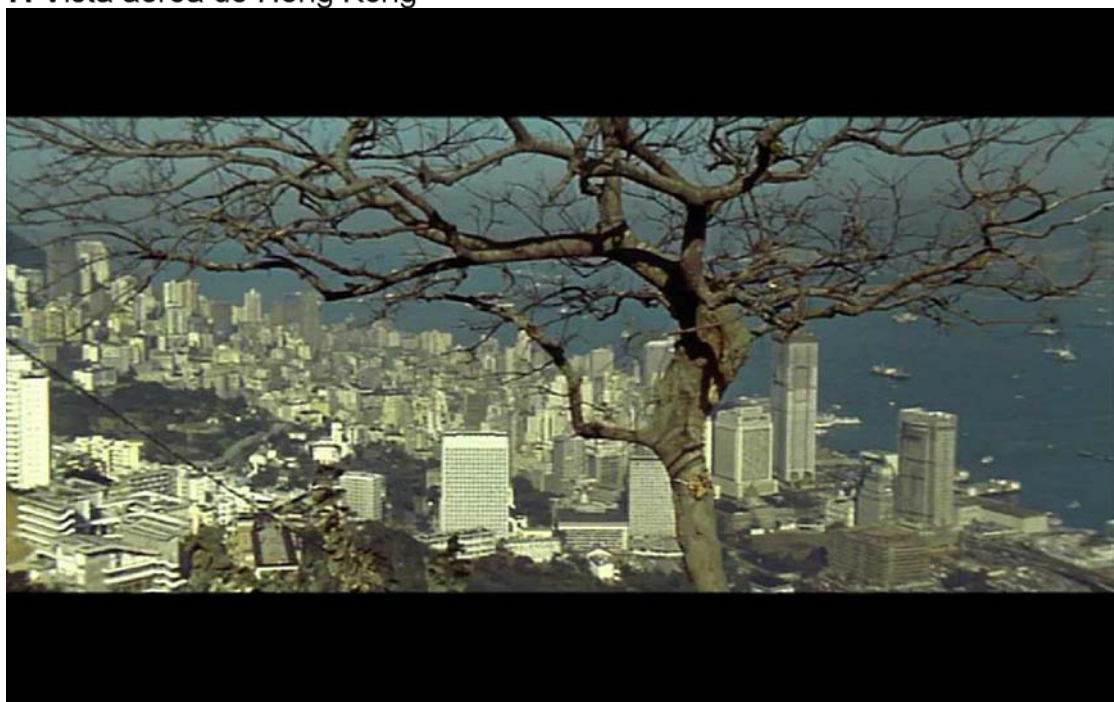


6. No exterior do Templo Shaolin, os alunos assistem ao início da demonstração de luta de Bruce Lee



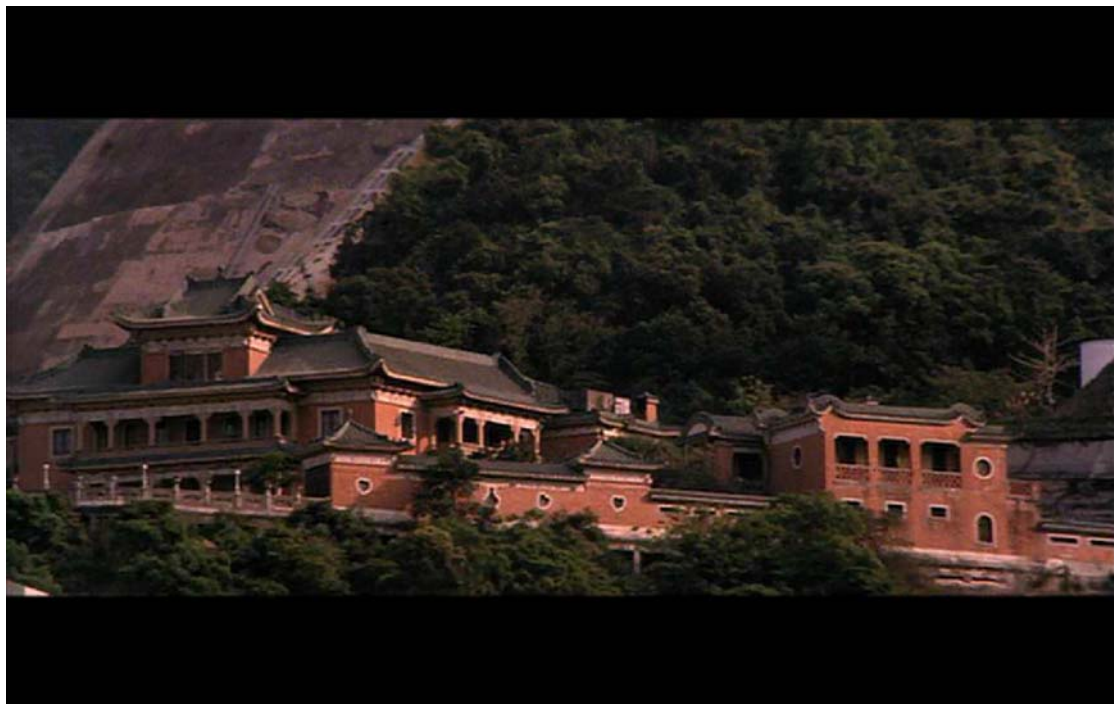
*(Extraído de Operação dragão)*

7. Vista aérea de Hong Kong



*(Extraído de Operação dragão)*

## 8. A mansão de Han



(Extraído de Operação dragão)

## 9. A Cidade Proibida



lion-forbidden-city\_1.JPG. Altura: 489 pxl. Largura: 397 pxl. 96 dpi. 24 bits  
RGB. 45,4 Kb. Compactado. Disponível em  
<[http://notasaocafe.files.wordpress.com/2008/03/lion-forbidden-city\\_1.jpg](http://notasaocafe.files.wordpress.com/2008/03/lion-forbidden-city_1.jpg)>. Acesso  
em 12 abr. 2010.

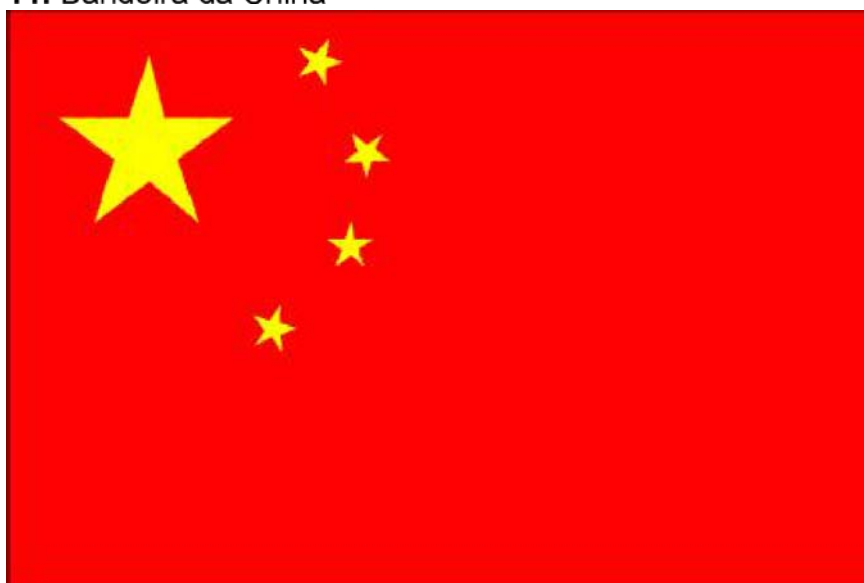


10. O vermelho e o amarelo ouro da bandeira da China estão representados nas roupas dos alunos do Templo Shaolin.



(Extraído de Operação dragão)

11. Bandeira da China



China.GIF. Altura: 288 pxl. Largura: 432 pxl. 96 dpi. 8 bits RGB. 4 Kb.  
Compactado. Disponível em <http://www.webbusca.com.br/atlas/bandeiras/china.gif>. Acesso em 12 abr. 2010.

12. O mestre e seu i-fu laranja.



(Extraído de Operação dragão)

13. Han, uma caricatura de vilão.



(Extraído de Operação dragão)

14. Se a Han são servidas uvas, suas empregadas vestem roxo.



*(Extraído de Operação dragão)*

15. Bruce, de preto, entre os demais competidores uniformizados do torneio.



*(Extraído de Operação dragão)*



16. Bruce e seu tórax à mostra.



*(Extraído de Operação dragão)*