



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA ACADÊMICA
PROFESSORA ORIENTADORA: FLOR MARLENE

**A REPRESENTAÇÃO DO HERÓI
NO FILME “*HERO*”**

KARINE KITADANI SATAKE
RA 991 050-9

Brasília-DF, 27 de junho de 2005

A CONSTRUÇÃO DO HERÓI NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Monografia apresentada como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Comunicação Social, habilitação Publicidade e Propaganda do UniCeub – Centro Universitário de Brasília.

Professora Orientadora: Flor Marlene

Brasília-DF, 27 de junho de 2005



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA ACADÊMICA
PROFESSORA ORIENTADORA: FLOR MARLENE

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

MEMBROS DA BANCA	ASSINATURA
1. COORDENADOR(A) DO CURSO Prof. ^a : Maria Gláucia P. L. P. Magalhães	
2. SUPERVISOR DE MONOGRAFIA ACADÊMICA Prof.: Frederico Cruz	
3. PRODESSOR(A) ORIENTADORA Prof. ^a : Flor Marlene	
4. PROFESSOR(A) CONVIDADO(A) Prof.(a):	
5. PROFESSOR(A) CONVIDADO(A) Prof.(a):	
MENÇÃO FINAL	

Brasília-DF, 27 de junho de 2005

Aos meus pais, que tanto amo e que tornaram essa realização possível, ao Márcio por ser um grande companheiro e sempre ter me apoiado nas minhas decisões durante esses anos e a minha orientadora Flor pelo carinho e ensinamentos.

“O mundo, hoje, é diferente do que era há cinquenta anos. Mas a vida interior do homem é exatamente a mesma. Assim, se você puser de lado, por um momento, o mito da origem do mundo – os cientistas afinal acabarão por lhe dar uma explicação – e se voltar para o mito que pergunta pela eterna busca do homem, pelos estágios de realização dessa busca, pelos transtornos de transição da infância para a maturidade e pelo sentido da maturidade, a história aí está, tal como em todas as religiões”.

Joseph Campbell

RESUMO

Neste trabalho procuramos analisar a representação do mito heróico a partir do filme “*Hero*” o qual retrata uma visão do Diretor *Zhang Yimou* de um período em que a China não era ainda uma nação.

Este trabalho busca ainda a interpretação das relações metafóricas presentes no filme, com uma estrutura fílmica de representações e significados a partir dos diálogos entre os personagens, a aproximação de elementos-símbolos como a água e o vento com o ser, e a própria cultura Chinesa, tendo as práticas da caligrafia e da esgrima como uma expressão cultural.

PALAVRAS-CHAVES: Cinema, Mito, Símbolos.

1. INTRODUÇÃO

A partir de 1950, a indústria cinematográfica chinesa se desenvolveu consideravelmente. Na década de 1980, diretores chineses como Zhang Yimou, apropriaram-se de novas tendências estéticas e técnicas, assimiladas do cinema internacional. *“Utilizando uma abordagem inovadora dos temas, das técnicas de narração e caracterização de personagens, da direção de fotografia e do tratamento de imagens, os novos diretores aprofundaram a investigação da história, da cultura e da constituição psicológica do povo chinês, produzindo uma filmografia que se distingue por sua subjetividade, simbolismo e hermetismo.”*¹

Alguns diretores chineses como *Wo Hu Zang Long*, diretor do filme “O tigre e o dragão (2002)” e *Zhang Yimou*, dos filmes “*Hero* (2002)” e “O clã das adagas voadoras (2004)”, buscam construir narrativas fílmicas que dialogam com as representações poéticas e metafóricas expressando a realidade da China Antiga.

Zhang Yimou nos dá a oportunidade de conhecer várias dimensões representativas da realidade da China Antiga por meio do filme “*Hero*”.

O filme “*Hero*” revela um período de guerra, o Período dos Reinos Combatentes (475 a 221 a.C) e apropria-se de uma linguagem cinematográfica poética em que o diretor cria um épico construindo guerreiros, heróis e anti-heróis com belos cenários, explorando a arte de esgrimir e a caligrafia.

O diretor Zhang Yimou alcançou um equilíbrio ao representar uma realidade menos dura de um período tão sangrento. Utilizando a seu favor a opacidade e a leveza na construção e na montagem do filme.

O diretor preocupou-se em reproduzir, tecnicamente, uma aparência da realidade que se vivia na China há dois mil anos, com uma característica de opacidade, utilizando símbolos e metáforas para a montagem do filme presentes em sua narrativa.

No filme “*Hero*”, a representação do herói não é analisada como um conto de fadas, nos moldes do formalista russo *Wladimir Propp*, onde o

¹ DONG, Yu; FANG, Zhong e XIAOLING, Lin. *A cultura chinesa*, 1ª edição, Beijing, 1996, pág. 66, 67.

herói salva a sua amada do dragão e vivem felizes para sempre. Esse filme revela a história de vários heróis que construíram a história e a identidade de uma nação.

1.1. Objetivo geral

Propomos neste trabalho, estudar as representações do mito heróico a partir da narrativa do filme “*Hero*”, onde interpretamos vários elementos fílmicos, a partir de uma pesquisa bibliográfica, a fim de compreender os diálogos e a importância das representações metafóricas presentes nas imagens aproximadas à realidade da China Antiga.

A representação do herói mítico interage nos dois universos – o ocidental e o oriental – pois os mitos são adaptados no mundo moderno para dar sentido às nossas práticas sociais.

A escolha do tema deve-se a verificação de que os filmes orientais vêm propondo um estilo narrativo fílmico que rompe com as características dos filmes de *Hollywood*, das quais uma delas é “*a escolha de estórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil, e de popularidade comprovada por larga tradição de melodramas, aventuras, estórias fantásticas, etc.*”²

1.2. Objetivo específico

Este trabalho tem como proposta de estudo, analisar a estrutura fílmica do diretor *Zhang Yimou* dentro da narrativa ficcional.

Propomos verificar no filme “*Hero*” a linguagem usada na construção do herói assim como os temas míticos recorrentes ao longo da trama da história.

² XAVIER, Ismael. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984. P. 31

1.3. Objeto de estudo

Análise fílmica do filme “*Hero*”.

A escolha desse filme se deu a partir da familiaridade com um universo ficcional ocidental onde muitos filmes são trabalhados com o universo mítico da construção do herói.

No entanto, contextualizaremos a leitura do filme com o universo cinematográfico ocidental para responder a alguns problemas levantados, a maneira de hipótese do trabalho, por exemplo, se caberia pensar numa narrativa entre os dois universos míticos funcionais e se existe uma inteiração e uma resposta por parte do espectador diante do filme escolhido.

2. JUSTIFICATIVA

O presente trabalho não contempla estudar os efeitos técnicos cinematográficos do filme “*Hero*”, mas trás para o primeiro plano a sua representatividade quanto a sua narrativa poética.

O uso de metáforas como figuras de linguagem na narrativa mítica do filme “*Hero*” e a idéia arquetipa do herói propõem um estudo mais profundo, de maneira a compreender o interesse e a proximidade da linguagem cinematográfica com o meio de Comunicação Social.

O homem tem a necessidade de alcançar a auto-superação produzindo “*grandes homens*” em função da busca da perfeição.

Na obra “*O nascimento da tragédia ou Helenismo e Pessimismo*” de *Friedrich Nietzsche*, a imagem mítica do herói exerce um papel social como universo semântico de todas as culturas e como elemento constitutivo das motivações humanas.

Percebemos a importância da existência do herói no filme “*Hero*”, uma vez que trata-se de um período de grandes transformações e também do nascimento de uma nação.

No filme, a imagem mítica do herói pode ser representada por três personagens: “*Espada Quebrada*”, “*Sem Nome*” e o Rei de *Qin*.

3. HIPÓTESE

Guiar o espectador no sentido de propor uma visão e uma leitura crítica a partir da relação entre a representação e a ilusão com a relevância das metáforas e dos símbolos presentes na narrativa cinematográfica do filme “*Hero*”.

A construção da linguagem cinematográfica como a construção de uma idéia que induz o indivíduo a uma reflexão que, por sua vez, influencia no comportamento do ser no mundo.

4. METODOLOGIA

Nosso objeto de estudo compõe-se da construção da linguagem cinematográfica e os seus elementos significativos e como estes interferem no contexto da realidade cotidiana.

Abordamos uma metodologia dedutiva com caráter descritivo-qualitativo para a análise do filme “*Hero*”.

Para a concretização deste trabalho analisamos a linguagem fílmica, o desenvolvimento cinematográfico associado aos mitos, símbolos e arquétipos, e foi necessária uma pesquisa bibliográfica sobre a história da China Antiga e a sua cultura.

5. A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM NO CINEMA

A linguagem cinematográfica evoluiu muito desde 1895, quando os irmãos *Lumière* organizaram a primeira projeção pública: a imagem de um trem chegando numa estação.

Ao assistir um filme, o espectador interpreta as imagens e mesmo ciente de que são projeções, portanto não reais, ele identifica-se com a história, buscando uma significação entre o ser e o mundo.

O Cinema é mais do que uma duplicação da realidade é, também, um meio de expressão cultural e objeto de reflexão.

O filme “2001: uma Odisséia no espaço”, do diretor Stanley Kubrick, produzido em 1968, conseguiu posicionar o espectador num momento de reflexão, onde presencia questões que vão além do conhecimento científico e cultural do homem.

A imagem, a partir do seu valor utilitário, passou a apropriar-se dos valores estéticos, valorizando sua beleza de acordo com o contexto social, e o cinema passou a produzir verdadeiras obras primas, surgindo assim, não mais um meio de expressão, uma “*forma mais recente da linguagem definida como sistema de signos destinados à comunicação*”³.

Pode se dizer que o cinema possui vários papéis sociais, seja com um discurso propondo a comunicação, o entretenimento, a educação, a reflexão e, conseqüentemente, uma expressão da arte.

6. SINOPSE

“Há dois mil anos, durante o período da Guerra entre os Estados, a China era dividida em Sete Reinos. Durante anos eles batalharam pela supremacia, enquanto o povo sofreu. O Rei era o mais cruel nos esforços para conquistar a Terra e unificar “tudo abaixo do céu”. Ele foi considerado como uma ameaça pública pelos outros Sete Reinos. As crônicas das Histórias chinesas são repletas de contos de assassinos enviados para matar o grande Rei. Esta é uma das lendas...”⁴

O filme retrata a China há dois mil anos, período dos Reinos Combatentes (475 a 221 a.C). Período em que a China se encontrava dividida em sete Reinos: *Han, Wei, Chu, Zhao, Yan, Qi* e *Qin*.

O Reino de *Qin* era considerado o mais forte dos grandes sete e o seu Rei era considerado o mais cruel de todos os outros reinos.

Em nome da superação e do progresso social, o Rei de *Qin* comandava o seu reino, cruelmente, derrubando a todos e tudo o que era considerado empecilho à sua jornada visionária.

Para combater as ideologias impostas por este Rei, foram criados os três lendários guerreiros de *Zhao*, os quais, tinham um objetivo em comum: matá-lo mesmo que fosse preciso sacrificar suas próprias vidas.

O Rei de *Qin*, assustado com as ameaças desses “assassinos”, decretou que: aquele que derrotasse o guerreiro de nome “Céu”, além de receber prata e ouro como recompensa, permitiria-se que este sentasse a vinte passos do seu trono e com a morte dos guerreiros “*Neve que voa*” e “*Espada Quebrada*”, aproximaria a dez passos.

“*Neve que Voa*” e “*Espada Quebrada*” eram os guerreiros mais temidos, pois atacaram o palácio do reino de *Qin*, violentamente, derrubando o seu exército, o qual era o mais forte de todos os reinos, até chegar ao seu Rei.

Contudo, não foi nesse dia que conseguiram o seu grande objetivo. O guerreiro “*Espada Quebrada*” não conseguiu matar o Rei.

³ MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica* Tradução Paulo Neves, Versão Técnica Sheila Shvartzman, São Paulo: Editora Brasiliense, 2003. P. 17.

“*Sem nome*”, por sua vez aparece em cena por sua façanha: derrotou os tão temidos assassinos e ficou a dez passos do Rei.

“*Sem Nome*” era sargento de um município de Qin, em Leng Meng, mas a sua origem era de *Zhao*. Um dos reinos perseguidos pelo Rei.

Não demorou muito para que o Rei descobrisse que “*Sem Nome*” estava lá pela mesma missão dos assassinos supostamente mortos.

“*Sem Nome*” praticou durante dez anos um golpe mortal para atingir o inimigo estando a dez passos dele.

Para o Rei, era tarde, pois “*Sem Nome*” já estava a dez passos diante dele.

O Rei percebe que a morte estava próxima.

Num momento de reflexão, começa e interpretar e a compreender o caractere realizado por “*Espada Quebrada*”. Foi como se ele estivesse alcançando a resposta para as questões que marcavam sua vida. Como se ele tivesse compreendido a razão da existência humana naquele momento: “*Unificar tudo abaixo do céu*”. A partir disso acabaria com as batalhas entre os reinos.

Sua vida foi poupada pela segunda vez, a primeira por “*Espada Quebrada*” e esta por “*Sem Nome*”, pois ambos compreenderam que o Rei era a única pessoa capaz de conseguir a paz entre os reinos.

⁴ Palavras narradas no início do filme.

7. O FILME “HERO” COMO PERCURSO POÉTICO

O filme “*Hero*” se apresenta com características quase mágicas, onde as imagens são justapostas de forma transcenderem para algo entre o real e o irreal, e são representadas pelas metáforas existentes no conteúdo de sua narrativa, construídas a partir da criação e da originalidade do diretor em sua projeção fílmica.

“É preciso afirmar desde o início a originalidade absoluta da linguagem cinematográfica”. Originalidade a qual advém de sua capacidade única e infinita de mostrar o visível tão bem quanto o invisível, de visualizar o pensamento juntamente com o vivido, de lograr a compenetração do sonho e do real, do impulso imaginativo e da prova documental, de ressuscitar o passado e atualizar o futuro, de conferir a uma imagem fugaz mais pregnância persuasiva do que o espetáculo do cotidiano é capaz de oferecer.”⁵

Para dividir as constantes mudanças de espaço e tempo, a passagem de uma história para outra, na narrativa do filme, o diretor utilizou as cores como signos fílmicos.

A percepção da cor é um fenômeno de valor psicológico e dramático a qual preenche uma função expressiva e metafórica para o espectador.

A cor vermelha neste filme, por exemplo, potencializa a expressão dos sentimentos passionais dos personagens, onde a narrativa trabalha com as suas fraquezas psicológicas ligadas aos sentimentos de traição, amor, ódio e vingança.

A cena da luta entre “*Neve que Voa*” e “*Lua*”, a amada e a discípula de “*Espada Quebrada*” respectivamente, em que “*Lua*” pretende vingar a morte seu Mestre, propõe a sensação de leveza e rapidez, onde as personagens voam e as folhas acompanham detalhadamente cada movimento. O cenário retrata, com um aspecto onírico, uma “chuva” de folhas amarelas as quais se avermelham gradualmente com a morte de *Lua*.

⁵ MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica* Editora Brasiliense. São Paulo: 2003. Pg. 20

Essa ilusão da realidade, diante do jogo *sinestésico*[□] a partir da aproximação do homem com a natureza e as próprias metáforas presentes na linguagem fílmica, não é transmitida de forma negativa.

[□] Do grego *syn* (união, junção) - *aisthesis* (percepção). Sinestesia: a união dos sentidos.

8. O MITO DO HERÓI

*“Da verdade que o mito não propõe ter, ficam a eficácia e o valor social. Da origem que ele não propõe possuir, fica a sua sempre presença, seus conhecidos autores, sua improvável localização no tempo. Da interpretação que ele nos propõe como enigma, ficam as mais diversas tentativas do pensamento humano tanto de criá-lo quanto de analisá-lo”.*⁶

Numa visão mais antropológica, ao analisar o filme *“Hero”*, podemos perceber a importância da interpretação do mito como *“estímulo forte para conduzir tanto o pensamento como o comportamento do ser humano ao lidar com as realidades existenciais”*⁷ e como forma de analisar e compreender uma determinada estrutura social, assumindo assim a existência de uma relação entre o mito e o contexto social.

No Filme *“Hero”*, percebe-se a presença do mito do herói, ou do modelo ideal do ser humano onde, a princípio, o objetivo é sempre preservar a existência humana combatendo o mal, em prol da felicidade e do bem estar coletivos.

A importância do mito do herói, numa estrutura social, está no esforço do indivíduo ao encontro de afirmar sua personalidade, enquanto a sociedade busca estabelecer uma identidade coletiva.

Uma das características desse mito é *“desenvolver no indivíduo a consciência do ego – o conhecimento de suas próprias forças e fraquezas – de maneira a deixá-lo preparado para as difíceis tarefas que a vida lhe dá de impor.”*³

O herói está sempre presente nos contos de fadas, nos romances populares e nos filmes e é um personagem que surgiu para representar as grandes esperanças e os profundos anseios da humanidade.

Ele nos fascina tanto *“porque pura e simplesmente personifica o desejo e a figura ideal do ser humano.”*⁸

⁶ ROCHA, EVERARDO. *O que é mito*. São Paulo: Brasiliense, 1999. P. 15.

⁷ JUNG, CARL. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira S.A., 1964, P.112

8.1. O mito como a imagem universal

“Sem o mito toda cultura perde a sua força natural sadia e criadora: só um horizonte cercado de mitos encerra em unidade todo um movimento cultural. Todas as forças da fantasia e de um sonho apolíneo são salvas de seu vaguear ao léu somente pelo mito.”⁸

A necessidade da existência do mito heróico no mundo, no sentido de uma consideração moral, surge a partir do “espírito histórico-crítico” de nossa cultura.

No clássico filme “*The man who shot Liberty Valence*” (1962), podemos identificar os heróis: *Ransom Stoddard* e *Tom Doniphon*. A missão dos grandes heróis é libertar o povo do perverso e criminoso, o personagem *Liberty Valence*, que é representado pelo autoritarismo e os primeiros pela moralidade e pela democracia republicana.

No caso do filme “*Hero*”, o Rei de *Qin* é um personagem que representa os maiores anseios de um povo sofrido, que se deu a partir da unificação da China acabando assim com as guerras entre os reinos.

O personagem Rei de *Qin* foi inspirado no primeiro Imperador Chinês, Huang-Ti ou Qin Shihuang, também fundador da Dinastia Qin (reinado de 221 a 209 a.C.).

8.2. A construção do mito do Herói

“O herói de ação é o agente do ciclo; ele dá continuidade, no momento vivo, ao impulso que o primeiro colocou o mundo em movimento. O herói supremo, todavia, não é aquele que apenas dá continuidade à dinâmica do giro cosmogônico, mas aquele

⁸ MULLER, Lutz. *O herói, todos nós nascemos para ser heróis*, São Paulo: Editora Cultrix, 1997.P. 8.

⁹ NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento de uma tragédia ou Helenismo e Pessimismo*. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 2000.

que abre os olhos outra vez – de maneira que, ao longo de todas as idas e vindas, delícias e agonias do panorama mundial, a Presença seja vista novamente. Isso requer uma sabedoria mais profunda(...) e resulta, não num padrão de ação, mas num padrão de representação significativa. O símbolo do primeiro é a espada; o do segundo, o cetro do domínio ou o livro da lei. A “aventura característica” do herói supremo “é a ida ao encontro com o desconhecido.”¹⁰

Reconhecemos que o mito heróico tem uma importância psicológica profunda e quanto mais o analisamos percebemos a sua importância no contexto social.

O filme “*Hero*” propõe o mito heróico, mediante um personagem cruel que é capaz de “queimar livros” não condizentes com a sua dinastia *Qin* e “enterrar vivas”¹¹ àquelas pessoas que se opunham ao seu ideal.

De um lado temos o Rei de *Qin* como um herói visionário e de outro temos um herói como Imperador tirano e cruel.

Na narrativa do filme, a presença do binarismo entre o bem e o mal, em que os papéis do herói e do anti-herói mudam a cada versão, faz com que o espectador, por um momento, fique em dúvida quanto a verossimilhança do discurso de cada um.

Os principais heróis do filme são representados por dois personagens: o guerreiro “*Espada Quebrada*” e o Rei de *Qin*.

O personagem “*Espada Quebrada*” foi o primeiro a compreender que a única pessoa capaz de acabar com a guerra era o Rei de *Qin* e este, por sua vez, é identificado como o herói supremo, capaz de transformar o destino do povo.

¹⁰ CAMPBELL, Joseph. O Herói de mil faces. São Paulo: Cultrix-Pensamento Ltda, 2004.P.331.

¹¹ JIAN, Jiao. *História da China (I)*. Beijing: China em construção,1986. P. 33.

A primeira tomada de consciência do Rei, no universo com a sua eventual passagem de conscientização para um novo patamar, é simbolizada pela sua interpretação quanto ao vigésimo sentido da palavra *espada*, criado por “*Espada Quebrada*”.

8.2. O Herói como Imperador Tirano e a saga de Huang-Ti

Apesar de a unificação do país ter sido conseguida de “*espada na mão, acabou com as contínuas guerras entre os reinos e criou condições que favoreceram a melhoria do nível de vida do povo*”.¹²

Após a unificação da China, o Rei de *Qin*, tornou-se o seu primeiro imperador, o Imperador *Huang-Ti* ou *Qin Shihuang*.

A padronização da escrita chinesa, uma das realizações de *Huang-Ti* como imperador, teve um significado imensurável para a continuidade da cultura e da história da China atual.

A grande obra material realizada em seu reinado, visando prevenir-se de invasões de étnicas do norte, foi a reconstrução da monumental muralha chinesa.

*“Huang-Ti morreu em 210 a.C., não sem antes tentar descobrir a droga da imortalidade, reunindo, para isso, enorme multidão de mágicos. Seus funerais foram grandiosos e cruéis como forra sua vida. Sepultado nas proximidades de sua imponente capital, Hien-Yang (...), arrastou para as profundezas de seu monumental túmulo não só os operários que no mesmo haviam trabalhado, mas todas as mulheres de seu harém que não lhe haviam dado filhos.”*¹³

Atualmente o seu túmulo se transformou no museu de terracotas de figuras de cavalos e soldados, modelados em barro, os quais foram desenterrados parcialmente e tombadas já pela UNESCO na lista dos patrimônios culturais mundiais.

¹² MORTON, W. Scott. *China História e Cultura*. Rio de Janeiro: Zahar Editores S.A., 1986. P. 34.

9. A REPRESENTAÇÃO DAS METÁFORAS NO CINEMA

O uso da metáfora consiste em “*substituir a significação própria de uma palavra por uma outra que não convém a essa palavra senão em virtude de uma comparação mental*”.¹⁴

No filme, o uso da metáfora propõe ao espectador uma maior percepção e interpretação por parte do espectador em relação a idéia que o diretor quer exprimir.

9.1. Leveza

Como no mito da Medusa e Perseu, contado por Ítalo Calvino, em *Seis propostas para o próximo milênio* onde, o herói, Perseu representado pela “*subtração do peso*” personagem que voa com as suas sandálias aladas e a primeira, pela falta de leveza em que transforma os seus inimigos em “*estátuas de si mesmos*”.

O período dos Reinos Combatentes é marcado pela guerra em que muitas vidas foram sacrificadas e, para representá-lo no filme, o diretor *Zhang Yimou* não precisou “*derramar sangue*”, como o fez *Quentin Tarantino*, no filme “*Kill Bill*”.

Nos dois momentos em que o guerreiro “*Sem Nome*” luta, mentalmente, com seus “*adversários*”: “*Céu*” e “*Espada Quebrada*”, no primeiro, a presença da água da chuva e sua sonoridade para a representação da cena, nos conforta e no segundo, a leveza é percebida quando os personagens lutam na superfície da água como se estivessem flutuando.

A leveza é representada como uma *metáfora ideológica* e *mecanismo psicológico* onde, as montagens das imagens das cenas de esgrima entre os personagens são representadas pelas lutas com as espadas que são remetidas ao espectador como uma dança, prevalecendo a arte de esgrimir como um jogo e o seu valor estético.

A *metáfora plástica* está presente na simbologia da água como elemento essencial à vida que propõe uma estrutura psicológica onde é

¹³ GIORDANI, Mário. *História da antiguidade oriental*. Rio de Janeiro: Vozes Ltda, 2001. P. 334

¹⁴ MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003. P. 93.

representada pela causa da vida, nos trazendo sensações como segurança e conforto no contexto cultural universal.

10. AS REPRESENTAÇÕES SIMBÓLICAS NO FILME “HERO”

A liberdade de interpretação que um filme nos propõe explica-se no fato de que “toda realidade, acontecimento ou gesto é símbolo – ou mais precisamente, signo. (...) a significação de uma imagem depende muito do confronto com as imagens vizinhas”.¹⁵

Um símbolo, num filme, substitui um indivíduo, um objeto, um gesto ou um acontecimento que faz brotar uma segunda significação na mente no espectador.

Podemos identificar um símbolo quando a significação reside na imagem, em planos ou cenas pertencentes à ação e que se acham investidos.

Quanto mais estudamos a história e os papéis dos símbolos nas diferentes culturas, mais nos damos conta que há um sentido de recriação nesses símbolos, ou seja, são adaptados de acordo com o contexto e as necessidades individuais ou coletivas.

10.1. A história da caligrafia chinesa

A história da escrita chinesa existe há mais de 3000 anos e é uma das mais antigas de que se tem conhecimento.

A história da caligrafia e dos caracteres está relacionada “às primitivas inscrições oraculares gravadas em cascos de tartaruga e osso de animais ou projetando-se nos caracteres simplificados da atualidade.”¹⁷

A escrita chinesa baseia-se em hieróglifos (ideogramas) e possui mais de dez mil caracteres, dos quais, mais de três mil formam palavras e frases bem diversificadas.

O processo de evolução da escrita chinesa, depois de várias fases e formas, finalmente fixou os traços fundamentais como os traços horizontais, verticais e inclinados. A escrita regular, ou letras de molde tornaram-se o padrão da escrita chinesa.

¹⁵ MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003. P. 92.

¹⁷ DONG, Yu; FANG, Zhong; XIAOLING, Lin. *A Cultura Chinesa*. Beijing: China Edições em Línguas Estrangeiras, primeira edição, 2004.P. 46

“A caligrafia chinesa baseia-se na estrutura e no modo de significação dos caracteres. Acredita-se que os caracteres chineses originaram-se de pictografias ou símbolos gráficos de objetos. O autor exemplifica-se com o caractere chinês “☐”, com o som de “ri” o qual significa sol, e este é representado a partir de um círculo com um ponto negro no centro”.¹⁶

Esses traços fundamentais assemelham-se aos traços da imagem do objeto, como um desenho pictográfico, até serem identificados como uma escrita, ou um ideograma.

10.2. A caligrafia e a esgrima

A caligrafia, do ponto de vista prático, é um idioma e no filme, é associada à busca da emoção ou da paz interior do homem.

A caligrafia, no filme como algo sagrado, é praticada e associada à arte de esgrimir.

O vínculo entre, a espada e a esgrima, é representado pelo personagem “*Espada Quebrada*”, pois é quem dominava a habilidade da caligrafia.

Em várias cenas o personagem “*Espada Quebrada*” se encontra praticando a caligrafia segurando o pincel como uma espada, e seus movimentos se assemelham a luta com esgrimas.

Quando “*Espada Quebrada*” é iluminado pelo vigésimo sentido da palavra espada, as cenas se aproximam a algo como a citação abaixo:

“Para os artistas chineses a linha – mais que a luz e sombra da arte ocidental – era o elemento estrutural básico de toda pintura, como o era da caligrafia.

¹⁶ DONG, Yu; FANG, Zhong; XIAOLING, Lin. *A Cultura Chinesa*. Beijing: China Edições em Línguas Estrangeiras, primeira edição, 2004.P. 46

Uma alta recompensa era obtida pelo trabalho com pincel, o qual era feito de um cabo de osso ou de madeira e pêlos moles e flexíveis.

De fato, a mestria, em trabalho a pincel era considerada tão necessária para dar vida a uma pintura que um crítico de arte descreveu o pincel como prolongamento “do braço, do estômago e da mente”; um outro chamou o trabalho a pincel de “imagem do coração” do artista.

Como os calígrafos, os pintores chineses praticavam durante anos para desenvolver o necessário controle muscular a fim de executar pinceladas rápidas e delicadas.

Todo artista tentava aperfeiçoar seu trabalho até obter um cunho tão pessoal como a sua própria caligrafia.

Quando o pintor tinha dominado essa técnica, dizia-se que seus traços assemelhavam-se a uma dança – cheios de energia, movimento e vida.

Quando um artista assim se expressava, seus traços deviam ser “como um bando de pássaros arremessando-se da floresta ou como uma serpente assustada desaparecendo na relva, ou ainda semelhando fissuras em uma parede abalada.”

Edward H. Shafer

“A lenda dizia que a habilidade dele como espadachim estava enraizada na caligrafia dele”, disse “Sem Nome” para o Rei ao falar de “Espada Quebrada”.

Espada Quebrada: “Caligrafia e esgrima compartilham os mesmos princípios(...) A essência da caligrafia vem da alma. Esgrimir é o mesmo. Ambos aspiram à verdade e à simplicidade.

“O Rei não pode ser morto. Isso é o que a caligrafia me ensinou”.

“Espada Quebrada” é um dos guerreiros lendários que surgiram para matar o Rei de Qin, porém foi quem percebeu a razão pela qual estava lutando.

“Espada Quebrada”, através do ideograma “tudo abaixo do céu”, conseguiu traduzir os verdadeiros sentimentos do Rei de Qin.

O Rei de Qin ao compreender o pergaminho com o ideograma escrito por *“Espada Quebrada”*: *“Sozinho suportei tantas críticas, tantas tentativas em minha vida, ninguém entende minhas intenções, até os meus funcionários de tribunal me vêem como um tirano e o meu arquiinimigo pode entender e avaliar os meus maiores motivos”*.

O Rei interpretou o vigésimo sentido da palavra espada, presente na caligrafia de *Espada Quebrada*, associando-a com as outras palavras que formaram aquele ideograma:

“Este pergaminho realizado por “Espada Quebrada” não é sobre a técnica da espada, mas sobre o último ideal da esgrima. A primeira realização da esgrima é a união entre o homem e a espada e uma vez que esta é alcançada, até mesmo uma lâmina de grama pode ser uma arma; a segunda é quando a espada existe no coração da pessoa quando ausente de sua mão e a pessoa pode golpear o inimigo, a cem passos, até mesmo com as mãos vazias; a última realização é a ausência da espada na mão e no coração, quando o espadachim está em paz com o resto do mundo, ele jura não matar e trazer a paz para a espécie humana.”

“Espada Quebrada” alcançou as três realizações citadas pelo Rei.

Segundo o filme, o princípio da arte da caligrafia é o mesmo da esgrima, uma vez que *“Espada Quebrada”* passou a dominar a habilidade de ambas, tornando-se o melhor dos quatro guerreiros, passando assim, pela primeira realização, a segunda é marcada pela cena em que ele desafia o Rei em seu próprio palácio e é nesta que o Rei é derrotado, porém não é morto, pois *“Espada Quebrada”* não utilizou a espada e sim sua consciência. (citar a arte da guerra); e terceira e última realização acontece quando *“Neve que voa”* ataca *“Espada Quebrada”*, pois ela o culpava pelo fato do Rei continuar vivo. Ela o fere fatalmente, porém acreditava que ele se defenderia com a espada, mas não o fez. *“Espada Quebrada”* joga a sua espada para mostrar à sua amada a verdadeira razão pela qual lutava: *trazer a paz para a espécie humana*.

10.3. O significado da espada

Com a mudança de alguns conceitos, principalmente relacionados à finalidade da prática da espada, mestres da esgrima começaram a colocar em suas escolas a importância da busca espiritual, não como meio próprio de iluminação, mas como um caminho da melhoria de vida de todas as pessoas. Nesta época surge a fase mais bonita da simbologia relacionada à katana¹⁸, ela existiria para dar a vida e não para tirá-la, com o treino os alunos estariam buscando o que de melhor possuem, e assim poderiam contribuir melhor para seu aprendizado como pessoas que vivem em sociedade.¹⁸

A espada no filme, como uma “metáfora ideológica” que “faz brotar na consciência do espectador uma idéia cujo alcance ultrapassa largamente o quadro da ação do filme, implicando uma tomada de posição mais vasta sobre os problemas humanos.”¹⁹

O filme consegue associar a espada não como um instrumento de guerra, sangue, divisão... e sim como símbolo de sabedoria, paz e união.

O autor Lutz Muller, em *O Herói, todos nascemos para ser heróis*, cita a história das sentenças de Salomão onde “duas mulheres afirmam ser mãe da mesma criança. Salomão fez um teste psicológico de maternidade: mandou trazer uma espada e ordenou que dividissem a criança para que cada mãe recebesse uma metade. A mãe verdadeira revelou-se a Salomão ao desistir de sua metade em favor da criança. Desse modo, a espada tornou-se um símbolo da sabedoria de Salomão.”²⁰

Numa das cenas do filme que “Sem Nome” está a caminho do seu objetivo, *Espada Quebrada* lhe diz: “as pessoas sofreram durante anos de guerra e só o Rei de Qin poderia parar o caos, unindo tudo abaixo do céu. O sofrimento de uma pessoa não é nada comparado ao sofrimento de muitos.”

“Sem nome” teve que lutar contra os seus próprios princípios, construídos ao longo de sua vida, pois o seu alvo é o responsável pela morte de seus pais e lavaria as suas mãos apenas depois de matá-lo.

¹⁸ Palavra de origem japonesa cujo significado é espada.

¹⁸ http://www.japaoonline.com/pt/espada_japonesa.htm

¹⁹ MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica* Editora Brasiliense. São Paulo: 2003. P. 95.

²⁰ MULLER, Lutz. *O herói todos nascemos para ser heróis*, São Paulo: Editora Cultrix, 10ª edição, 1997, P. 51.

Um bravo ato heróico acontece quando “*Sem Nome*” compreende que a paz coletiva é algo muito maior do que a sua vingança e larga a sua espada, pelo ideal da esgrima.

Huang-Ti, ao interpretar o vigésimo significado da palavra espada na escrita caligrafada por “Espada Quebrada”, acabou superando todas as suas expectativas e alcançando a luz para os seus questionamentos existenciais. Diante daquele ideograma ele passa a compreender a si mesmo e ao mundo. Naquele momento ele pode ver e sentir a razão pela qual ele tanto lutava: Unificar os reinos combatentes em nome da superação e do progresso.

Enfim o Rei de Qin consegue achar a saída do “*ventre da baleia*”.

O “*ventre da baleia*” é um mito que corresponde à “*idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento e é simbolizada na imagem universal do útero. Quando o herói é jogado no desconhecido e não consegue sair de lá*”.²¹

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

²¹ CAMPBELL, Joseph. O Herói de mil faces. São Paulo: Cultrix-Pensamento Ltda, 2004.P.91.

O filme “*Hero*” revela um período da História da China quando o povo chinês sofria muito pelas mudanças e imposições, mas um período marcante para o nascimento de um país que, atualmente, está a caminho de tornar-se uma das maiores potências mundiais.

Expressa ainda uma parte de sua cultura, pensamentos, arte, crenças e mitos.

Esse sistema de signos fílmicos possibilita uma outra visão de representar uma realidade que faz parte da história, favorecendo na formação de interpretações e percepções quanto a origem da vida e o desenvolvimento humano.

O universo visual com os elementos fílmicos representados pelas cores, cenários, figurinos e a composição das imagens são considerados mecanismos que estimulam a aceitação do espectador considerando os fenômenos sociais e culturais que os cerca, o seu grau de sensibilidade e imaginação.

Contudo, essa análise da atividade mental do espectador é também, influenciada pela intenção do diretor, expressada em cada cena, fato que nos leva a utilizar a estrutura cinematográfica como um meio de persuadir o indivíduo.

E é daí que a publicidade e a propaganda se apropriam da linguagem cinematográfica ou da parte de “*produção de ilusões*” na criação de campanhas para vender um determinado produto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

a) Livros:

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990;

CAMPBELL, Joseph. ***O Herói de mil faces***. São Paulo: Cultrix-Pensamento Ltda, 2004;

DONG, Yu; FANG, Zhong e XIAOLING, Lin. ***A cultura chinesa***, 1ª edição, Beijing, 1996;

FERREIRA, Aurelio Buargue de Holanda. ***Mini Aurélio – O dicionário da língua portuguesa***, 6ª edição, Revista e Atualizada, 2005.

GIORDANI, Mário. ***História da antiguidade oriental***. Rio de Janeiro: Vozes Ltda, 2001;

JUNG, Carl; HENDERSON, Joseph; VON FRANZ, eM.-LJACOBI, Jolande; JAFFÉ, Aniela. ***O homem e seus símbolos Carl Jung***. Rio de Janeiro: Nova Fronteira S.A.,1964;

JIAN, Jiao. ***História da China (I)***. Beijing: China em construção,1986;

MARTIN, Marcel. ***A linguagem cinematográfica*** Tradução Paulo Neves, Versão Técnica Sheila Shvartzman, São Paulo: Editora Brasiliense, 2003;

MORTON, W. Scott. ***China História e Cultura***. Rio de Janeiro: Zahar Editores S.A.,1986;

MULLER, Lutz. ***O herói, todos nós nascemos para ser heróis***, São Paulo: Editora Cultrix, 1997;

NIETZSCHE, Friedrich. ***O nascimento da tragédia ou Helenismo e Pessimismo***, São Paulo: Editora Schwarcz Ltda, 2000;

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo: Brasiliense, 1999;

TZU, Sun. **A arte da guerra**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2005;

XAVIER, Ismael. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984;

b) Internet:

http://www.japaoonline.com/pt/espada_japonesa.htm;

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/hero/hero.htm>

c) Imagens:

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/hero/hero.htm>

DONG, Yu; FANG, Zhong e XIAOLING, Lin. **A cultura chinesa**, 1ª edição, Beijing, 1996;

ANEXOS

Ficha Técnica do filme

Título Original: Ying Xiong

Gênero: Ação

Tempo de Duração: 96 minutos

Ano de Lançamento (China): 2002

Estúdio: Beijing New Picture Film Co. / Elite Group Enterprises

Distribuição: Miramax Films / Universal Pictures / Buena Vista International / UIP /

Warner Bros.

Direção: Zhang Yimou

Roteiro: Li Feng, Zhang Yimou e Wang Bin

Produção: William Kong e Zhang Yimou

Música: Tan Dun

Fotografia: Christopher Doyle

Desenho de Produção: Tingxiao Huo e Zhenzhou Yi

Direção de Arte: Tingxiao Huo

Figurino: Emi Wada

Edição: Angie Lam, Vincent Lee e Ru Zhai

Efeitos Especiais: Animal Logic / The Orphanage / Tweak Films

ANEXOS

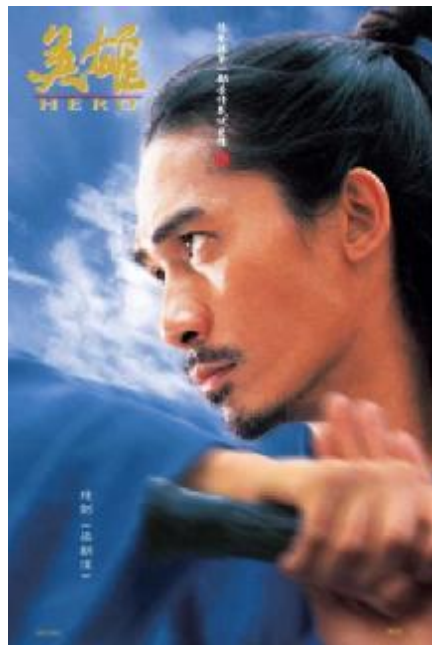
Personagens principais

Daoming Chen – *Rei de Qin*



Jet Li – *Sem Nome*

Tony Leung – *Espada Quebrada*



Maggie Cheung – *Neve Que Voa*




Donnie Yen – Céu



Zhang Ziyi – Lua



A ORIGEM DA ESCRITA



Before written language came into being, primitive man often used pictures to record events and share information. As these pictures grew simpler in form and took on certain meaning and pronunciation, they became pictographs. The pictograph is the common origin of all human language. Looking at some of the most ancient written languages of mankind, you will find they are all pictographic.



This is a living pictograph of China — Dongba Scripts in Naxi language

A EVOLUÇÃO DA ESCRITA CHINESA

Evolution of Chinese script from pictographs to characters.

Oracle Bone Script (Jiaguwen)						
Inscribed Script (Jinwen)						
Small Seal (Xiaozhuan)						
Clerical Script (Lishu)						
Standard Script (Kaishu)						
	horse	good	swim	fish	open	animal

Cuneiform, (Egyptian) hieroglyphics and Oracle Bone Script					
Cuneiform					
Egyptian					
Oracle Bone Script					
	日 sun	山 hill	水 water	男 man	女 woman

Pictograph is the common origin of all human language.

RETRATO DO IMPERADOR HUANG-TI



Portrait of Emperor Qin Shi Huang

OS SOLDADOS DE TERRACOTTA, MOLDADOS EM BARRO



CENAS DO FILME

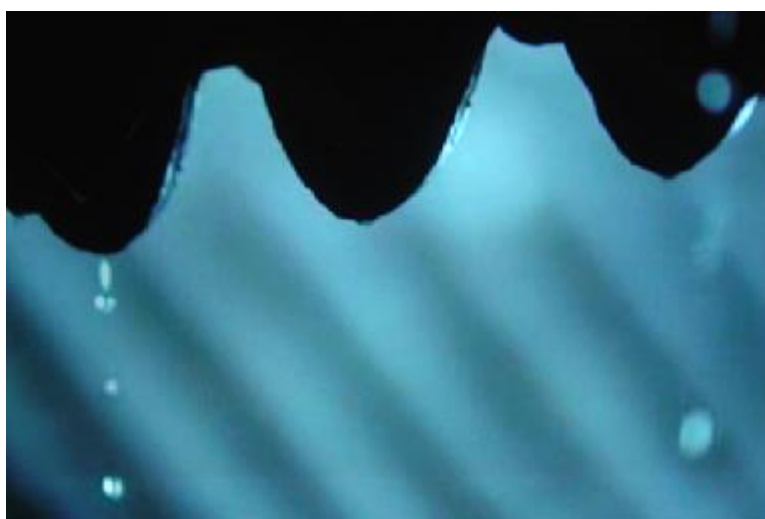
A LUTA ENTRE “NEVE QUE VOA” E “LUA”



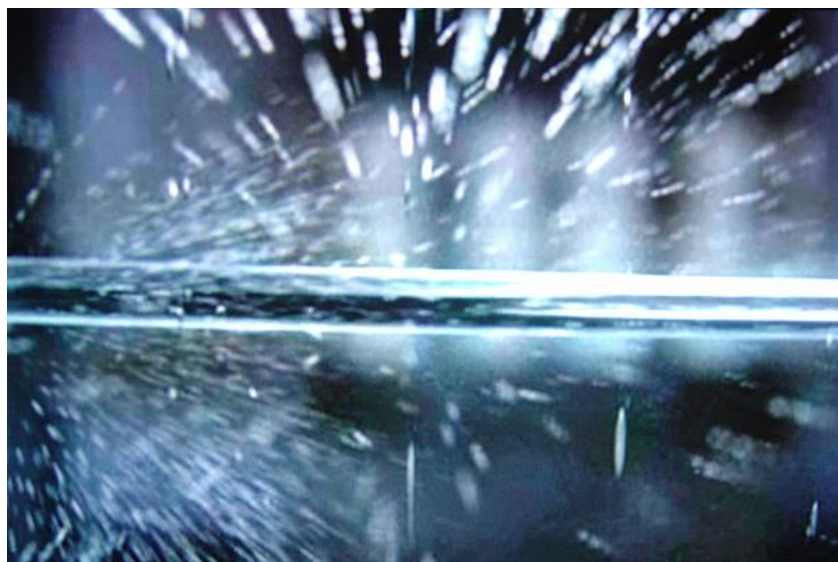
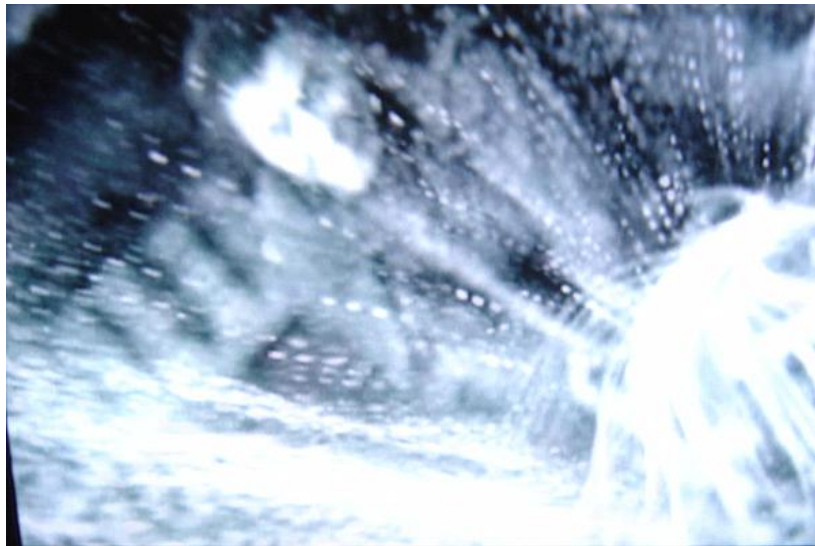




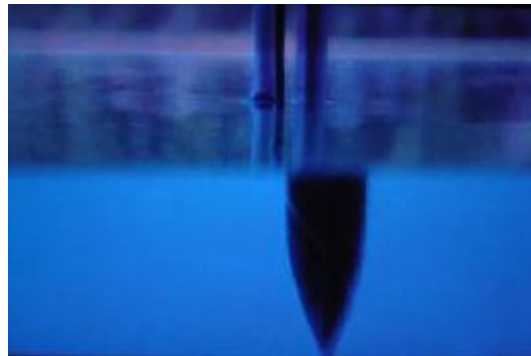
A LUTA (MENTAL) ENTRE “SEM NOME” E “CÉU”







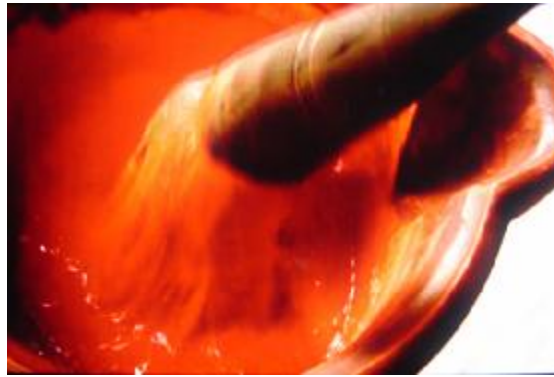
A LUTA (MENTAL) ENTRE “SEM NOME” E “ESPADA QUEBRADA”



O PODEROSO EXÉRCITO DO REINO DE QIN



“ESPADA QUEBRADA” E A ARTE DA CALIGRAFIA







O REI INTERPRETANDO O IDEOGRAMA DE “ESPADA QUEBRADA”



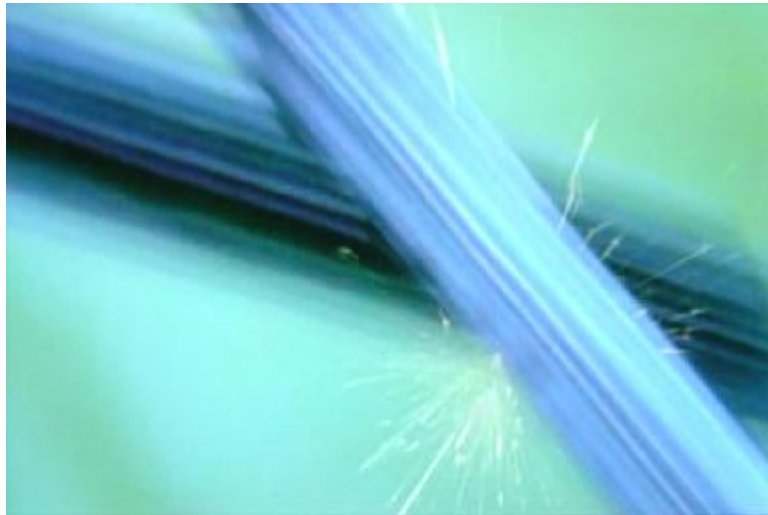
O REI DE QUIN SENTINDO QUE A MORTE ESTAVA PRÓXIMA



O HERÓI E SUA AMADA



A(S) ESPADA(S)



CENÁRIO

