



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA
MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA E NARRATIVAS SOCIAIS

DOUGLAS FELIPE DOS SANTOS OLIVEIRA

A MISE EN SCÈNE E O CINEMA DE AÇÃO:
A AUTORIA NA FRANQUIA MISSÃO IMPOSSÍVEL

SÃO CRISTÓVÃO
2025

DOUGLAS FELIPE DOS SANTOS OLIVEIRA

A MISE EN SCÈNE E O CINEMA DE AÇÃO:
A AUTORIA NA FRANQUIA MISSÃO IMPOSSÍVEL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, como requisito para obtenção do título de mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Fernando de Mendonça

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SIBIUFS
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

O48m Oliveira, Douglas Felipe dos Santos
A *mise en scène* e o cinema de ação : a autoria na franquia Missão Impossível / Douglas Felipe dos Santos Oliveira ; orientador Fernando de Mendonça. – São Cristóvão, SE, 2025.
103 f. : il.

Dissertação (Mestrado em Cinema e Narrativas Sociais) - Universidade Federal de Sergipe, 2025.

1. Cinema – Produção e direção. 2. Filmes de ação e aventura. 3. Indústria cinematográfica. 4. Atores e atrizes de cinema. - Estética. I. Mendonça, Fernando de, orient. II. Título.

CDU 791.241

AGRADECIMENTOS

À CAPES, cujo financiamento da bolsa de Mestrado foi fundamental para a dedicação ao desenvolvimento deste trabalho.

Ao meu orientador, Fernando de Mendonça, pela confiança e entusiasmo no meu projeto, e por sua sensibilidade inspiradora.

Ao Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco, pela oportunidade do estágio docente e pelas sempre agradáveis trocas de conhecimento.

Aos meus pais, por seu apoio incondicional, sem o qual eu não estaria aqui.

Aos meus amigos, pelas sessões de filmes e conversas descontraídas que enriqueceram esta jornada.

À minha companheira de vida, Carol, que está sempre ao meu lado, me inspira, me fortalece, e sem a qual nada disso seria possível.

RESUMO

Esta pesquisa investiga a autoria no cinema a partir da franquia de ação Missão: Impossível (1996-2023). Dividida em duas partes, a primeira examina a poética do cinema de ação, suas dinâmicas industriais e abordagens estilísticas, fundamentando-se em teorias da estética cinematográfica e nos estudos de Jacques Aumont, David Bordwell, Gilles Deleuze, Luiz Carlos Oliveira Jr., Jennifer M. Barker, entre outros. Essa seção problematiza a relação entre as convenções do gênero e a inovação artística, destacando o espetáculo físico e a técnica como elementos-chave do discurso autoral no cinema de ação. Na segunda parte, os filmes da franquia são analisados sob a direção de cineastas como Brian De Palma, John Woo, J.J. Abrams, Brad Bird e Christopher McQuarrie, investigando como cada um imprime sua marca autoral por meio da *mise en scène* e da construção da imagem-síntese de Tom Cruise. Além disso, o trabalho corporal do ator é examinado como parte central desse processo, evidenciando sua influência estética ao longo da série.

Palavras-chave: Cinema de ação; Autoria cinematográfica; Mise en scène; Estudos atoriais; Corpo e Cinema; Indústria; Missão Impossível.

ABSTRACT

This research investigates authorship in cinema through the Mission: Impossible action franchise (1996–2023). Divided into two parts, the first examines the poetics of action cinema, its industrial dynamics, and stylistic approaches, drawing on theories of cinematic aesthetics and the works of Jacques Aumont, David Bordwell, Gilles Deleuze, Luiz Carlos Oliveira Jr., Jennifer M. Barker, among others. This section explores the relationship between genre conventions and artistic innovation, highlighting physical spectacle and technique as key elements of the auteur discourse in action cinema. The second part analyzes the films in the franchise under the direction of filmmakers such as Brian De Palma, John Woo, J.J. Abrams, Brad Bird, and Christopher McQuarrie, investigating how each director leaves their authorial imprint through *mise en scène* and the construction of Tom Cruise's synthesized image. Additionally, the actor's physical performance is examined as a central aspect of this process, emphasizing his aesthetic influence throughout the series.

Keywords: Action cinema; Cinematographic authorship; *Mise en scène*; Actoral studies; Body and cinema; Industry; Mission Impossible.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. O CINEMA DE AÇÃO.....	14
1.1 - A MISE EN SCÈNE DE GÊNERO.....	14
1.2 - POÉTICAS DA AÇÃO.....	15
Violência e Sensações.....	18
Estruturas.....	20
O corpo na ação.....	22
As formas do tempo.....	26
As formas do espaço.....	28
A materialidade sonora.....	29
Plano x Montagem.....	31
1.3 - A AÇÃO E A INDÚSTRIA.....	34
Franquias.....	36
Franquias de estúdio e franquias de autor.....	36
1.4 - A GENEALOGIA DA AÇÃO.....	38
Pós-continuidade x Hiperformalismo.....	43
1.5 - O ATOR DE AÇÃO.....	47
Ator como autor.....	47
O ator-autor de ação.....	48
2. MISSÃO IMPOSSÍVEL.....	52
2.1 - TOM CRUISE.....	53
A Imagem-Cruise.....	54
2.2 - MISSION: IMPOSSIBLE (1996) - O LABIRINTO DE IMAGENS.....	58
2.3 - MISSION: IMPOSSIBLE II (2000) - O BALÉ DE BALAS.....	64
2.4 - MISSION: IMPOSSIBLE III - OS NERVOS DA IMAGEM.....	72
2.5 - GHOST PROTOCOL (2011) - A MATERIALIDADE EXIBICIONISTA.....	79
2.6 - ROGUE NATION, FALLOUT E DEAD RECKONING - O ESPETÁCULO DA PRESENÇA.....	87
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS.....	103

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa de ligações de gêneros, subgêneros e estilos conceituais.....	41
Figura 2 - Camadas de simulacro da mise en scène em Mission: Impossible (Brian de Palma, 1996)..	59
Figura 3 - A dupla encenação na cena de abertura em Mission: Impossible (Brian de Palma, 1996)..	60
Figura 4 - Set piece do cofre em Mission: Impossible (Brian de Palma, 1996).....	62
Figura 5 - Ação em intensidade no set piece do trem em Mission: Impossible (Brian de Palma, 1996)..	64
Figura 6 - Acrobacias exibicionistas de Tom Cruise na abertura de Mission: Impossible II (John Woo, 2000).....	67
Figura 7 - A dança dos carros em Mission: Impossible II (John Woo, 2000).....	68
Figura 8 - O corpo de Tom Cruise em amplificação expressiva em Mission: Impossible II (John Woo, 2000).....	69
Figura 9 - A ação espetacular de Mission: Impossible II (John Woo, 2000).....	70
Figura 10 - A força plástica dos gestos em Mission: Impossible II (John Woo, 2000).....	71
Figura 11 - A tensão antecipada em Mission: Impossible III (J.J. Abrams, 2006).....	73
Figura 12 - Múltiplos estímulos sensoriais em Mission: Impossible III (J.J. Abrams, 2006).....	75
Figura 13 - O corpo de Cruise em vulnerabilidade em Mission: Impossible III (J.J. Abrams, 2006)...	76
Figura 14 - Imagem contaminada pelo ataque de fúria de Hunt em Mission: Impossible III (J.J. Abrams, 2006).....	77
Figura 15 - Acrobacia de Cruise na sequência da prisão em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).....	80
Figura 16 - Jogo de ilusão e aparências em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).	81
Figura 17 - A escalada do Burj Khalifa em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).	83
Figura 18 - A presença imagética de Cruise como jogo atoral em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).....	84
Figura 19 - A variação plástica da figura de Hunt na tempestade em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).....	85
Figura 20 - Dinâmicas do espaço como desafio acrobático em Mission: Impossible - Ghost Protocol (Brad Bird, 2011).....	85
Figura 21 - A dinâmica de duplos entre Cruise e Ferguson em Mission: Impossible - Rogue Nation (Christopher McQuarrie, 2015).....	90
Figura 22 - Salto em queda livre de Cruise em Mission: Impossible - Fallout (Christopher McQuarrie, 2018).....	91
Figura 23 - Clareza visual na perseguição de helicóptero em Mission: Impossible - Fallout (Christopher McQuarrie, 2018).....	91
Figura 24 - Plano contemplativo da escalada de Cruise de Mission: Impossible - Fallout (Christopher McQuarrie, 2018).....	93
Figura 25 - A ação interna e externa no carro em Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One (Christopher McQuarrie, 2023).....	94
Figura 26 - A dupla abordagem no salto de motocicleta em Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One (Christopher McQuarrie, 2023).....	95

INTRODUÇÃO

A *mise en scène* no cinema é o contato direto do espectador com o filme, é o processo que o cineasta utiliza para conectar sensorialmente sua obra a todos que a assistem a partir de suas próprias escolhas estilísticas, organizando todos os recursos técnicos e estéticos para expressar seu olhar. A partir de uma análise da *mise en scène* de um filme, é possível compreender como foram organizados os recursos para o efeito pretendido, concretizando uma marca autoral. Dentro do contexto de produção industrial, como a de Hollywood, muitas vezes o diretor precisa organizar sua marca em meio a interesses opostos ao desenvolvimento da obra, como dos produtores, do próprio estúdio e de outros fatores econômicos, o que dificulta o registro de suas marcas autorais.

A questão da autoria no cinema permanece um terreno de debates inesgotáveis, sem alcançar consenso. Este é um tema que tem suscitado e continua a gerar intensas discussões no âmbito da teoria e crítica cinematográficas. Essa reflexão, primeiramente ancorada na ponderação sobre se o cinema deve ser reconhecido como uma forma de arte, ganha ainda mais complexidade quando se considera que, ao contrário da fotografia, o cinema é um registro que não apenas captura a realidade, mas também reproduz o movimento, dando vida à imagem. A ilusão de realismo que essa dinâmica cria, coloca o cinema em uma posição única, mecanizada, diferenciando-o de outras formas artísticas manuais. Essa singularidade, porém, levanta questionamentos sobre a atribuição de autoria, uma vez que a natureza ilusória do cinema pode desafiar a noção tradicional de criação.

Foi preciso uma série de processos para se pensar a autoria de um filme, nos quais se tornou "necessária a conjunção de uma mutação profunda das condições de filmagem e de uma crítica empenhada em atribuir ao cineasta um verdadeiro estatuto de criador (paradoxalmente, inspirado na imagem do escritor e do seu solitário esforço demiúrgico)" (AUMONT, 2008, p. 177). O pensamento dos autoristas e seus semelhantes deixaram muitas questões em aberto quanto a sua aplicabilidade, mas isso permitiu a continuidade do pensamento do cinema como uma forma de arte criadora, difundida desde Delluc, Balász e outros teóricos, sendo responsável por influenciar grandes momentos de sua história e permitir sua constante mutabilidade. É claro que a autoria se trata, principalmente, desse gesto criador. Mas é necessário refletir sobre onde é esse ponto central da criação, nessa arte que

passa por diversas etapas e diversos setores. Esse conceito se transforma a partir de diversos contextos.

Os Jovens Turcos, críticos da Cahiers du Cinéma responsáveis pela difusão do pensamento autorista, priorizavam sobretudo o conjunto da obra do autor, sendo acusados de superestimar a repetição e a similaridade dos filmes, tendendo ao culto à personalidade do artista, conforme o comentário de Rivette a respeito do diretor-autor: “um cineasta que tenha feito grandes filmes no passado pode cometer erros, mas os erros que ele cometer têm toda a probabilidade, a priori, de ser mais apaixonantes que os êxitos de um ‘artesão’” (RIVETTE apud BUSCOMBE, 2005). Bazin, mentor do grupo, lançava sua crítica aos autoristas com a preocupação com o filme em si: “não se trata de negar o papel do autor, mas de restaurar a preposição sem a qual o substantivo autor não passa de um conceito idiota. “Autor”, sem dúvida, mas de quê?” (BAZIN, 2003, p. 105¹). Antes da necessidade de identificar se tal diretor é um autor ou não, atribuindo valor a sua filmografia, ele reconhecia a importância de pensar a obra por si só.

Para Robert Stam (2003, p.111) “o autorismo, em última análise, era menos uma teoria que um foco metodológico”. Portanto, não existia um alicerce teórico por onde eles poderiam sustentar suas análises das filmografias dos diretores e classificar como autores, era um processo muito mais intuitivo, em que por meio dos textos eles iam revelando alguns de seus conceitos. Para Buscombe (2005), esses conceitos nunca se fechavam em completo acordo, portanto permaneciam incoerentes.

Indo além da crítica à inconsistência, Patrick McGilligan (1980) contesta a ênfase em diretores como autores. Ele argumenta que, em certos filmes, não dá para colocar os atores (termo que se refere também a atrizes) como submissos ao diretor ou roteirista. E que às vezes esses atores contribuem muito mais para os filmes que o próprio diretor. “Como é possível explicar tantos filmes em que tudo o que é lembrado é uma atuação impressionante, mesmo quando a história, o cenário, o tema e — sim, a direção — desaparecem na memória?” (MCGILLIGAN, 1980, p. 199²). Para ele, atores que possuem uma certa influência no filme, seja a partir de suas escolhas de produção e das demandas das suas personas imagéticas, também podem ser consideradas como autores.

¹ Original: No se trata de negar el papel del autor, sino de restituirle al preposición sin la cual el sustantivo autor no es más que un concepto cojo. «Autor», sin duda, pero ¿de qué? (BAZIN, 2003, p. 105)

² Original: How can so many movies be explained in which all that is remembered is some stunning acting performance, even as the story, setting, theme and—yes, direction—fades into the memory?

Quanto ao projeto dos autoristas, houve também um importante papel no debate teórico a respeito da *mise en scène*. Assim como a autoria, a *mise en scène* no cinema não é algo tão concreto, e é passível de várias definições. Sabemos, de forma simplista, que ela é o conjunto de elementos organizados dentro do filme, como as atuações, fotografia, direção de arte e outros recursos. Porém, a forma como esses elementos operam para formar um discurso estético é ainda abstrata. Todas essas visões em conjunto tiveram a importância de defender a *mise en scène* “como um pensamento em ação, a encarnação de uma ideia, a organização e a disposição de um mundo para o espectador” (OLIVEIRA JR, 2013, p. 8). Por vezes podemos dizer que a *mise en scène* produz uma figura.

Portanto, se a *mise en scène* pode ser considerada a execução prática e criativa de todas as dimensões da obra, do ponto de vista da análise, ela também é o centro em que pode se estabelecer o pensamento figural. “O que transforma um elemento qualquer do filme em figura é seu modo de aparição, isto é, a encenação em sentido amplo de mise-en-scène, mise-en-forme e mise-en-cadre” (DUBOIS, 2004, p. 55). Figuras no sentido de abarcar tanto as questões estéticas, quanto textuais, discursivas e sensoriais que transcendem a categoria de representação. O cinema produz sensações e reflexões que não se expressam na linguagem verbal. Há diversas definições de figura que nunca se fixam em um só significado, mas utilizamos os conceitos apropriados por Philippe Dubois e Nicole Brenez que dialogam com o conceito da *mise en scène*. Para Brenez, há uma citação que podemos utilizar como um conceito revelador:

o jogo simbólico ou processo que procura estabelecer uma correlação fixa, evolutiva ou instável, entre os parâmetros plásticos, sonoros e narrativos, capazes de extrair categorias fundamentais de representação (tais como: visível e invisível, mimesis, reflexão, aparição e desaparecimento, imagem e origem, o integral e o descontínuo, a forma, o inteligível, a parte e o todo ...) e outros parâmetros — que podem ser os mesmos dependendo do tipo particular de determinação efetuada — relacionados com categorias fundamentais da ontologia (tais como: ser e aparência, essência e aparição, ser e nada, o mesmo e o outro, o imediato, o reflexivo, interior e exterior ...) (BRENEZ apud MARTIN, 2005, p. 7-8)

Desse modo, é importante utilizar o pensamento figural como forma de refletir sobre o estilo dos filmes através desses padrões reconhecidos nas diferentes dimensões da obra.

O interesse pelo presente tema de pesquisa tem origem na formação em Cinema e Audiovisual e na atuação profissional do autor como realizador audiovisual, motivado pelo fascínio pela diversidade de formas cinematográficas. A experiência geracional também se mostra relevante: aqueles que cresceram na década de 1990 foram expostos, desde a infância, a uma ampla circulação televisiva de filmes de ação protagonizados por Jackie Chan, Jet Li,

Jean-Claude Van Damme, Chuck Norris, Steven Seagal e Wesley Snipes, frequentemente reconhecidos pela habilidade de resolver conflitos sozinho, cada qual com seu estilo particular. Não raramente, tais produções eram referenciadas unicamente pelo nome do ator principal, o que evidencia a centralidade da figura da estrela na recepção desse gênero. Com a popularização dos DVDs nos anos 2000, outros nomes se consolidaram, como Jason Statham, Michael Jai White e Tony Jaa, reforçando a persistência de uma identificação imediata do público com seus protagonistas. Ainda que, naquele período, o autor não se identificasse como cinéfilo, tampouco acompanhasse os nomes de diretores ou outros profissionais envolvidos, o impacto das estrelas de ação permaneceu como marca afetiva. Já na graduação, observou-se um distanciamento acadêmico em relação ao gênero de ação, em favor de um contato mais sistemático com os chamados “clássicos essenciais”, as vanguardas internacionais, obras de cineastas canônicos, evoluções técnicas e diferentes escolas estéticas. Contudo, manteve-se o interesse pelo gênero, compreendendo-se que ele oferece um aspecto fundamental à experiência cinematográfica: a estesia. Como afirma Leal (2019, p. 243), “o cinema nasceu como espetáculo e sobrevive ainda como espetáculo de imagem e som”. Nesse sentido, o que Shaviri descreve como bloco de espaço-tempo, capaz de conduzir o espectador por múltiplos níveis de experiências sensoriais e afetivas, encontra no cinema de ação uma de suas expressões mais intensas, visto que esse gênero se constitui como um potente gerador de sensações por meio de suas imagens espetaculares e excessivas.

Em vista disso, o foco desta pesquisa se dá no âmbito do gênero de ação e suas possibilidades enquanto estética cinematográfica. Por conta de seu número de produções em escala industrial e de apelo comercial, sobretudo nos últimos anos, foi se formando um certo menosprezo por esse gênero em grande parte da crítica e dos estudos cinematográficos. Ele é generalizado frequentemente como um entretenimento vazio de forma e conteúdo. No entanto, é possível encontrar obras cujas propostas vão além do apelo comercial, em que é possível observar uma variedade de possibilidades estéticas que direcionam a forma cinematográfica a um grau mais intenso no espetáculo audiovisual, de estímulos mais radicais, com capacidade de envolver um grande público na experiência fílmica.

Para sustentar os argumentos propostos, serão mobilizadas teorias sobre a estética do cinema com relação ao gênero de ação e suas possíveis dimensões de estilos. Isso também servirá como embasamento para a análise da *mise en scène* dos filmes propostos, que busca identificar traços autorais através de cenas selecionadas. Estudos de Jacques Aumont, como “O Cinema e a Encenação”, “A Imagem” e “A Estética do Filme”, que evoca também os conceitos sobre cinema de Gilles Deleuze em “Cinema 1: Imagem-Movimento” e “Cinema 2:

Imagem-Tempo”; de David Bordwell, como “*Poetics of Cinema*” e “*The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*”, “*Post-Cinematic Affect* de Steven Shaviro”, “*On The Figure In General And The Body In Particular*” de Nicole Brenez e “*The Tactile Eye*” de Jennifer M. Barker, serão alguns embasamentos teóricos que complementarão o pensamento do cinema em geral, e sobretudo o cinema de ação.

Este estudo terá como objeto a série de filmes *Mission: Impossible*, franquia baseada na série de televisão dos anos 1960, que mescla a ação com outros gêneros, como suspense e aventura, sobre a temática de espionagem. Os filmes são estrelados e produzidos pelo astro de Hollywood, Tom Cruise, que nos sete filmes lançados até o momento escolheu pessoalmente os cinco diretores que passaram pela franquia, tendo alguns deles uma bagagem cinematográfica extensa, de estilos distintos e considerados autorais, como Brian de Palma e John Woo. É importante notar como esses filmes perpassam entre esses criadores e como os mesmos elementos do universo podem ser trabalhados de diversas formas. Notando que, mesmo em franquias de estúdio, são possíveis diversos estilos para compor os filmes.

O trabalho será dividido em duas partes: no primeiro capítulo, entramos no exercício de pensar as imagens do cinema de ação. Devido a uma carência de estudos sobre o gênero na academia, é proposto teorizar sobre a estética da ação, embasando-se na teoria dos autores citados e refletindo suas possíveis origens, o propósito estético e os pontos centrais da sua *mise en scène*, onde diversos cineastas trabalham sua criatividade. Reflete-se brevemente sobre a relação do cinema de gênero e a autoria da *mise en scène* e também a relação do gênero de ação com a indústria, que impacta o estilo de vários filmes, e consequentemente, ajuda a estabelecer uma visão estereotipada do gênero. Inspirado no trabalho de David Bordwell “*Poetics of Cinema*”, é denominada a seção onde dissertamos sobre a estética da ação como Poéticas da Ação, seguindo a estrutura que Bordwell denomina como seis Ps: “particularidades, padrões, propósitos, princípios, práticas e processamento. Elas estão relacionadas, de modo que, ao examinar qualquer uma delas, provavelmente encontraremos conexões com outras”. (BORDWELL, 2008, p. 24). Resgatamos termos diversos que dialogam com as imagens de ação, seja no regime da atração, do espetáculo, do excesso melodramático, tudo que se relaciona com imagens causadoras de impacto emocional.

Por ser um gênero que é difícil traçar uma linearidade de sua história, ao mesmo tempo que sua essência parece estar presente desde a origem do cinema, é realizada uma espécie de genealogia da ação, que tenta rastrear as ligações entre as diversas origens, subgêneros e ciclos com o objetivo de revelar também a pluralidade de estilos ao longo do tempo e das diferentes culturas. Essa seção busca demonstrar que, mesmo dentro do contexto

de estilo, há uma forte diversidade de abordagens autorais, enriquecendo ainda mais o panorama do gênero.

Finalmente, na última parte, a franquia *Mission: Impossible*³ será abordada como objeto de estudo propriamente dito. Apresentaremos um pouco sobre a série no geral, para adentrarmos nos elementos principais. Primeiramente, traçaremos a relação entre a franquia e a presença de Tom Cruise como ator-protagonista ou "criatura" no conceito de Alain Bergala (2004), e o papel de Cruise também produtor da série. Para isso, nos aproximamos da discussão do papel do ator enquanto autor cinematográfico, presente também nas análises de Patrick McGilligan e Luc Moullet. Será importante trazer a questão da Cruise como exemplo do ator como forma cinematográfica, nomeando de "imagem-Cruise" tudo que está ligado a sua aura, relacionando também a outros exemplos de atores de ação, como Jackie Chan, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, que não somente figuram nos filmes que protagonizam, mas os movem por dentro. Ele não é somente o ator do filme, mas o motivo, pergunta e resposta de cada obra, o pensamento em ação.

A partir disso, é necessário entender como essa "imagem-Cruise" se manifesta sob o olhar de cineastas tão distintos na franquia, a partir de uma relação criador-criatura que se torna ambígua. Analisaremos as poéticas dos cinco cineastas: Brian de Palma, John Woo, J. J. Abrams, Brad Bird, Christopher McQuarrie, enquanto formalizadores de uma *mise en scène* de ação, examinando em particular o modo como articulam a figura de Tom Cruise como elemento central potencializador da imagem fílmica. A análise será feita em dois movimentos, contextualizando o estilo dos cineastas, trazendo seus aspectos mais notáveis de sua filmografia, até convergir em como eles adaptam isso na construção das figuras na franquia, com foco nas coreografias de Cruise e a planificação do cineasta. Toda essa pesquisa servirá como um estudo da autoria no cinema de ação, assim como estudos atoriais, considerando a fisicalidade dos corpos dos atores e sua presença imagética, aliada ao exercício criativo do olhar dos cineastas na construção da ação.

A metodologia aqui empregada fundamenta-se nos conceitos de *mise en scène* e autoria cujas bases foram estabelecidas por Astruc e pelos Jovens Turcos. Procede-se a uma revisão crítica desses fundamentos, descartando e resgatando ideias conforme sua aplicabilidade, e integra-se a essa perspectiva a análise figural proposta por Dubois e Brenez, de modo a delinear uma abordagem pertinente para a análise dos filmes selecionados. Esse

³ Utilizaremos ao longo do texto, os títulos originais dos filmes ou, por vezes, em inglês, como no caso de filmes que não em língua portuguesa ou inglesa, que acabam por ser conhecidos mundialmente por seus títulos em inglês.

método pressupõe de muitas subjetividades, como uma forma de se concentrar na dimensão sensível e material das imagens cinematográficas, em vez de se ater às funções tradicionais de representação e narração. O método busca não analisar isoladamente os elementos do filme, mas em conjuntos arranjados em blocos de imagem-ação (*set pieces*), buscando uma lógica figurativa do filme.

A pesquisa procura responder algumas indagações: como o cinema de gênero se relaciona com o cinema autoral? Como a autoria é atribuída em uma franquia de ação da indústria hollywoodiana? É possível pensar a autoria no cinema fora do lugar de diretor ou roteirista? Como um autor imprime seu estilo dentro desse regime da indústria? *Missão: Impossível* é uma franquia autoral? Se sim, então quem são os autores dos filmes da franquia *Missão: Impossível*?

É possível considerar o título de autor ao diretor, mas não como um valor absoluto. Não enxergamos todo diretor de cinema como um autor, e nem somente os diretores como os únicos autores de um filme. Ainda que incorpore elementos da política dos autores ou política dos atores, nunca será levado como regra. Reproduzindo a citação de Deleuze por Brenez "experimente, nunca interprete" (DELEUZE apud BRENEZ, 2023), busca-se, assim, sintetizar um conjunto de métodos pertinentes para a análise dos filmes selecionados. Levamos em consideração os diversos níveis das imagens do filme, seja em figurativo, simbólico, sensorial e produtivo, podendo revelar diferentes figuras centrais no processo criativo de um filme. Este trabalho serve também para lançar um novo olhar sobre as contribuições criativas na construção de um filme.

1. O CINEMA DE AÇÃO

1.1 - A MISE EN SCÈNE DE GÊNERO

Os estudos sobre gêneros cinematográficos são frequentemente associados ao cinema popular, em contraste com o chamado cinema de autor. No entanto, essa distinção pode ser problematizada desde a defesa pelo grupo dos Jovens Turcos da Cahiers du Cinéma, que enalteceu cineastas como Alfred Hitchcock, Howard Hawks, John Ford e Nicholas Ray, diretores que trabalharam dentro dos gêneros populares, mas imprimiram suas marcas pessoais por meio da *mise en scène*, destacando-se em meio às convenções industriais. Porém, ainda é muito comum ver essa distinção dentro das discussões de cinema.

A relação entre o cinema de gênero e o modelo industrial é evidente, já que o gênero busca maneiras de estabelecer conexões imediatas com o público. Com o tempo, os espectadores acumulam impressões sobre cada gênero, o que lhes permite identificar seus sistemas de convenções, amplamente explorados pela indústria. Steve Neale afirma que os gêneros são estruturas dinâmicas, operando dentro de convenções, códigos e expectativas compartilhadas entre indústria e público. Ele destaca que os gêneros equilibram repetição e variação, sendo esse equilíbrio crucial para seu sucesso. Para Rick Altman (1999), o espectador do cinema de gênero está mais interessado na reafirmação do que pela novidade, sentindo prazer pelas familiaridades que o gênero proporciona.

De acordo com Neale (1980, p. 26), os gêneros “representam sistematizações dessa variedade”. Cada gênero possui, até certo ponto, seu próprio sistema de endereçamento narrativo e sua forma de articular o equilíbrio. Dessa forma, cada gênero envolve e estrutura, de maneiras diferentes, dois mecanismos subjetivos básicos: o prazer do processo e o prazer do fechamento. Esses elementos são fundamentais para o funcionamento da narrativa e o envolvimento emocional do espectador.

Embora a distinção entre cinema de gênero e cinema de autor tenha sido amplamente discutida, ela se torna menos rígida quando observamos como cineastas conseguem, dentro de convenções de gênero, imprimir sua própria visão. A *mise en scène* de gênero, portanto, não é apenas uma reprodução de fórmulas, mas parte de um lugar-comum, uma ideia ou sentimento compartilhado que exige um grau de expressividade mais específica. Isso inclui motivos recorrentes, arquétipos, paradigmas e repetições, seja em aspectos narrativos, temáticos ou estéticos, que constituem a essência de cada gênero.

Filmes do mesmo gênero costumam compartilhar um conjunto de características que os tornam reconhecíveis. Essas características, ou convenções visuais, podem incluir a

iluminação, cenografia, gestos dos atores e outros elementos da *mise en scène*. Tais convenções são desenhadas para produzir efeitos específicos no espectador, que, consciente ou inconscientemente, já espera certas dinâmicas do gênero. Para Altman, é como se cada gênero fosse um universo completo e fechado, onde os espectadores mais reportam a conexão entre eles do que ao mundo real. A diferença entre filmes de gênero, então, reside no estilo individual de cada cineasta. Enquanto alguns seguem rigidamente as convenções estabelecidas, outros cineastas autorais se apropriam dessas convenções e as moldam de acordo com suas visões pessoais. "o artista traz para o gênero suas preocupações, técnicas e capacidades (no sentido mais amplo, um estilo), mas recebe do gênero um padrão formal que dirige e disciplina seu trabalho" (BUSCOMBE, 2005, p. 314)

Os gêneros cinematográficos evoluem conforme seus contextos históricos e culturais, fundem-se com outros gêneros para criar novos efeitos e geram subgêneros ao se conectarem com outras produções. Essa flexibilidade permite que os gêneros se adaptem e se renovem, sem perder suas características centrais.

Um dos recursos frequentemente utilizados por cineastas é a expressividade excessiva de muitos gêneros, que facilita a estilização. Ao contrário dos filmes de representação naturalista hollywoodianos, que recorrem muitas vezes a metáforas visuais para comunicar ideias complexas, os gêneros fazem uso de imagens e efeitos que excedem a compreensão lógica para gerar impactos sensoriais. Por exemplo, o horror provoca medo e angústia por meio de figuras monstruosas e metáforas metafísicas, enquanto o musical cria experiências espetaculares com movimentos corporais, vozes e cenários grandiosos; a comédia, por sua vez, usa gestos corporais exagerados, jogos de linguagem e situações absurdas para gerar riso. Cada gênero possui, assim, suas próprias ideias de *mise en scène*, composta por elementos específicos que estruturam o estilo e o impacto emocional do filme.

Em consequência disso, ao pensar no filme de ação, o espectador de cinema terá algumas expectativas quanto à experiência que o filme proporcionará. Mas isso não quer dizer que é possível 'generalizar o gênero'. Existem diversos elementos que tornam o gênero complexo em sua própria simplicidade, é o que abordaremos neste capítulo.

1.2 - POÉTICAS DA AÇÃO

A essência do cinema de ação está em uma relação entre o ser e o seu entorno, uma dinâmica que Deleuze (1983, p.163) descreve como “um duelo de forças, uma série de duelos:

duelo com o meio, com os outros, consigo mesmo”. A imagem-ação, segundo Deleuze (idem), seria a chave para um realismo cinematográfico, que estaria na forma como os corpos agem e reagem sobre outros nos espaços. Ela é o reino da segundidade, do conflito, da luta, da ação e da reação. Obviamente, Deleuze não se refere diretamente ao gênero de ação, mas à essência dessa imagem, que engloba diversos gêneros, parecendo atingir uma certa intensidade no cinema de ação, porque esse também é um gênero que lucra intensamente através dessa atividade sensório-motora.

A ação, nas artes visuais, é própria do cinema, porque é uma arte cinética; ela precisa essencialmente do movimento, e a ação é puro movimento. Partindo desse princípio, o gênero foi se desenvolvendo desde as suas raízes na relação entre os personagens e as vastas e perigosas paisagens desérticas dos *westerns*, à ambientação urbana noturna dos filmes *noir*, onde o personagem circula entre criminosos e corruptos, e nas gags do burlesco, onde os perigos da comédia física são um elemento essencial.

A ação pode ser lida como um elemento presente em praticamente todos os filmes de ficção: os personagens sempre estão a fazer algo, a agir no mundo para cumprir um propósito narrativo. O que distingue o filme de ação é a maneira como essa atividade está intimamente ligada à fisicalidade e à intensidade das ações, frequentemente associadas à violência. No entanto, a ação cinematográfica vai além da violência, ela busca, através da forma, transmitir sensações de movimento, força, velocidade e, acima de tudo, emoção.

Com relação à emoção, podemos dialogar com um grande gênero das emoções: o melodrama. Linda Williams no ensaio "*Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*" une três gêneros de filmes — o melodrama, a pornografia e o horror — em um conjunto de gêneros que possuem uma relação sensorial com o espectador através do excesso. Para ela, esses gêneros são considerados como uma categoria mais baixa de cinema pela disposição visual excessiva e espetacular do corpo humano, na qual "doses pesadas de sexo, violência e emoção são descartadas por um grupo ou outro como não tendo lógica ou razão de existência além do seu poder de excitar" (WILLIAMS, 1991, p. 3, tradução nossa⁴) e que o corpo do espectador reage involuntariamente às emoções e sensações causadas pelas imagens desses corpos. Além disso, Williams distancia a classificação pejorativa do melodrama como um gênero feminino por conta do apelo emocional e caracteriza o melodrama como um sistema mais amplo do excesso, que engloba outros gêneros em contraste com o paradigma do cinema clássico orientado pelo realismo, psicologismo e a lógica de causa e efeito definida por um objetivo

⁴ Original: heavy doses of sex, violence, and emotion are dismissed by one faction or another as having no logic or reason for existence beyond their power to excite.

narrativo. Porém, Williams acrescenta em outros estudos que o sistema do melodrama está impregnado também nesse cinema clássico hollywoodiano, ao qual ela nomeia também como mega-melodrama (WILLIAMS, 2012), por meio de gêneros diversos, sendo um deles o próprio gênero da ação.

O cinema de ação estaria agregado nessa grande forma do melodrama, mas, em vez de a emoção ser causada principalmente pelo sofrimento dos personagens, ela estaria na ação espetacular exercida pelos personagens. Porém, o sofrimento ainda ocupa, muitas vezes, um papel importante para estabelecer a empatia pelos personagens. Personagens que agem pelo desejo de resgatar uma pessoa ou um grupo de pessoas, ou pelo desejo de vingança por perder um ente querido, justificam a legitimidade dos seus atos. Embora essas ações nem sempre sejam moralmente aceitas, os espectadores reconhecem sua 'legitimidade'. Aliás, o ato violento dos protagonistas de um filme de ação é quase sempre uma reação. A relação emocional sempre contribui com mais energia à ação do que os objetivos narrativos. Por exemplo, na franquia *Mission: Impossible*, as missões sempre ganham intensidade quando avançam a um nível pessoal para Ethan Hunt, protagonista da série, colocando seu interesse amoroso ou parceiros em perigo. Essa empatia, segundo Williams, é elevada a um paroxismo de pathos através de ações físicas ainda mais intensas, as quais o personagem realizará para executar o resgate.

A intensidade no movimento dos corpos, na ação de cada personagem, na qualidade das situações ou na expressividade das emoções, presentes de modo espetacular nas imagens do filme, gera uma energia que emerge da cena. Por isso, ela está quase sempre atrelada às figuras de velocidade e de força. Uma velocidade que pode vir da matéria, através da aceleração dos movimentos internos no plano (objetos, veículos, corpos) ou através da forma (montagem, movimentos de câmera, música), assim como a força que faz as matérias se chocarem, se contraírem, se explodirem. A intensidade também vem da qualidade das situações. O personagem é exposto a uma situação em alto risco de perigo ou de desafio e não reagirá internamente, mas explodindo em uma situação de risco maior. As ações dos personagens atingem uma intensidade que muitas vezes alcança uma escala sobre-humana. É por isso que a maioria dos protagonistas de ação assume uma figura heroica.

A ação apresenta os eventos da história da aventura de uma maneira particular (emocionante). Temos certas expectativas formais de uma sequência de ação e, por extensão, de um filme de ação. Essas expectativas incluem elementos como sequências de perseguição, combates de vários tipos, uma orquestração de espaço distinta (normalmente fragmentada), uma sensação acelerada de tempo (uma sensação de velocidade, talvez de modernidade) e ritmo (na edição ou no trabalho de

câmera, por exemplo), espetáculo visual e auditivo e efeitos especiais. (TASKER, 2005, p.7, TRADUÇÃO NOSSA⁵)

No filme de ação, geralmente, as questões narrativas são minimizadas em prol da espetacularização das situações fantásticas. Porém, Bordwell atenta que “cada cena de ação, por mais “espetacular” que seja, é um evento narrativo e pode promover os objetivos dos personagens e alterar seus estados de conhecimento.” (2006, p. 104-105). Essa narrativa, quase sempre envolvendo um ou dois conflitos centrais, será avançada por meio desse movimento que o personagem fará através de suas ações: lutar contra os adversários, realizar sua vingança, salvar uma pessoa etc. Diferente do que Neale aponta para o caso do musical, em que “momentos de espetáculo, geralmente na forma de canto e dança, são sempre separados, pelo menos até certo ponto, do fluxo linear da história” (NEALE, 1980, p. 30, tradução nossa⁶). Isto é, as cenas de ação, mesmo que tenham uma força espetacular imediata, quase sempre empurram o filme a um outro ponto da narrativa.

O espetáculo da ação se constrói a partir de *set pieces* para *set pieces*, sobretudo em situações envolvendo violência ou perigo, que alavancam o filme para seu fim. As cenas dramáticas (diálogos, reflexões, planejamentos) podem servir como uma linha que costura a narrativa, além de servir como forma de condensar a energia emocional.

Novamente, essa não é uma regra; existem filmes de ação em que a narrativa é complexa, possuindo diversas camadas dramáticas, densidade psicológica e relações sociais. Nesse sentido, é possível citar como exemplo *Heat* (1995), um filme de ação que tanto domina a coreografia e montagem, possuindo engenhosas sequências de ação, quanto uma profundidade psicológica dos personagens e seus dilemas existenciais que se relacionam com a própria estrutura da sociedade. Mas uma coisa nunca está distante da outra, toda a profundidade dessa história não está somente no texto, ela pode ser sentida por meio das ações na *mise en scène*, o que torna as sequências de ação tão emocionalmente marcantes.

Violência e Sensações

É possível dizer que em vez de um cinema da sugestão, do invisível e do fora de campo, comum no suspense e em outros gêneros, a ação se caracteriza pela explicitação, pela força da presença total na imagem. Diferente do que é provocado no cinema clássico

⁵ Original: Action presents the story events of adventure in a particular (thrilling) way. We have certain formal expectations of an action sequence and, by extension, an action film. These expectations include elements such as chase sequences, combat of various kinds, a distinctive (typically fragmented) orchestration of space, an accelerated sense of time (a feeling of speed, of modernity perhaps) and pace (in editing or camerawork for instance), visual and aural spectacle and special effects.

⁶ Original: moments of spectacle, generally in the form of singing and dancing, are always separated off, to some degree at least, from the linear flow of the story.

narrativo, em que o desenrolar da trama possui seu cerne em satisfazer o ato de contar uma história. Na ação, o que vale é o que pode ser visto, materializado na imagem, e que impacta diretamente e involuntariamente os nossos sentidos. Por exemplo, ao vermos uma imagem do personagem atingido por um tiro, temos um choque provocado pela imagem que nos remete àquela dor; de fato, não sentimos uma dor real, estamos em um lugar seguro de contemplação da obra; nosso sentimento é estimulado por essa projeção háptica da experiência estética. As consequências dramáticas da violência, às vezes, operam em um nível psicológico da imagem, dos afetos e pulsões, mas é ainda mais comum explodir em expurgos melodramáticos, por meio de reações físicas. Nos filmes de John Woo, como *A Better Tomorrow* (1986), a morte de um companheiro sempre leva a uma violência ainda mais intensa e brutal, repleta de tiroteios. Em *The Mission* (1999), de Johnnie To, a morte de um companheiro leva o personagem a atirar até descarregar sua pistola para expressar sua tristeza. Mais do que a violência em si, somos afetados pelas emoções e sensações que cada cena produz através do comportamento dos personagens, como raiva, adrenalina, medo ou ansiedade.

Como um gênero do corpo, a priorização do espetáculo sensorial pode ocorrer também em detrimento da profundidade psicológica. Assim, os filmes de ação operam por meio do reino das sensações, substituindo uma prioridade racionalista e interpretativa, nos propondo imergir diretamente na materialidade do filme. Novamente, isso não é uma regra; veremos ainda que, em muitos filmes, a violência pode gerar um efeito reflexivo ou carregar-se de muitas imagens simbólicas, mas, ainda assim, não serão sua principal força. Muitas vezes não nos aprofundamos muito além da superfície das matérias; talvez seja esse um dos maiores pontos negativos encontrado pelos críticos avessos ao gênero. Contudo, essa aparente fraqueza pode ser considerada a maior força do gênero. Os artistas do gênero de ação sabem que seu reino criativo é primeiro na percepção, no controle da matéria e na forma que agita nosso dispositivo sensório-motor.

Quando assistimos a um filme de ação, aderimos a um pacto de sermos absorvidos pela montanha-russa de emoções. Temos uma consciência que nos distancia naturalmente de atribuir verdade à violência ficcional, nos rendendo ao prazer estético e emocional. A atenção está puramente na superfície dos atos, na plasticidade dessas formas e nos movimentos, que, mesmo assim, pode nos comover, “a verdadeira arte tem a capacidade de nos enervar” (SONTAG, 2020, p. 20). O corpo humano é regredido aos impulsos primitivos do ser, da exteriorização dos instintos através da violência, por mais que se complexifique imageticamente e ramifique infinitamente, a essência desses movimentos é essa reação

primitiva. Consequentemente, transforma o corpo do espectador no receptáculo dessas sensações hápticas, fazendo-o sentir-se dentro da ação.

Não é incomum que, ao sairmos de um filme de ação, desejemos, mesmo que por um segundo, realizar uma façanha tão grandiosa quanto a dos personagens. Permanecemos carregados pela cinestesia provocada em nossos músculos. Assistimos ao filme não somente com olhos e ouvidos na ação, mas habitamos nele, sentimos que fazemos parte da ação e, por vezes, ficamos exaustos. É a principal característica que Williams enxerga nesses gêneros do corpo, a capacidade de fazer o espectador mimetizar as sensações e emoções desse corpo na imagem.

Os filmes não transmitirão sempre as mesmas sensações, cada um terá seus próprios “temas” com os quais irá trabalhar na sugestão, mesmo circulando entre as ideias de perigo, velocidade, força e assim por diante. O estilo da *mise en scène* pode ser construído de diversas maneiras, assim como pode ser captado pela percepção de formas tão diversas quanto. Quando estamos diante da imagem de Ethan correndo para salvar seus companheiros em *Mission: Impossible* (1996), simpatizamos diretamente com a cena porque temos uma sensação proprioceptiva conhecida. Sabemos empiricamente o que é correr para chegar a tempo a um lugar; temos noção do fôlego, da energia gasta e do esforço, que está impregnado na memória muscular de quem assiste, para além da noção emocional do desespero, do perigo iminente. De modo contrário, quando Neo voa em alta velocidade para salvar Trinity em *The Matrix Reloaded* (2003), chegando até a distorcer o espaço-tempo por meio de CGI, estamos diante de algo novo, que não é uma sensação tão direta com nossos sentidos. Ela passa pelo processo imaginativo, entramos em um estado de fascínio pelas imagens. Contudo, a intenção emocional de cena é semelhante: ambos estão lutando contra o tempo, precisam chegar a tempo para salvar o mundo e isso converge nas mesmas emoções, mesmo que ambos possuam dinâmicas de *mise en scène* opostas e nos atinjam de modos diferentes. Diante disso, torcemos para eles conseguirem vencer essa batalha, sentimos seus esforços transbordarem da tela até nos preencherem deles, prendemos a respiração por alguns segundos e recuperamos o fôlego quando tudo se encerra, quando o herói alcança o momento do resgate.

Estruturas

O cinema de ação exige uma atenção especial às estruturas do filme, tanto no sentido de uma estrutura macro, ou seja, narrativa, que divide as sequências da obra e interpõe intervalos, quanto num sentido micro, referente aos pequenos acontecimentos de cada cena, isto é, às *set pieces* de ação propriamente ditas. Há algo do gênio do cineasta que deverá

trabalhar as estruturas de forma particular, concisas e também criativas. Uma sequência de ação não pode ser igual a outra, pois pode se tornar enfadonha e cansativa. Almejamos ser confrontados com novas imagens, provocados por uma crescente de emoções. No entanto, essa experiência precisa ser coerente com o todo do filme. É por isso que surgem tantos subgêneros, agrupados pelas estruturas semelhantes, seja pelo tipo de mundo que o personagem habita, pela arma que utiliza ou seu trabalho com o corpo. Ampliaremos um pouco mais sobre isso no tópico 1.4.

Apesar disso, a criatividade surge em como abordar e o que abordar, variando situações, lugares, tipos de combates ou adversários. Por exemplo, *Mission: Impossible* (1996) tem como tema narrativo a espionagem, logo as sequências de ação irão ter uma coerência quanto a isso, que vai servir como ponto de partida para as habilidades dos personagens, seus dispositivos e suas missões. Existe uma linha que liga uma cena à outra, porém cada cena será orquestrada de forma única: a infiltração em uma festa que acaba na morte de quase toda a equipe, a explosão de um restaurante para escapar de ser preso, a invasão do QG da CIA para roubar a lista NOC, o conflito final pela lista, que desencadeia um confronto sobre um trem-bala em movimento. São situações diversas, com impactos distintos, sob um mesmo tema.

Em *The General* (1926), o filme é composto de apenas um fluxo contínuo de ação, com um único arco narrativo, fixado no trajeto do trem, mas dotado de episódios acrobáticos que vão intercalando com pequenos intervalos de preparação para uma outra ação. No esquema deleuziano (1983), seria uma estrutura S-A-S, em que há uma situação inicial e uma situação transformada por todo o núcleo da ação central. O personagem de Buster Keaton quer recuperar a locomotiva e, por isso, precisa agir de diferentes formas para que isso aconteça: saltando de um vagão para outro, removendo os obstáculos da ferrovia, invadindo a base dos adversários para salvar a mocinha etc. Isto é, tudo que envolve pôr seu corpo em risco, seja no sentido narrativo ou em uma ação do ator-personagem.

Mesmo assim, nem todo filme de ação é pensado dessa forma episódica. Às vezes, a ação é uma situação inescapável ou uma catarse. Em *Seven Samurai* (1954), Akira Kurosawa toma a maior parte dos 207 minutos de filme preparando para o confronto final, reunindo os samurais, treinando os aldeões, estabelecendo as relações, ou seja, gerando um acúmulo dramático e emocional, até que eles finalmente enfrentam os bandidos que tentam roubar a safra. Nesse combate, ele descarrega toda a carga dramática condensada na duração do filme para a ação. Então, nesse longo clímax, coloca diversos confrontos individuais e coletivos dos

personagens em paralelo, intercalando-os no campo de batalha caótico e emocionalmente intenso, tomado pela lama e pela chuva.

No contexto contemporâneo do século XXI, Shaviro (2010) argumenta que o cinema entra em um período de "pós-cinema", absorvendo as linguagens de outras mídias, especialmente as digitais (videogames, TV, informática, redes sociais). Um exemplo claro disso é a estrutura do filme *Resident Evil: Retribution* (2012), uma adaptação da série de jogos homônimos, que utiliza o princípio conceitual dos videogames para compor sua meta-trama. A narrativa avança por meio dos desafios impostos em cada fase, apresentados como espaços ou cenários propositalmente artificiais e independentes, nos quais a personagem é transportada após superar cada obstáculo. Em vez de seguir uma lógica tradicional de deslocamento, o filme adota uma estrutura gamificada e não linear. Todos os espaços são efêmeros e existem apenas para o propósito da cena. Portanto, a situação parece perder sua força na estrutura, tornando-a apenas um ecrã para cada ação, onde habita sua potência.

O corpo na ação

Como dito anteriormente, o cinema de ação pode ser conhecido como um gênero do corpo, em que é priorizada, principalmente, uma experiência sensorial. Para Jennifer Barker, uma experiência háptica é quando “estamos investidos nos projetos e atitudes do filme, capazes de nos imaginar lá, perseguindo bandidos ou fugindo de agressores, sentindo pânico ou raiva em cada músculo” (BARKER, 2009, p.108-109⁷). O corpo, seja o nosso ou o corpo do filme, é o centro da imagem-movimento. O principal motivo dele proporcionar tal experiência é porque a *mise en scène* de ação é centrada no presente e na evidência, um cinema behaviorista, tal como define Deleuze (1988), sobre a forma como o personagem age fisicamente, a partir do seu corpo e sobre as relações que consegue estabelecer a partir dele, e não do que ele sente ou pensa, mas através da “exteriorização mais rústica e mais espontânea dos sentimentos” (RIVETTE, 1955). Por mais que seja um gênero que evoca o exagero, o excesso e o fantástico, ele possui ontologicamente um pacto com o real, com a fisicalidade, em exprimir, dentro do campo da imagem, uma dramaturgia do corpo.

Delluc admira a iniciativa de um cinema americano que teve a inteligência de «formar atores especiais, devotados às exigências do cinema, menos deformantes que as do teatro», e deixa-se emocionar sobretudo pelos desempenhos físicos, como

⁷ Do original: we're invested in the film's projects and attitudes, able to imagine ourselves there, chasing bad guys or fleeing attackers, feeling panic or anger in every muscle.

os de Douglas Fairbanks, «ator de ginástica e de sentimento, capaz de todas as expressões da vida moderna».(NACACHE, 2012, p. 20)

É por isso que o filme de ação, assim como o musical, exige tanto do corpo do ator (ou seus dublês), treinando seu físico, ensaiando coreografias. Isso remete bastante a uma herança do cinema de atrações, assim como da comédia burlesca, em tratar o corpo do personagem como essa superfície que transmite sensações diretas, "um corpo elástico, desportivo, sem peso" (NACACHE, 2012, p. 17). Enquanto no burlesco a maioria das acrobacias buscava o riso, no cinema de ação iria priorizar outros diversos efeitos sensórios no espectador por meio do espetáculo. Desse modo, o peso torna-se também um elemento sensível. O apelo da ação está na fisicalidade do corpo, assim, a forma do ator criar e manipular o corpo para a ação é por meio de coreografias. Essa coreografia irá dialogar diretamente com os espaços, seja do cenário ou do quadro, e propor um ritmo específico para a cena. O movimento, o gesto e o golpe farão parte do vocabulário dramático do personagem, tornando-se o seu principal apelo. Uma coreografia de luta exige uma coordenação entre dois ou mais corpos, onde cada um deve agir e reagir de maneira síncrona, muito semelhante a uma dança. Os atores realizam seus ataques com cuidado e precisão para não ferir o outro, necessitando de uma comunicação não verbal perfeita, fingir da forma mais crível possível, com auxílio de próteses e outros efeitos que possibilitam aumentar a ilusão realista. Os grandes atores de ação exibem um arsenal de técnicas e movimentos que podem se repetir em diversos filmes, aos quais podemos chamar de uma linguagem do seu próprio corpo ou vocabulário de fisicalidade.

Ainda dentro desse mesmo tema de cenas de luta, Aaron Anderson (1998)⁸ concebe um "espectro de realidade", em que utiliza como exemplo os atores Jackie Chan e Steven Seagal como opostos nessa amplitude das coreografias de luta. Para ele, enquanto o estilo de luta de Seagal em seus filmes quer causar um efeito de realidade da luta, com combates corpo a corpo diretos, de golpes rápidos que imobilizam, lesiona ou mata os inimigos, o modo de Chan é estilizado, com cenas longas, compostas por diversos movimentos e acrobacias, de interação de maneira hiperbólica e arriscada. O termo "realidade" pode não ser o mais bem aplicado, mas Jackie Chan realiza todos os seus movimentos sem utilizar um dublê, não sendo ideal considerá-lo menos real que o de Seagal. Mas é compreensível quando se entende que Anderson pode se referir à relação mimética que essas formas de coreografias de luta estabelecem; então, essa concepção pode ser útil para medir aspectos dos estilos. São energias diferentes que emergem das cenas, em que Seagal remete a uma violência bruta mais

⁸ <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC42folder/anderson2/text.html>

pragmática, a um confronto direto que busca a identificação do espectador, puxando-o para a sensorialidade da cena; enquanto Chan é mais espetacular, acrobático e, portanto, exibicionista, nos colocando em uma posição de contemplação. Veremos que nos filmes da série *Mission: Impossible*, Tom Cruise participa de ambos os extremos do espectro em filmes diferentes, assim como consegue atingir um equilíbrio.

Existe uma diferença entre assistir a uma luta em um filme e uma luta profissional de MMA, por exemplo. Quando dois lutadores se enfrentam em um ringue, sabemos que estão agredindo um ao outro seriamente; e, mesmo que torçamos para um deles, o sangue derramado ou um osso fraturado tende a nos provocar reações repulsivas, enquanto no cinema isso pode nos excitar. Por mais realista que a luta do filme possa ser performatizada, ela sempre nos remeterá a um aspecto ilusionista e espetacular, por mais imersos que estejamos na ficção, estamos conscientes de que aquilo não tem consequência real, mesmo assim continua a afetar nossos sentidos; "a orquestração estilística da luta dispara respostas ópticas, auditivas e musculares em nossos corpos, enquanto as pausas dão ao movimento a chance de ecoar" (BORDWELL, 2008). O que nos atrai nesse combate é a fotogenia do seu ato, que eleva a natureza dos seus movimentos a um grau maior através do dispositivo cinematográfico.

O ator-personagem de ação, ontologicamente, necessita de uma aptidão para o gênero. Seu modo de atuar se equivale a uma inteligência física, à sua musculatura. A dramaturgia do corpo exige movimentos, habilidades e técnicas que o ator precisa reproduzir (ou pelo menos fingir). E, de certo ponto, necessita de uma força ou flexibilidade mínima para tais atos, aproximando-se, em certa medida, do preparo de um artista circense. Embora o cinema contemporâneo, mais especificamente os estilos que discutiremos adiante, como a pós-continuidade e o hiperformalismo, tenha desenvolvido dinâmicas de ação que substituem o protagonismo do corpo do ator-personagem, isso não significa que tenha ocorrido uma mudança total no paradigma da linguagem cinematográfica. Ainda vemos o protagonismo da coreografia do corpo em produções asiáticas, em filmes B de Hollywood e uma pequena parcela dos *blockbusters*.

Do mesmo modo, quando o filme trabalha soluções mais tecnológicas para efetivar sua ação, como o digital, CGI e 3D, o princípio do efeito que quer causar é o mesmo. Assim como quando a diegese da ação é não-mimética, seja de uma dimensão virtual, como em *Matrix* (1999), mental, em *Hero* (2002), onírica, em *Inception* (2010) e mística/espiritual, em *Legend of the Mountain* (1979), ou quando os corpos se tornam de uma materialidade não orgânica, como em *Transformers* (2007) ou qualquer animação, somos transportados a uma

fisicalidade análoga à do espectador. Nesses casos, a ação equivale àquela imersão, e tudo se torna relativo ao real: a relação de velocidade, de violência, de destruição. Tudo remete a uma fisicalidade maleável.

Em diversos exemplos, um segundo corpo atua como mediador nessa interação física, assumindo frequentemente a forma de um dispositivo mecânico, geralmente de metal. Carros, motocicletas, aviões e robôs são manifestações físicas que não negligenciam o elemento humano. Quando testemunhamos essas máquinas em movimento, somos imediatamente remetidos a um agente que os controla, se tornando uma extensão de seu corpo, aderindo também uma fisicalidade particular, se tornando uma espécie de corpos-máquinas. Os duelos automobilísticos em *Bullit* (1968) ou *Mad Max* (1979) não carecem do impacto das trocas de socos, os veículos em alta velocidade enfrentam constantemente o perigo iminente de colisão fatal. Os amassados, vidros quebrados e outros danos são os rastros desses combates. O espectador é introduzido nesses veículos, participando da adrenalina do duelo. Assim como os aviões em *Wings* (1927), *Hell's Angels* (1930), *Twelve O'Clock High* (1949) ou *Top Gun* (1986), que transportam a ação para o ar, desafiando também a gravidade. Os balés aeronáuticos tornam a ação ainda mais fatal. Aliás, alguns atores que encaram participar diretamente de tais façanhas exibem uma particularidade em sua linguagem de fisicalidade, como Steve McQueen, que tinha um interesse especial em pilotar carros e realizar cenas de perseguição no trânsito.

A ação não se constrói pelo simples ato de colocar esses veículos em cena, existe toda uma série de escolhas estéticas empregadas para equiparar a intensidade desses duelos. Como a forma em que câmera reage a isso, nos pontos de vista escolhidos: subjetiva do motorista, dentro do carro, no para-choques e os *travellings* externos que acompanham os carros em movimento, estabelece a conexão do espectador com o veículo.

Os espectadores não estão apenas assistindo a uma perseguição; somos apanhados pela câmera no ato de perseguir. A câmera poderia permanecer firme em seu caminho e teríamos a ideia da perseguição, mas ao desviar para trás do carro que nos persegue, ela nos dá a sensação da perseguição. (BARKER, 2009, p. 110, tradução nossa⁹).

De forma resumida, a câmera precisa fazer parte da ação, não como mera observadora, mas participante, mimetizando os movimentos, absorvendo a pulsão de morte e estabelecendo uma *mise en scène* de risco.

⁹ Original: Viewers are not just watching a chase; we're caught up with the camera in the act of chasing. The camera could remain steady on its path and we'd get the idea of the chase, but by swerving behind the car in pursuit, it gives us the sense of the chase:

Seja um corpo humano ou um corpo-máquina, tudo está relacionado à questão da fisicalidade inerente que faz parte da essência do gênero. Se o cinema de ação é um cinema do corpo, tudo se torna ativo a nos provocar sensações através do impacto desses corpos.

As formas do tempo

O cinema de ação ocupa também um espaço particular no cinema enquanto arte temporal. Mais do que qualquer filme narrativo, o agenciamento da temporalidade do filme de ação evita, quase sempre, os acontecimentos banais por si só, a imobilidade, o escorrer do tempo e o abolir dos tempos mortos, isto é, abusa de um tempo espetacular. Claro, há casos contrários, mas existe uma pulsão em se pôr em movimento que é inerente ao gênero. Por exemplo, em uma cena de *The Mission* (1999) de Johnnie To, os personagens, enquanto estão à espera, brincam de futebol com uma bolinha de papel em um corredor de escritório. É uma cena banal, mas que se transforma em uma *gag* que põe todos os personagens em ação. Aqui, mesmo que não haja uma ação violenta, põem-se os personagens nesse movimento dinâmico e elegante, semelhante às cenas de ação do filme; põem-se os corpos para executar micro-movimentos coreografados em conjunto.

É notável a semelhança do gênero de ação com as epopeias, dada a importância superior para os acontecimentos extraordinários. Os filmes se reservam às cenas que põem o personagem em movimento, abandonando a concepção realista presente no registro das matérias para uma artificialidade do tempo construído, manipulado pela mão do criador.

O tempo se torna uma ideia em duração, um sentimento a ser transmitido. Nesse contexto, o movimento constante, que está na essência do gênero, é o maior aliado do tempo, que se atrela à duração de cada fragmento da ação, transformando-o em partículas que fluem incessantemente. Aliás, o caso contrário, a imobilidade é, por vezes, utilizada como um recurso de criar suspense diante da ação, uma preparação, um condensador de energias, como um ato dos lutadores que se mantêm em suas poses, aguardando o próximo movimento do adversário. Porém, veremos, mais tarde, que até a imobilidade pode ser usada como um causador de emoções análogas à ação, como no caso de *Mission: Impossible*.

Em um filme de ação, por exemplo, cinco minutos de uma cena de perseguição de carro pode transmitir mais ao espectador do que cinco minutos em uma cena de embate de diálogos. Trata-se de um recurso de atração que provoca sensações hiperdramáticas que vai além da herança teatral da *mise en scène*.

A *mise en scène* da ação utiliza da manipulação da imagem-duração de forma mais radical e explícita, por meio da seleção dos acontecimentos, da imposição das elipses e da

deformação temporal, como na própria velocidade dos fotogramas, que permite acelerar ou dilatar o tempo, congelar, reverter, repetir, trazendo diferentes efeitos plásticos e sensoriais. Diversos filmes aceleram os fotogramas em cenas de luta para causar mais impacto nas coreografias, outros, como em *Hard Target* (1993) de John Woo, fazem o contrário, dilatam os fotogramas para concentrar nos detalhes dos movimentos dos golpes, produzindo imagens que beiram o lirismo da ação.

A ação, por mais que empurre a narrativa a um outro ponto, segundo Bordwell, às vezes cria um estado de suspensão e pode assumir uma posição puramente exibicionista. Isso é semelhante ao que Gunning (1993) chama de "explosão de presença", ao se referir a temporalidade do cinema de atrações. O tempo do movimento por si mesmo, "o puro presente de sua aparência" (GUNNING, 1993, p. 45), é bastante notável em longas cenas de lutas em filmes de artes marciais, nas quais o filme se concentra nesse bloco de ação, e o fluxo temporal da arena parece assumir uma dimensão própria, como no caso do cinema de Hong Kong, sobre o qual Bordwell comenta:

Os cineastas de Hong Kong ultrapassaram os limites do gosto. As lutas de boxe em *Raging Bull* (1980) são difíceis de assistir, mas *Somebody Up There Likes Me* (1996), de Patrick Leung, mostra o quão intenso um filme de boxe pode ser. Parece não haver limites. Um duelo de kung-fu pode durar uma dúzia de minutos, e um filme policial dos anos 80 pode apresentar uma perseguição de carro ou tiroteio em cada rolo de filme. Em *Line of Duty IV* (1989) o filme dura noventa e dois minutos, sendo quarenta e dois minutos consistindo de vigorosa ação física. (BORDWELL, 2011, p. 127, tradução nossa¹⁰)

O espectador não é atraído pela resolução, mas pelo puro acontecimento da cena, pela sua materialidade ou plasticidade, por isso é tão importante a construção estética para reter a atenção na ação.

Nesse sentido, o tempo adquire uma dimensão única no cinema de ação. Diversas vezes ele é o principal conflito da trama. Por exemplo, o protagonista precisa resgatar alguém antes que algo fatal aconteça, precisa fugir de um desastre ou perseguir e prender um bandido antes que cometa outro crime, entre tantas outras formas de evocar o tempo. Eles vivem em uma constante contagem regressiva, e esse tempo limite é o ponto crucial da ação, o que faz o tempo escorrer de sua forma particular. Às vezes, parece que experienciamos eventos físicos complexos na manipulação do tempo presentes nesses filmes, quando segundos diegéticos se

¹⁰ Original: Hong Kong filmmakers have pushed the boundaries of taste. The prizefights in *Raging Bull* (1980) are hard to watch, but Patrick Leung's *Somebody Up There Likes Me* (1996) shows what a really rough boxing movie can be. There seem to be no limits. A kung-fu duel may go on for a dozen minutes, and a 1980s cop film may feature a car chase or gunfight in every reel. In the *Line of Duty IV* (1989) runs ninety-two minutes, forty-two minutes of that consisting of vigorous physical action.

tornam minutos de duração. Somos tomados em um fluxo temporal particular por conta do suspense.

Por exemplo, em *Mission: Impossible - Ghost Protocol (2011)*, Ethan e sua equipe precisam interromper o lançamento do míssil antes da contagem regressiva acabar. Os poucos segundos limites da contagem se transformam em minutos e em diversas ações simultâneas da equipe em montagem paralela, o que provoca a sensação de tempo estendido que sentimos. Outro exemplo é quando Ethan, em *Mission: Impossible - Rogue Nation (2015)*, está mergulhado em águas com oxigênio definido em poucos segundos. Em certo momento da sequência, sabemos que ele tem 5 segundos de ar e da complexidade da situação, temos noção da impossibilidade de completar a missão dentro desse tempo. Mesmo reconhecendo as convenções do gênero, que não o permitirá falhar, não anula a sensação de sermos tomados pelo desespero do tempo. Cada segundo diegético se estende em vários minutos do corpo fílmico, assim, mimetizamos a falta de ar do personagem, que nos faz prender a nossa própria respiração. São situações como essas que nos fazem sentir fisicamente o tempo.

As formas do espaço

Assim como o tempo, o espaço dramático também assume uma importância significativa na *mise en scène* do gênero de ação. A dinâmica da ação no espaço-tempo estabelece uma coerência geográfica que nos situa na ação, oferecendo uma estimulação sensorio-motora. Como todo duelo, há uma arena, que tem um efeito revelador na estética geral do filme. Na sua taxonomia do cinema, Deleuze faz uma separação entre uma pequena e uma grande forma da imagem-ação; aqui falaremos mais no sentido de *mise en scène*. Nos espaços fechados, a ação ganha uma dimensão claustrofóbica. Corredores estreitos, salas apertadas e ambientes confinados obrigam os personagens a confrontarem obstáculos imediatos, atribuindo importância ao micro e à proximidade. A limitação dos movimentos dos corpos intensifica o suspense, pois cada passo e cada gesto se tornam cruciais. O personagem-ator precisa interagir fisicamente não somente com outro personagem-ator, mas também com os objetos ao seu redor, às vezes, transformando elementos cotidianos em ferramentas de sobrevivência ou armas improvisadas. Essa interação física adiciona uma camada de urgência à cena, nos fazendo sentir a pressão do ambiente confinado. Em filmes como *Die Hard (1988)*, o protagonista John McClane navega por um arranha-céu repleto de inimigos, utilizando o ambiente confinado para sua vantagem, transformando ventilação, elevadores e salas de escritório em arenas de combate. Em *John Wick: Chapter 3 - Parabellum (2019)*, tudo do espaço se torna uma possível arma, até mesmo um livro.

Em contraste, os espaços abertos oferecem uma sensação de liberdade e vastidão. Cenas de ação em campos abertos, desertos ou cidades urbanas proporcionam movimentos mais livres e extensos. Como as perseguições de carro em alta velocidade, as fugas a pé através de terrenos variados e os tiroteios em locais amplos exploram a infinitude do espaço. Aqui, o macro entra em jogo com a vastidão do ambiente, permitindo coreografias complexas e sequências de ação que se estendem por grandes distâncias. A velocidade se torna um fator crucial, com personagens se movendo rapidamente para aproveitar a imensidão do espaço, assim como a sensação de perigo iminente que pode surgir de qualquer direção. Por exemplo, em *The Driver* (1978), o protagonista utiliza sua habilidade de direção em conjunto com seu conhecimento do espaço da cidade para realizar manobras que se integram ao ambiente. Ele transforma travessas, garagens e ruas em seu campo de batalha, utilizando cada elemento do cenário a seu favor.

A materialidade sonora

O som no cinema não funciona como um elemento isolado, mas sim em conjunto com outros, ampliando a emoção e a sensorialidade da experiência fílmica. Tanto em sua forma diegética quanto não-diegética, o som desempenha um papel essencial na construção da atmosfera do filme. Em particular, no cinema de ação, o som diegético é amplificado, tornando-se altamente expressivo e contribuindo para o impacto das cenas. Michel Chion utiliza o conceito de índices sonoros materializantes para descrever o papel do som em evocar a materialidade e a fisicalidade do que está sendo representado na tela. Segundo Chion:

Aqueles [índices] que nos remetem para a sensação da materialidade da fonte e para o processo concreto da emissão do som. São suscetíveis, entre outras coisas, de nos darem informações sobre a matéria (madeira, metal, papel, tecido) que causa o som, bem como sobre a maneira como o som é conservado (por fricções, choques, oscilações desordenadas, idas e vindas periódicas, etc.). (CHION, 2011, p.92)

Essa materialidade sonora refere-se à capacidade do som de evocar a textura e o peso das coisas, como o barulho metálico de uma arma de fogo, o estalo seco de um soco, o atrito de pneus contra o asfalto. Esses sons não são meramente ilustrativos, mas acrescentam uma camada sensorial que intensifica a percepção do espectador, transformando o som em algo tátil.

Historicamente, o uso do som no cinema passou por diversas transformações tecnológicas que influenciaram diretamente sua materialidade. Durante o período do cinema

mono, sons como diálogos, ruídos e música dividiam a mesma trilha de áudio, o que frequentemente resultava em uma qualidade inferior de definição sonora. Os ruídos, especialmente em gêneros que dependem fortemente do som para criar imersão, como os filmes de ação ou *westerns*, eram, muitas vezes, abafados ou mal definidos, dificultando seu efeito estético.

É fácil lembrar dos sons pouco impactantes dos tiros e galopes em filmes de *western*, ou os socos e golpes que soavam vazios nas cenas de luta, que mais parecem saltar do filme do que participar daquela realidade. Com o advento de tecnologias sonoras avançadas, como som estéreo, 5.1 *surround* e *Dolby Atmos*, os cineastas e designers de som adquiriram uma nova gama de ferramentas para criar experiências mais detalhistas e imersivas. Porém, Chion nota que foram os filmes de gênero que utilizam essa evolução sonora de maneira mais inventiva, incluindo o de ação. O som, agora distribuído em diferentes canais, pôde ganhar força e detalhe, permitindo que os efeitos sonoros materializantes ocupassem um espaço mais proeminente na construção da experiência sensorial do filme. O impacto de um tiro em um filme como *Heat* (1995), por exemplo, agora reverbera pelos espaços de maneiras distintas, atinge outros materiais e produz sons únicos, criando uma sensação de presença física intensa. Da mesma forma, o som dos carros colidindo em *Mad Max: Fury Road* (2015) reproduz o peso e a dureza dos materiais com muito mais precisão. Isso torna o som uma parte central da *mise en scène* e da construção do realismo físico da ação, que imerge o espectador através dessas vibrações que atravessam seu corpo.

A música, que faz parte dos sons não diegéticos de um filme, também é um elemento crucial na construção da identidade dos filmes de ação, servindo para intensificar emoções e sensações. No cinema de ação, a música não é apenas um pano de fundo, mas um componente ativo que amplifica a tensão, o ritmo e a energia das cenas. Ela ajuda a moldar a experiência sensorial, contribuindo para a imersão do espectador.

Uma das funções da música para Chion é a de empatizar, enfatizando a emoção da cena por meio de códigos conhecidos. Sequências de perseguições, lutas ou explosões muitas vezes utilizam o auxílio de trilhas sonoras intensas que ajudam a intensificar a percepção de velocidade e a sensação de urgência. A música pode ser usada para acelerar o ritmo da ação, sincronizando-se com a coreografia, a decupagem e a montagem. Em cenas de alta tensão, trilhas com batidas aceleradas, sons eletrônicos ou orquestras amplificadas são frequentemente empregadas para criar uma sensação de movimento pulsante.

Por exemplo, em certas sequências de *Mad Max: Fury Road*, a trilha sonora está integrada à diegese, como o guitarrista que acompanha os vilões, em um jogo musical,

produzindo um efeito de adrenalina tanto para os personagens quanto para o público. Essa fusão da música com a ação amplifica o fluxo das cenas de combate e perseguições, intensificando ainda mais a tensão e a energia, criando uma atmosfera imersiva.

Alguns filmes utilizam trilhas sonoras para conferir um tom épico aos personagens, elevando suas ações a um nível quase mítico. Em outros casos, a trilha adquire um caráter temático recorrente, como na franquia *Mission: Impossible*, onde o tema clássico é retrabalhado em cada filme, adaptando-se a diferentes estilos e sonoridades. O tema é frequentemente usado tanto na abertura quanto em momentos cruciais do clímax, reforçando a tensão e a assinatura da franquia

Plano x Montagem

Relacionando os diversos elementos citados que contribuem para a construção das formas da *mise en scène* de ação, podemos distinguir duas fronteiras estéticas claras no cinema de ação. Primeiro, temos um cinema de ação da evidência, focado nos gestos, na expressividade dos atores e na relação material com tudo que está dentro do plano. Esse estilo valoriza a clareza visual e a fisicalidade das ações, criando uma conexão direta entre o personagem e o ambiente. No outro, um cinema da ação construtivista, fragmentada, do ritmo, da forma e do desejo de movimento constante através da montagem. Bordwell (2008) faz essa distinção entre o cinema de ação de Hollywood, entre os anos 1980 e 1990, e o cinema de Hong Kong. Ainda assim, podemos encontrar uma atemporalidade e uma interregionalidade de tais formas.

Como citamos anteriormente, em cenas de perseguição de carro, muitas vezes, a câmera é colocada em diversos pontos de vista que intensificam a velocidade da corrida. A montagem utiliza ângulos diversos para criar um dinamismo construtivista. Em um cinema da evidência, pode ser preferível adotar uma menor quantidade de ângulos, mas construir planos mais legíveis, que ponham em evidência uma certa "produção de presença", que põe a centralidade no ator ao realizar tais façanhas, como as de Steve McQueen, em *Bullit* (1968), nas particularidades do espaço ou de qualquer outro elemento no plano. Sobre a produção de presença podemos destacar a definição de Gumbrecht:

A palavra "presença" não se refere (pelo menos, não principalmente) a uma relação temporal. Antes, refere-se a uma relação espacial com o mundo e seus objetos. Uma coisa "presente" deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos. Assim, uso "produção" no sentido da sua raiz etimológica (do latim *producere*), que se refere ao ato de "trazer

para diante" um objeto no espaço. Aqui, a palavra "produção" não está associada à fabricação de artefatos ou de material industrial. Por isso, "produção de presença" aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos "presentes" sobre corpos humanos. (GUMBRECHT, 2010, p. 13)

Por se tratar de cinema, são presenças mediadas pelo dispositivo cinematográfico. Todo esse efeito da presença dos atores não seria possível sem a relação do próprio estilo dos filmes. Os cineastas realizam todo um jogo de *mise en scène* (principalmente coreografia, enquadramento e montagem) que tem em seu centro uma relação de corporeidade dos atores, isto é, uma “estética da presença”.

O princípio adotado por cineastas que utilizam da estética construtiva é de utilizar diversos momentos expressivos para compor um movimento. Cada plano cobre apenas segundos, quando não, milésimos de segundos de uma ação, através do método de montagem rítmica, em que "o movimento dentro do quadro que impulsiona o movimento da montagem de um quadro a outro" (EISENSTEIN, 1990, p. 81), ou seja, da ação que flui de diversos ângulos, nos quais, em conjunto, produz a sensação de um movimento completo, dinâmico e expressivo. Em vista disso, a ação é sugerida por meio de diversos retalhos, em vez de ser exibida em sua completude. Muitos *sets pieces* funcionam de modo que percebemos a causa e o efeito de cada ação, mas não a ação em si. Por exemplo, em *Die Hard* (1988), há uma cena onde John McClane e outros personagens estão no teto do prédio esperando o resgate. Um helicóptero se aproxima e começa a atirar, forçando McClane a correr e saltar de uma estrutura cuja altura não é claramente mostrada. Vemos apenas um plano em contra-plongée que mostra a parte superior do local, seguido por um plano de McClane rolando no chão. Somos mais impactados pela sensação do salto do que pelo movimento visual completo em si. Bordwell argumenta que parte dessa estética se deve às estratégias de Hollywood em relação às normas de segurança e proteção aos atores, mas não são puramente os modos de produção que definem a estética.

Uma falha que ocorre em diversos filmes de ação construtivistas é tentar imprimir uma montagem rítmica, mas que, na realidade, não passa de uma montagem métrica, em que somente o comprimento temporal de cada plano é levado em consideração para propor o movimento, negligenciando o conteúdo interno do plano. Como resultado, temos filmes em que a montagem frenética, ao invés de transmitir a sensação de movimento, transmite apenas um caos inexpressivo.

Em um cinema da evidência, temos uma estética oposta, na qual a completude do movimento é capturada dentro do plano. A montagem é utilizada de maneira subordinada,

tonal, buscando ângulos que melhor expressem aquele movimento. Podemos dizer que integram, parcialmente, um realismo baziniano de *mise en scène*, em que a continuidade da ação exige o plano-sequência. Bazin define o seguinte princípio: “Quando o essencial de um acontecimento depende de uma presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem fica proibida. Ela retoma seus direitos a cada vez que o sentido da ação não depende mais da contiguidade física, mesmo se ela é implicada” (BAZIN, 2018, p. 75); e ainda “o que deve ser respeitado é a unidade espacial do acontecimento no momento em que sua ruptura transformaria a realidade em sua mera representação imaginária” (idem). Por exemplo, em *The General*, as cenas são enquadradas quase sempre por planos gerais que capturam os movimentos por inteiro. Outro exemplo, em *Police Story* (1985), durante a sequência do shopping, Jackie Chan luta contra diversos inimigos em planos conjuntos e gerais. A montagem se certifica de unir os melhores ângulos da decupagem. Em certo momento, Chan é jogado de um parapeito de alguns metros de altura, quebrando uma espécie de tenda de madeira ao cair no chão do andar abaixo. No mesmo plano, vemos a sua queda de alguns metros de altura e o personagem-ator se levantar, expressando a dor da acrobacia. Presenciamos a integridade da ação na imagem e sentimos de forma mais aproximada sua fisicalidade.

No entanto, mesmo dentro desse tipo de cinema, como no caso dos filmes de Hong Kong, eles não buscam o puro acontecimento, “em vez de um realismo impassível e contido, os cineastas apresentam uma versão caricatural da ação que visa arrebatá-lo o espectador. Uma briga ou perseguição recebe um perfil emocional distinto e vívido – ferocidade, pânico, evasão, meticulosidade” (BORDWELL, 2011, p. 146). Esses cineastas são os que levaram a *mise en scène* de ação a uma intensidade elevada, focados na coreografia, com o auxílio da decupagem, composição e som que amplificam a força expressiva, direcionando a contemplação ao espetáculo dos movimentos corporais, quase sempre expostos a perigos (uma rápida pesquisa mostra os incontáveis acidentes de filmagens), levando a emoções tão exageradas quanto. A força de um soco é mostrada não só de maneira visual, mas também realçada por meio de uma sonoplastia expressiva, assim como uma grande acrobacia pode necessitar de uma câmera lenta para revelar a complexidade do movimento.

Por mais que seja clara essa dicotomia, não é uma regra. Há diversos filmes que unem as duas estéticas de modo efetivo. Utilizam de uma presença imagética forte, seja da caracterização dos cenários ou da força figural dos atores-personagens, e aliam a uma ação construída na montagem. Como exemplo, veremos mais à frente que os filmes de *Mission: Impossible* não se adequam particularmente a uma só estética, mas media, em cada filme, uma

abordagem singular, refletindo a visão específica de cada cineasta. Se no primeiro filme da franquia, a montagem tinha um grande apelo na construção da ação, no sexto filme, *Mission: Impossible - Fallout* (2018), temos um número muito maior de planos-sequências que cobrem a ação de forma quase integral, dando mais espaço para as acrobacias e façanhas.

Ditamos alguns elementos e estéticas presentes no cinema de ação, porém, não é possível traçar uma generalização. Cada filme poderá trazer suas próprias lógicas internas da *mise en scène*. A gravidade que atinge os corpos em um filme de *wuxia*, como *Dragon Inn* (1967), onde os personagens flutuam, não funciona da mesma forma que um filme como *Die Hard* (1988), em que uma queda pode ser mortal; assim como a temporalidade dilatada de *Once Upon a Time in the West* (1968) está em extrema distância do ritmo de um *Mad Max: Fury Road* (2015), mesmo compartilhando a estética do deserto árido. Assim, existem diversas possibilidades que alguns cineastas irão criar, tornar particular, e outros irão apenas reproduzir e participar da tendência em voga.

Mesmo considerando todas essas possibilidades, o traço mais marcante do cinema de ação é a maneira como ele se distancia das dependências do roteiro, confiando toda sua funcionalidade na arte da *mise en scène*. A ideia sugere uma estrutura que dá forma ao filme, a história serve como pretexto para o filme existir, o roteiro justifica situações, indica locais e organiza a sequência dos eventos de maneira orgânica, mas nenhum desses elementos é o foco central do filme. Tudo reside na *mise en scène*: o ritmo, a fisicalidade, a presença do ator, o embate no espaço e o ponto de vista da câmera.

1.3 - A AÇÃO E A INDÚSTRIA

Em sua essência, o filme de ação é um gênero que exige um custo de produção mais elevado em comparação com outros. Esse tipo de filme envolve a construção e destruição de cenários e objetos, efeitos especiais, coreografias complexas de lutas e acrobacias, dispositivos de apoio, como cabos de suspensão, adereços realistas, como armas, entre outros elementos. Consequentemente, o gênero fica predominantemente nas mãos daqueles que possuem os maiores recursos de produção e exibição, como as grandes indústrias cinematográficas de Hollywood, Hong Kong e Bollywood, através de grandes estúdios e produtores.

Podemos afirmar que o gênero de ação, assim como outros, como aventura, ficção científica, fantasia e terror ou suas combinações híbridas, ao externalizar conflitos e pulsões,

alcança um grande apelo imagético e sensorial. Esses gêneros desempenharam um papel crucial em transformar Hollywood em um modelo de alto investimento e potencial de retorno, com os projetos conhecidos como *blockbusters*. Esse modelo, que coloca a narrativa em segundo plano enquanto se concentra em criar sequências de atrações que aumentam progressivamente ao longo do filme, não é uma novidade recente. A atração é “todo elemento que submete o espectador a uma ação sensorial ou psicológica, experimentalmente verificada e matematicamente calculada, com o propósito de nele produzir certos choques emocionais” (EISENSTEIN apud XAVIER, 2018, p. 182). Essa abordagem assemelha-se aos apelos do chamado “pré-cinema” ou “cinema de atrações”, em que a capacidade do cinema de contar histórias ainda não havia sido explorada, então o público se concentrava no espetáculo das novidades trazidas pelo dispositivo cinematográfico. Gunning define, assim, a relação espetatorial do cinema de atração:

A atração invoca um regime exibicionista em vez de voyeurístico. A atração se dirige diretamente ao espectador, reconhecendo a presença do espectador e buscando satisfazer rapidamente uma curiosidade. Este encontro pode até assumir um aspecto agressivo, pois a atração confronta o público e até tenta chocá-lo. (GUNNING, 1993, p. 44, tradução nossa¹¹)

Esse interesse tão explícito pelo espetáculo é amplamente explorado pela indústria cinematográfica. Ela convida o espectador por meio dessa proposta de arrematar os seus sentidos. A indústria hollywoodiana utiliza de toda a sua capacidade econômica e tecnológica para desenvolver dispositivos imersivos que envolvam todo o campo perceptivo do espectador, como telas IMAX, 3D, som de 7.1 canais, além de outros experimentos, como as poltronas que vibram conforme a ação do filme. Tudo isso tem o objetivo de fascinar o espectador mediante um bombardeio de estímulos ópticos e sonoros que dominam seus sentidos, semelhante à experiência de um parque de diversões. Tais promessas oferecem um retorno financeiro sustentável que visa a continuidade de tais produções. E por meio dessa hegemonia de distribuição que Hollywood possui no ocidente, realiza-se uma proliferação de imagens no imaginário popular.

Devido a essa dinâmica que explora o gênero como um objeto de produção em massa, cujo interesse primordial é o retorno financeiro, essas produções são estruturadas com sistemas que precisam ser seguidos rigorosamente. Isso inclui a quantidade e o espaçamento das cenas de ação no filme. A exemplo disso, “o produtor Joel Silver insistiu que deveria

¹¹ Original: the attraction invokes an exhibitionist rather than a voyeuristic regime." The attraction directly addresses the spectator, acknowledging the viewer's presence and seeking to quickly satisfy a curiosity. This encounter can even take on an aggressive aspect, as the attraction confronts audiences and even tries to shock them.

haver uma sequência de ação pelo menos a cada 10 minutos para manter o interesse do público” (KENDRICK, 2019, p. 47, tradução nossa¹²), dando mais valor ao quantitativo do que ao qualitativo. Essa “receita do bolo” é dada nas mãos de cineastas que precisam apenas cumprir os requisitos, a partir também das próprias soluções de como fazer. Os filmes acabam se repetindo e presos em padrões estéticos da tendência dominante. De tempos em tempos, essas repetições estéticas são levadas ao esgotamento do gosto popular e partem em busca de inovação, quase sempre em uma nova tendência construída por novas exigências do mercado ou do sucesso de outros trabalhos autorais.

O cinema de ação acaba sendo ignorado e mal visto por uma parcela dos críticos e pesquisadores de cinema, julgado muitas vezes sob um viés ideológico, sendo tomado como um entretenimento vulgar e alienante. Contudo, além dessa parcela de filmes realizados com um único propósito de servir como um produto comercial, é possível encontrar filmes que utilizam todo recurso disponível para proporcionar uma experiência estética singular ou que salientem um olhar autoral.

Franquias

Após a ação se consolidar como um gênero, muitos filmes passaram a ter sequências e continuações que dão continuidade a seus personagens, histórias ou temas. Isso não é algo especialmente novo. Essa continuidade já se via presente em outras mídias, como romances ou histórias em quadrinhos. Desde os primórdios do cinema, filmes seriados, como os de Louis Feuillade, *Fantômas* (1913-1914), *Les Vampires* (1915-1916) e *Judex* (1916), já dividiam suas narrativas em capítulos, oferecendo aos espectadores uma experiência serializada.

À medida que o cinema se desenvolveu, as indústrias perceberam o potencial comercial dessas narrativas em série. O sucesso de bilheteria de um filme muitas vezes desencadeia a produção de sequências, pois os estúdios buscam capitalizar a popularidade dos personagens e das histórias. Essas franquias não apenas satisfaziam os fãs, como também se tornaram investimentos lucrativos, garantindo um fluxo constante de receita e mantendo os espectadores engajados ao longo do tempo. As franquias muitas vezes ultrapassam as barreiras do cinema, se alastrando para outras mídias, como literatura e vídeo games, assim como outros produtos comerciais.

¹² producer Joel Silver insisted that there should be an action sequence at least every 10 minutes to keep the audience interested

Franquias de estúdio e franquias de autor

Ao longo da história do cinema, diversas franquias se estabeleceram como pilares da indústria. Um dos pioneiros nesse aspecto foi o filme King Kong, criado por Merian C. Cooper, cuja marca do primata titã capturou o interesse mundial desde seu primeiro filme em 1933. King Kong gerou inúmeras continuações, remakes, *crossovers* e adaptações para outras mídias, passando por estúdios como RKO, Universal e Warner Bros. No entanto, o foco sempre esteve na figura espetacular do personagem, não tanto nos estilos ou abordagens dos filmes. De forma semelhante, temos os personagens adaptados de quadrinhos, como Batman e Superman, de livros, como a franquia James Bond/007, fruto de inúmeras abordagens, algumas sendo consideradas mais autorais e outras mais de estúdio.

Com um objetivo próximo, mas oriundas de projetos um pouco mais pessoais, temos as franquias *Star Wars* e *Indiana Jones*, ambas criadas por George Lucas com a intenção de reviver narrativas seriadas semelhantes às do início do século XX e de transformar a estrutura comercial do cinema. Em *Indiana Jones*, Lucas concebeu o universo, mas confiou a Steven Spielberg a direção dos filmes. Já em *Star Wars*, além de criar todo o universo, Lucas dirigiu o primeiro filme, *Star Wars* (1977), e a trilogia prequela (1999-2005), além de escolher os diretores dos outros dois filmes sobre os quais tinha controle. Assim, Lucas não apenas desempenhou um papel fundamental na criação, mas também manteve uma proximidade artística significativa na realização dos filmes, infundindo em *Star Wars* sua paixão por *westerns*, influências das *chanbaras* de Akira Kurosawa e de suas próprias concepções políticas.

Em 2012, Lucas vendeu sua marca Lucasfilm para The Walt Disney Company, incluindo essas e outras franquias criadas por ele. Assim, mesmo que possua a produtora Kathleen Kennedy como a principal "orquestradora" das franquias, todos os interesses seguem a prioridade da empresa-mãe. Então, as franquias passam a ter uma abordagem diferente na Disney, passando na mão de diversos roteiristas e diretores, sem propor um único estilo, mas permitindo uma continuidade coerente do produto entre as mídias.

Propriamente no gênero de ação, poderíamos traçar uma linha geral entre franquias autorais, no sentido de serem dirigidas ou pertencentes a um cineasta, como *Mad Max* (1979 - 2014) de George Miller, *Rocky* (1976 - 2006) de Sylvester Stallone, *Avatar* (2009 - 2022) de James Cameron, *Once Upon a Time in China* (1991 - 1997) de Tsui Hark, *Matrix* (1999 - 2021) de Lilly e Lana Wachowski, *Lethal Weapon* (1987 - 1998) de Richard Donner. Há outras que iniciaram como filmes autorais, mas foram se tornando franquias de estúdio, como *Terminator* de James Cameron, *Die Hard* de John McTiernan, entre outras. Por mais que

estejam intrinsecamente atreladas à indústria na valorização do seu apelo comercial, essas franquias possuem, ou possuíam, um tema de *mise en scène*, um olhar de seus realizadores ou da figura central de um ator.

1.4 - A GENEALOGIA DA AÇÃO

Nesta seção, daremos um passo atrás para buscar organizar as manifestações do cinema de ação ao longo do tempo. Assim como na história da arte, que está repleta de movimentos, estilos e tendências, podemos traçar uma analogia semelhante com a história do gênero da ação, embora em menor escala. No entanto, devido à interconexão da ação com outros gêneros, é um pouco desafiador rastrear sua história de maneira linear. Ainda assim, propomos lançar luz sobre o prisma do gênero a fim de identificar algumas formas notáveis de expressão. Essas manifestações incluem filmes que compartilham recursos narrativos, estéticos ou temáticos semelhantes, formando uma espécie de continuidade através de suas semelhanças. Esses filmes geram um legado que pode influenciar e moldar outras tendências, contribuindo para a "evolução" do gênero ao longo do tempo.

Vale destacar que, em muitos casos, essas obras, ao se repetirem de forma exaustiva, acabam perdendo seu valor distintivo, tornando-se meras respostas aos interesses do mercado. Como apontado por Walter Benjamin (2018), a reprodução em massa pode levar à perda da singularidade de uma obra, reduzindo-a a um produto genérico.

A evolução do cinema de ação não segue uma progressão linear em termos de qualidade ou hierarquia técnica, mas reflete um processo dinâmico de influências, experimentações e reinterpretações que respondem às transformações sociais, culturais e tecnológicas de cada época. Uma maneira eficaz de compreender essa evolução é traçar uma genealogia que explore as origens, semelhanças e parentescos entre os diferentes subgêneros, ciclos e estilos dentro do campo da ação cinematográfica.

Muitas vezes esses ciclos surgem apenas em um certo tipo de indústria, como Hong Kong ou Hollywood, e pode ou não influenciar outros mercados a seguirem uma estética semelhante. Em outras ocasiões, pode renascer em outro contexto, trazendo novas especificidades na sua linguagem. Além disso, a ascensão de novas tecnologias e técnicas cinematográficas também desempenha um papel crucial no desenvolvimento do gênero, como câmeras menores e mais leves, suportes de filmagem, como gruas e drones, além dos recursos de pós-produção.

É difícil traçar um panorama histórico sobre o cinema de ação porque é difícil defini-lo inicialmente como um gênero isolado, pois quase sempre estava atrelado aos gêneros descritos anteriormente e a outros ainda mais universais, como suspense, fantasia, comédia, guerra, policial, entre outros. “Os filmes de ação são movidos pela necessidade de agir, de se mover, de fazer alguma coisa” (BARKER, 2009, p.109). O personagem precisa alterar uma situação ou uma relação com outros, seja espaço ou seres vivos, até que o “personagem impregnado exploda em ação, em intervalos descontínuos.” (DELEUZE, 1983, p. 177). E cada ação resultará em uma reação, que suscitará uma nova ação, até que uma ação final altere definitivamente a situação. Essa ação será física, partirá de um corpo e se encerrará em outro. Além disso, o personagem agirá através do movimento para realizar um objetivo. São definições que podem recair numa generalização, mas que servem a uma conceitualização mais superficial do gênero. Nada disso é recente, esses elementos já estão presentes nos poemas épicos desde a antiguidade e parecem ter encontrado no cinema o seu espaço ideal.

Podemos verificar essa origem em filmes do período primitivo, concentrados em torno de uma situação e de uma ação que surge dela. Em *Bataille de femmes* (1896), um único plano apresenta a breve motivação da briga, a luta corporal entre as duas mulheres e o homem que tenta separá-las, acabando por participar da luta também. Em vários planos, a fuga do casal em *Runaway Match* (1903) dá origem a uma perseguição de carro pelo pai da mulher, contando com uma câmera que acompanha o movimento dos automóveis e uma montagem que dá a continuidade espacial. Filmes como *Life of an American Fireman* (1903) já possuem uma relação mais complexa de integrar a ação com o espaço por meio da montagem. Uma série de planos relacionados através de *raccord*, e a ação com uma postura mais física e intensa, como quebrar portas, janelas, descer e subir pela escada dos bombeiros. Para Barrowman (2019), esses filmes de perseguição e de resgate são os precursores em trabalhar a narrativa através da ação. Esses três filmes contém o que Gunning define como os 3 subgêneros do cinema primitivo: o plano único, a montagem em continuidade e a montagem em descontinuidade.

Esses são exemplos de filmes do período primitivo do cinema, quando a linguagem não estava plenamente desenvolvida em uma forma de contar história, também chamado de cinema de atrações. Percebe-se que nesse período a ação, assim como qualquer forma de chocar ou entreter o espectador de forma mais direta, estava sendo priorizada ou incorporava a narrativa do filme.

Assim como em *The Great Train Robbery* (1903) já parece ter adquirido uma certa maturidade, toda a situação que envolve o assalto ao trem já possui várias cenas de violência e

uma fisicalidade bem destacada em modos distintos: invasão, tiroteio, briga corporal, fuga, perseguição, além de trazer toda caracterização que formará o gênero do *western*. São uma série de modelos de cena ou de filmes completos que seguem até hoje vivos, mas em constante atualizações e de diferentes formas. Vemos diversos filmes de combate corpo a corpo, de resgate nos mais variados espaços e formas, de perseguições nos mais diversos meios: a pé, a cavalo, carro, naves espaciais.

Na década de 1920, o ator Douglas Fairbanks, em filmes como *The Mark of Zorro* (1920), *The Three Musketeers* (1921) e *The Black Pirate* (1926), já realizava coreografias com acrobacias bem articuladas, utilizando saltos, lutas com espadas e outras performances de uma estrela de ação. Vemos que, em todos esses filmes, existe um princípio de *mise en scène* que está em direcionar o quadro na extensão da ação do corpo, seja de forma fixa, nos primeiros filmes, ou maleável, como nos filmes de Fairbanks. Isso também é visto na comédia burlesca, buscando a comédia física por meio de tropeços, quedas e acrobacias, criando uma linguagem cômica que destacava o uso criativo de cenários e a repetição de ações para provocar o riso. Mesmo assim, atores-autores como Buster Keaton, Charles Chaplin e Harold Lloyd possuem seus próprios estilos de provocar o riso por meio da comédia física.

O *western*, por sua vez, é considerado por Bazin como o "cinema americano por excelência", fundindo ação e mitologia em histórias onde heróis épicos enfrentam tanto a vastidão da natureza quanto perigos humanos. Com sua escala grandiosa e a constante tensão entre o homem e o ambiente, o *western* influenciou profundamente o cinema de ação contemporâneo, estabelecendo muitas das bases do gênero e suas ramificações. Assim como a *chanbara*, ou cinema de samurais, ocupa no Japão um papel semelhante ao do *western* nos Estados Unidos, mas com foco em confronto corpo a corpo com espadas. Suas lutas são coreografadas com teatralidade e plasticidade, enfatizando a preparação e as consequências dos combates. A estética contemplativa do gênero reflete a paciência e a precisão dos guerreiros, cujo domínio da espada simboliza tanto habilidade quanto moralidade. Cineastas como Akira Kurosawa elevaram o *chanbara* a níveis estéticos e dramáticos sofisticados, estabelecendo um diálogo com o *western* e contribuindo para sua difusão internacional.

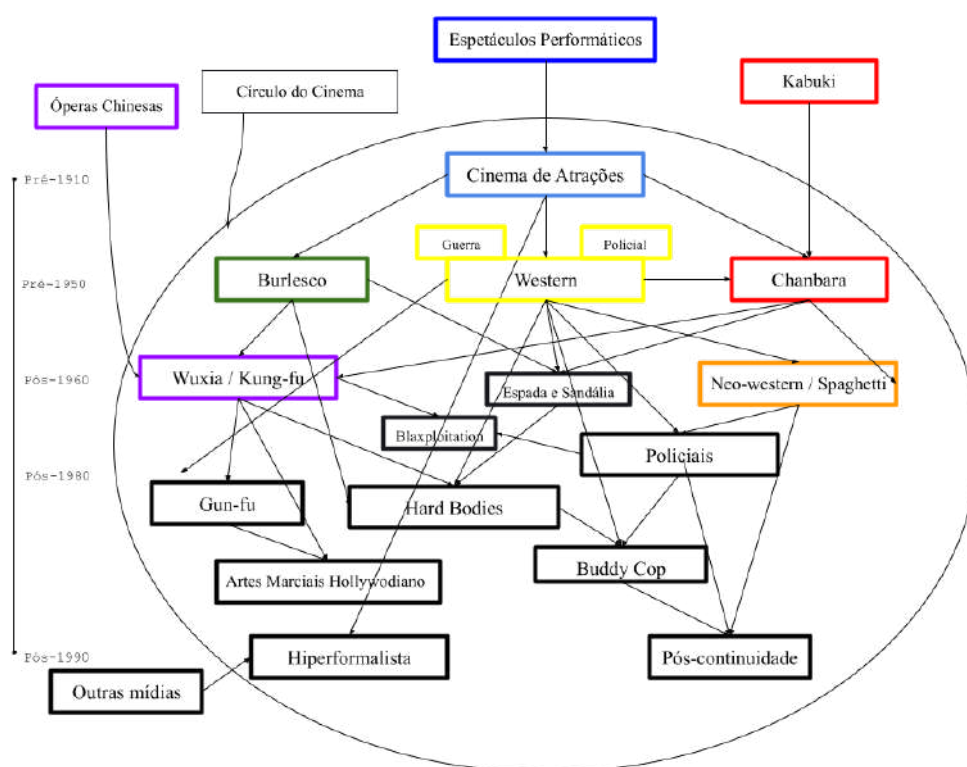


Figura 1 - Mapa de ligações de gêneros, subgêneros e estilos conceituais.

Posteriormente, por mais que o cinema clássico tenha seguido como instrumento de narração, vemos que essa forma de cinema de atração não foi esquecida, mas passou a ser incorporada até ser desenvolvida em gêneros específicos. Uma programação do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, em 1969, chamada “The American Action Movie¹³” reúne filmes de diversos gêneros como *western*, *noir* e guerra em uma iconografia comum, com ênfase na representação da violência, um dos primeiros indícios encontrados que categoriza o gênero. Para Tasker (2004), a ação só passou a ser vista como um gênero isolado após o período clássico do cinema, coincidindo com o momento que uma nova geração de cineastas surge em Hollywood; em choque pelos novos cinemas mundiais, desenvolvendo e experimentando novas formas estéticas, revirando a própria história do cinema em busca de subversão, utilizando do excesso, do exagero e do apelo da violência.

Porém, no oriente, o cinema de Hong Kong já vinha trilhando o caminho da ação através do *wuxia*¹⁴, com sua intensidade e apelo visual extremo, assim como também

¹³ Disponível em:

https://www.moma.org/shared/pdfs/docs/press_archives/4246/releases/MOMA_1969_Jan-June_0079_53.pdf

¹⁴ Gênero herdado da literatura que mistura elementos de fantasia e artes marciais, constituído de mitologia chinesa.

continuou redefinindo os limites do gênero ao longo das décadas, tornando-se uma referência fundamental para outras indústrias cinematográficas, como Hollywood e Bollywood. Por meio de outros subgêneros como *kung-fu* e *gun-fu*¹⁵, marcados por uma *mise en scène* que prioriza a coreografia, a composição e o som, os cineastas de Hong Kong criaram uma linguagem própria para o gênero, capaz de amplificar a força expressiva dos movimentos corporais e das cenas de ação. Os resultados são sequências longas e eletrizantes que levam o espectador a um estado de contemplação quase hipnótico diante do espetáculo dos movimentos e das acrobacias, muitas vezes perigosas, realizadas pelos atores. Essa abordagem se caracteriza por uma combinação de técnicas que intensificam a experiência sensorial do público. A influência desses filmes é palpável em produções ocidentais, como a série *Matrix*, que incorporou elementos de kung-fu e gun-fu, bem como no desenvolvimento de novas linguagens para o cinema de ação global. Essa tradição de Hong Kong expandiu as possibilidades do gênero ao elevar a fisicalidade, a estilização e a exploração dos limites do corpo humano a patamares que inspiram cineastas e audiências em todo o mundo. Ao integrar realismo e exagero em uma mesma cena, o cinema de Hong Kong conseguiu dialogar com diversas tradições, enquanto mantinha sua identidade única, reafirmando a potência universal do cinema de ação.

Muitos autores consideram a década de 1980 como um momento de mudança para uma nova fase do cinema de ação em Hollywood. Se antes a ação estava atrelada a outros gêneros e contextos específicos, motivada como consequência do enredo, a ação agora começa a valer pelo espetáculo de si mesma, muito mais próximo ao cinema de atração e do cenário que os filmes chineses iam construindo. James Kendrick (2009) argumenta que as cenas de violência foram tão amplamente exploradas durante a década de 1970, alcançando uma banalização dessas imagens, que, na década seguinte, os cineastas passam a aproveitar de forma mais criativa, levando o público à contemplação dessa violência, denominando esse período como o da “Pura Ação”.

Nesse período, o cinema de ação em Hollywood consolidou diferentes tendências estéticas. Uma delas foi o "*hard bodies*", com atores musculosos como Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger interpretando figuras que simbolizavam o auge da masculinidade em papéis de combate e sobrevivência, criando mitos modernos. Em paralelo, os *buddy cops*

¹⁵ Combinação entre o Kung-fu e as armas de fogo (*gun*), característica principal desse subgênero. A expressão se popularizou graças aos filmes de John Woo como *A Better Tomorrow* (1986), *The Killer* (1989) e *Hard Boiled* (1992), protagonizados por Chow Yun-fat. A coreografia é combinada entre a arte marcial com o uso das armas, realizando tiroteios ultra-expressivos com rajadas de faíscas e de sangue.

ganharam destaque com duplas de policiais carismáticos, nas quais o humor e a dinâmica em dupla substituíram a pura fisicalidade, sendo exemplificados por filmes como *Lethal Weapon* e *48 Hrs.* (1982 - 1990). Ao mesmo tempo, filmes inspirados no cinema de Hong Kong, com foco em artes marciais e *gun-fu*, emergiram com atores como Van Damme, Jackie Chan e Jet Li, destacando movimentos ágeis e habilidades marciais em narrativas visuais impactantes. Essa fase também trouxe cineastas de Hong Kong, como John Woo para Hollywood, contribuindo para a evolução do gênero. Em comum, essas tendências centravam-se na presença marcante dos atores, cujas características físicas e habilidades moldavam a *mise en scène* e o impacto visual das produções.

Pós-continuidade x Hiperformalismo

Passamos a notar no cinema contemporâneo, a partir dos anos 90, uma crescente de filmes de ação dispostos a saturar alguns apelos de linguagem. Ambas as estéticas são pouco conceitualizadas por serem banalizadas dentro da indústria e por estarem, de certa maneira, muito próximas para uma análise geral. Em *The Way Hollywood Tells It* (2006), Bordwell verifica uma crescente do número de planos nos filmes, chegando ao extremo de planos com menos de 2 segundos de duração a partir dos anos 2000. Isso se deve muito ao auxílio das múltiplas câmeras e softwares de montagem digital, gerando uma radicalização da continuidade intensificada. A partir daí, ele começa a notar uma estética ao qual deu o título de “*run-and-gun*”, em que a ação é, sobretudo, concentrada em acompanhar os movimentos dos personagens de força pseudo-jornalística. Porém, Shaviro (2010) enxerga que, embora o cinema a partir dos anos 70 tenha intensificado a continuidade clássica, isso foi abolido pelo cinema de ação pós-2000, ao qual ele denomina como um cinema da pós-continuidade. Para ele, a continuidade é colocada em segundo plano, dando foco aos choques e sensações causadas pelas cenas, “uma manipulação momento a momento do estado afetivo do espectador” (SHAVIRO, 2010, p.141).

Nessa nova tendência estética, suas principais características são a utilização frequente de câmera na mão, sempre em movimento acompanhando os personagens, na tentativa de transpor também uma certa sensação de imprevisibilidade documental dos eventos de ação. Além disso, são planos sem muito arrojamento de composição, utilizando muitos *close-ups* com lentes teleobjetivas, que abstraem o espaço com a pouca profundidade de campo e uma montagem fragmentada. “É como se essa câmera se tornasse um corpo e esse corpo fizesse o papel do público, sempre posicionado no meio da ação” (RODRIGUES JÚNIOR, 2015¹⁶). Por

¹⁶ http://artcontexto.com.br/artigo-edicao08_radael-rezende.html

possuírem esses recursos amplamente utilizados na tendência de filmes realistas contemporâneos, basta observar a semelhança com os filmes dos irmãos Dardenne, como *Rosetta* (1999). Por vezes, essa estética remete a uma verossimilhança dos acontecimentos, de uma *mise en scène* realista. Mas o efeito da ação em si é outro, é da desorientação, que não evidencia uma materialidade bruta, mas que potencializa a sensação de movimento. Shaviro acrescenta sobre a estética da pós-continuidade:

Em contraste com o cinema clássico e moderno, o cinema pós-continuidade abandona a ontologia do tempo e do espaço; não articula mais os corpos em relação a isso. Em vez disso, estabelece ritmos de estimulação e manipulação imediatas. Os planos são selecionados e editados juntos apenas com base em seu efeito visceral imediato sobre o público de momento a momento. Não há preocupação com qualquer tipo de padrão que se estenda ainda mais no espaço e no tempo. (SHAVIRO, 2010, p. 225, tradução nossa¹⁷)

Visto isso, podemos considerar como uma *mise en scène* de rastros. Para Bordwell (2008), é um cinema de ação impressionista, pois conseguimos deter pouco do que vemos. Não há uma clareza da organização geográfica ou da concretude da ação, mas propõe que possamos sentir a intensidade de tais situações. Em alguns trabalhos, isso pode funcionar muito bem. Esses *closes* em rostos, em membros e objetos que atravessam a afecção. Eles não reagem internamente, mas se metamorfizam em um fluxo de neuroimagens; somos preenchidos por uma certa sensação de paranoia transmitida por filmes, como a franquia *Bourne*, ou confusão mental, como em *Man on Fire* (2004) e a psicodelia de *Domino* (2005), de Tony Scott. No caso particular dos filmes de Scott, dos anos 2000, ele parece exercitar as teorias de montagem de Eisenstein para a criação da ação. Shaviro apelida Michael Bay como uma espécie de anti-Griffith. "Ele mistura e combina planos sem preocupação com articulações tradicionais de continuidade espacial e temporal" (SHAVIRO, 2010, p. 142). Em outros casos, pode parecer somente confuso e arbitrário, uma tentativa de imbuir a obra de um ritmo não existente na materialidade do filme através da montagem métrica. Às vezes, também, há uma tentativa de disfarçar coreografias mal trabalhadas, sem força e sem ritmo, permitindo a troca dos atores por dublês de uma tomada a outra mais facilmente, não

¹⁷ In contrast to both classical and modern cinema, post-continuity filmmaking abandons the ontology of time and space; it no longer articulates bodies in relation to this. Instead, it sets up rhythms of immediate stimulation and manipulation. The shots are selected and edited together only on the basis of their immediate visceral effect upon the audience moment to moment. There is no concern for any sort of pattern extending further in space and time.

transpondo nenhuma coerência espacial e só transmitindo a sensação de uma não encenação, como podemos sentir isso na trilogia *Taken* (2008 - 2014).

O outro lado do cinema de ação contemporâneo vem através da implementação dos avanços técnicos dos efeitos especiais, principalmente do CGI, da captação de movimento, dos equipamentos de filmagem e outras tecnologias digitais. Ele acompanha um movimento que Aumont (2008) definia como um “regresso a imagem”, no qual o cinema não se faria por meio da *mise en scène* tradicional, mas alocaria os diversos recursos para inventar imagens que se valem em diversos níveis, seja como metáfora, como sensações ou figuras do mundo. Conforme destacam Jullier e Marie (2009), os avanços incessantes e o potencial transformador das tecnologias digitais catalisam uma mudança paradigmática: a passagem de um cinema teatral, estruturado na rigidez do quadro-palco, para um cinema essencialmente pictórico, moldado pela fluidez dinâmica do quadro-mutante. O cinema, ao rivalizar com as novas mídias, também absorve a informática, as histórias em quadrinhos, animações, videogames, videocliques e outras mídias. Isso gera uma série de estilos exagerados que desloca a natureza do cinema a outros paradigmas. A materialidade intrínseca da *mise en scène* coloca em dúvida o próprio conceito de materialidade. Sobre isso, Adrian Martin faz a seguinte indagação:

A materialidade é uma questão da realidade registrada dentro do quadro do filme, ou melhor, da própria realidade do enquadramento (e tudo o que poderíamos incluir dentro do complexo processo de enquadramento) em si? E será a materialidade da *mise en scène* não tanto o que ela registra ou captura (como no ideal baziniano), mas sim o que ela organiza e estratifica? (MARTIN, 2014, p. 182, tradução nossa¹⁸)

A materialidade que tínhamos no cinema de ação, sobretudo o corpo e o espaço, ainda existe em seu protagonismo, mas ganha uma forma maleável da *mise en scène*. Assim como a câmera, tudo fica a serviço de um controle absoluto e de uma imagem altamente estetizada e manipulada, de profundidade sonora hiper-realista, de música estimulante e outros aspectos estéticos. É difícil separar a matéria da forma, talvez nem seja necessário realizar essa separação. Tudo está à disposição do traço do cineasta, que pode modificar cada molécula-pixel à sua maneira. Isso a serviço do estímulo, da forma como atração, do apelo do artifício. Não há mais uma submissão da presença, da fisicalidade bruta dos corpos enquanto potencializadores da ação, mas sim da imagem. Os *hard bodies* são substituídos pelos corpos

¹⁸ No original: Is materiality a matter of the reality registered within the film frame, or rather the reality of the frame (and everything we could include within the complex process of framing) itself? And is the materiality of *mise en scène* not so much what it records or captures (as in the Bazinian ideal), but rather what it organises and layers?

virtuais que extrapolam todos os limites. É o retorno daquele corpo maleável do T-1000 de *Terminator 2: Judgment Day* (1991) que assombra o cinema.

Não é coincidência que esse gênero muitas vezes se assimile com a fantasia ou com a ficção científica. São os gêneros que utilizam mais expressivamente do desconhecido, do imaginário, da hipérbole, da ficção. É nesse contexto que encontramos o mundo-simulacro de *Matrix*, os superpoderes dos heróis de quadrinhos, os titãs-robôs de *Transformers* (2007 - 2024), kaijus de *Pacific Rim* (2013) ou os corpos super humanos de *RRR* (2022). Esses efeitos maleáveis integram a ação, a coreografia, o movimento. Uma serpente CGI salta da palma da mão de Scorpion em *Mortal Kombat* (1995), a água se move de acordo com os movimentos do monge em *Green Snake* (1993), um chute faz a bola de futebol se tornar um tigre em chamas ou evocar um tornado em *Shaolin Soccer* (2001). Há uma infinidade de modelações que podem ser feitas na imagem em movimento, a fim de estabelecer uma ação inventiva que eleva nossa percepção a outras dimensões imaginativas.

Mas tal estética não se manifesta apenas na matéria, a forma também se modifica intensamente; o quadro não mais se limita a registrar o real ou mimetizar essas sensações de emergência. Ele se manifesta de diversas formas, sem se limitar a um dicionário da decupagem. Qual tipo de movimento de câmera podemos chamar esse que acompanha os saltos do Homem-Aranha em *Spider-Man* (2002), que voa de um prédio a outro de Nova Iorque e sempre parece solicitar uma nova direção, um novo enquadramento, um novo nível do quadro? A câmera, por vezes, parece executar mais manobras do que movimento. Em *Time and Tide* (2000), a câmera parece escolher de forma independente o ponto de vista da cena, correndo, saltando, rodopiando, atravessando superfícies materiais e situações impossíveis, como a cena em que a câmera passa pelas chamas da explosão e atravessa a porta da geladeira, ou quando a câmera adentra o cano da arma e se torna o ponto de vista do atirador. Em *Ambulance* (2021), a câmera-drone faz acrobacias aéreas livremente, enquanto a perseguição segue nas rodovias.

Essa estética pode ser compreendida também como um estado do cinema contemporâneo, que abrange diversas culturas e indústrias e, apesar de já haver mais de 20 anos de presença, parece estar longe do esgotamento. Ela se manifesta através dessa busca do cinema total, de dar conta de todas as nossas percepções, de nos fazer mergulhar de vez na ilusão do cinema mediante um ponto em comum: os avanços técnicos do cinema. Em vez de um cinema impressionista, podemos aproximar muito mais do maneirismo e do barroco. Tais filmes se inspiram pelo ineditismo da técnica, pela possibilidade de criar livremente na imagem. A cada nova tecnologia criada, novas tentativas são feitas, com avanços e falhas,

buscando o desconhecido. Apesar de toda essa potencialidade, esses recursos nas mãos de cineastas sem um desejo autoral se tornam apenas manifestações vazias dessas técnicas, um show pirotécnico sem muito a oferecer à percepção e aos sentidos.

As duas estéticas apresentadas não se tratam exatamente de uma dicotomia, elas não são exatamente opostas, pelo contrário, ambas têm em comum o fato de utilizar muito dos dispositivos como forma de apelo plástico e sensorial. Por exemplo, a franquia *Transformers* não abandona essa estética de urgência e contaminação caótica para contemplar os titãs de aço criados pelo digital.

1.5 - O ATOR DE AÇÃO

Quando falamos de autoria e de *mise en scène*, é comum relacionar somente com o trabalho criativo do diretor, afinal, é através do seu olhar que vemos o filme. Porém, vimos diversas vezes, ao definirmos questões do gênero, como tudo isso está atrelado ao corpo e a fisicalidade dos atores. Diante do exposto, evocamos parte dos estudos do cinema que traça uma ligação forte entre ator-cineasta-espectador, chamado de estudos atoriais ou "ator como forma fílmica" (GUIMARÃES, 2019). Diversos cineastas e teóricos utilizam a presença do ator como o centro da *mise en scène*. Luc Moullet escreve “Politique des acteurs”, manifesto em torno da noção autoral dos atores, utilizando os astros Gary Cooper, Cary Grant, John Wayne e James Stewart como exemplos marcantes, trazendo o conceito de ator como autor (1975) de Patrick McGilligan, citado anteriormente.

Ator como autor

Esse discurso não é propriamente do cinema de ação, há vários pensamentos que envolvem essa noção. No caso de cineastas que aplicam o conceito, segundo Aumont (2004), para o diretor Nicholas Ray, o ator era visto como um co-autor do filme. As escolhas formais do filme deveriam seguir o trabalho de ação dos atores. A decupagem deve buscar a expressividade do ator, o seu olhar, seu movimento no espaço, suas expressões. “O diretor é uma espécie de tradutor, que deve falar a linguagem de todos os atores” (AUMONT, 2004, p. 169).

É notável constatar que certos filmes são marcados pela presença de atores ou atrizes cuja aura transcende o estilo pessoal do diretor e a força narrativa. Embora seja desafiador delinear claramente onde termina a contribuição do diretor e começa a do ator, é inegável que em determinadas obras, a escolha de elenco é tão intrínseca que impossibilita imaginar a

realização do filme sem aquela presença marcante. Suas personalidades, maneirismos gestuais, jogo atoral, ou até mesmo seus atributos, características e possibilidades físicas contribuem de maneira única para a essência da obra, deixando uma marca indelével no cânone cinematográfico. Não se trata apenas de estrelas da indústria, mas atores com uma presença singular.

A imagem dessas pessoas remete a um efeito de figuração que Dubois (2012, p. 101) define como “figurações destacadas de objetos cuja força se deve à intensidade de sua presença mais do que à sua operatividade narrativa”. E nesse caso, as figuras são esses atores que evocam em nossa percepção uma força sensorial particular a partir de sua presença.

Certos atores necessitam de escolhas técnicas específicas que valorizam sua presença figural, seja de um ângulo, um enquadramento ou iluminação. Exemplos notáveis incluem *A Paixão de Joana d'Arc* (1928), no qual o rosto de Renée Jeanne Falconetti retém toda a densidade emocional da obra através dos *closes* que a santificam; assim como as comédias ágeis e físicas de Howard Hawks, nas quais Cary Grant, com seus maneirismos gestuais e verborrágicos, desenha personagens que convergem com o ritmo frenético do filme; ou a presença icônica de Ingrid Bergman nos filmes de Roberto Rossellini, nos quais a figura do encanto hollywoodiano se contrapõe às paisagens europeias destruídas pela guerra. Seguindo os conceitos expostos, esses atores podem ser considerados co-autores desses filmes, pois suas presenças são fundamentais para a singularidade da obra.

O próprio Jacques Rivette, um dos principais autoristas da Cahiers du Cinéma, em seu trabalho como cineasta, sempre deixou claro sua colaboração com os atores no processo criativo das obras, permitindo que suas próprias escolhas estilísticas fossem influenciadas por isso, como a adoção do plano-sequência para permitir que os atores trabalhassem com liberdade e improviso.

O ator-autor de ação

Retornando ao gênero da ação, torna-se evidente que o ator ou a atriz desempenha um papel essencial na singularidade do filme. O jogo atoral de ação se diferencia dos demais no quesito que requer, quase sempre, uma entrega física e acrobática, e não só gestual, verborrágica e imagética. A maioria dos atores de ação estão menos sujeitos a um jogo de representação e mais de aparição. Sua imagem e suas habilidades enquanto atores produzem uma certa opacidade, deixando transparecer menos do personagem e mais de si, o que, por vezes, ocasiona um menosprezo pela atuação desses atores.

No *western*, gênero que possuía diversas características iconográficas, os *set-pieces* de ação exigiam certas habilidades físicas. Astros como John Wayne e Gary Cooper se destacavam. Seus atributos físicos, como a altura e habilidades que possibilitam manobras de ação a cavalo e com armas, auxiliaram na construção de figuras heroicas do *western*. No entanto, em cada filme, nuances específicas do seu arquétipo emergem a partir do discurso e da intenção de cada obra. “Há, portanto, uma tremenda unidade na obra de Wayne, ou pelo menos em seus melhores filmes: a velhice, a decrepitude, a passagem do tempo. Temos aqui, sem dúvida, um autor” (MOULLET, 1993, p. 61¹⁹). Uma famosa frase de Wayne circula pelo imaginário do cinema: “I don't act, I react.”, a qual pode ser associada a diversos atores que possuem uma inteligência muito específica para utilizar sua imagem. Do outro lado, temos, nas *chanbaras*, atores igualmente especializados nas habilidades coreográficas com espadas. Toshiro Mifuni e Tatsuya Nakadai encarnaram figuras de samurai e ronin em diversas obras de sua carreira, criando personas muito específicas em suas filmografias.

No campo do cinema, apenas, vão-se apurando as diferenças entre acting, atividade coletiva dos atores ao serviço do mundo ficcional construído pelo filme, e performing que, para lá do ecrã, se dirige diretamente ao público, e convida-o a reconhecer e a admirar a performance (de uma estrela, um palhaço, um bailarino, ou simplesmente de um «grande ator») (NACACHE, 2012, p. 13)

No subgênero das artes marciais, as escolhas dos intérpretes são ainda mais importantes, pois, além de tudo, exigem aptidões físicas específicas, semelhantes ao que acontece nos musicais, nos quais os atores precisam saber cantar e dançar. Nesse caso, os atores precisam saber lutar ou, ao menos, conseguir reproduzir coreografias de lutas e acrobacias complexas de forma convencível, como uma espécie de “ator-ginasta, pura forma em movimento” (NACACHE, 2012, p. 21). Vimos que o cinema chinês foi um grande precursor disso nos filmes de wuxia e kung fu, formando não só grandes atores de ação, como também uma linguagem equivalente a esses corpos.

Entre a direção, coreografia e atuação, Jackie Chan e Sammo Hung se tornaram grandes astros ao combinarem as artes marciais com a comédia, tendo Jackie Chan construído uma carreira sólida em Hollywood, além de fama no mercado ocidental a partir dos anos 80. Bordwell comenta sobre a persona que Jackie criou nos filmes:

¹⁹ No original: Il y a donc une formidable unité dans l'œuvre de John Wayne, ou tout au moins dans ses meilleurs films: la vieillesse, la décrépitude, le temps qui passe. Voilà indiscutablement un auteur. (MOULLET, 1993, p. 61)

Tipicamente, o filme gira em torno de um cara comum, doce, bastante inocente e não muito inteligente. Os vilões o atacam impiedosamente, e seus superiores o tratam injustamente, mas suas habilidades de luta são aumentadas por sua dedicação incansável ao seu objetivo e sua sorte angelical. Ele é o Harold Lloyd de Hong Kong, com o dom de Buster Keaton e Douglas Fairbanks de adaptar acrobacias punitivas à sua personalidade de estrela. (BORDWELL, 2011, p. 35, TRADUÇÃO NOSSA²⁰)

A persona de Jackie Chan transcende os filmes que ele dirige, abrangendo também aqueles em que atua, o que constitui a maioria de sua carreira em Hollywood. Sua figura torna-se o epicentro dessas produções, sendo as coreografias, acrobacias e até mesmo os erros suas marcas registradas, construindo, dessa forma, uma linguagem própria de movimentos. A *mise en scène* do filme se ajusta a ele com enquadramentos abertos que precisam mostrar seus movimentos de forma direta, sem uso de truques de montagem ou outros recursos para falsear suas habilidades, como coreografias ágeis, com saltos, quedas e golpes "acidentais". Jackie Chan, ao lado de Bruce Lee, pode ser considerado um ícone que conseguiu deixar suas marcas em todos os continentes da cultura cinematográfica, sendo seus nomes mais lembrados do que os próprios filmes. Porém, a figura de Jackie Chan evoca tanto um estilo específico para os filmes que é impossível não o considerar um dos maiores autores do gênero.

A partir dos anos 1980, Hollywood passa a explorar a ação de forma mais espetacular, tornando-se um dos gêneros mais rentáveis do cinema. Parte dessa continuidade de sucesso se deve à figura de suas estrelas. Diversos atores, como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, Steven Seagal e Jet Li, consolidaram suas reputações como grandes atrativos comerciais para os filmes. Seus carismas, presenças marcantes, atributos físicos e habilidades tornaram-se os elementos principais de suas atuações, em contraste com a representação naturalista de atuação. Ao descobrir um filme desses atores, o público tem uma expectativa do que se esperar, não só da sua atuação, mas também da forma do próprio filme, das dinâmicas de ação, do seu vocabulário de fisicalidade. Estes atores-personagens criaram novos mitos no imaginário do cinema hollywoodiano, no qual é impossível separar os filmes de suas imagens.

A estrela é o ator, ou a atriz, que absorve parte da essência heroica, isto é, divinizada e mítica dos heróis dos filmes, e que, reciprocamente, enriquece essa essência com uma contribuição que lhe é própria. Quando se fala em mito da estrela, trata-se, portanto, em primeiro lugar do processo de divinização a que é submetido o ator de cinema, e que faz dele ídolo das multidões. (MORIN, 1989, p.26)

²⁰ No original: Typically the film centers on a sweet-natured, fairly innocent, not-too-bright ordinary guy. The villains assail him mercilessly, and his superiors treat him unjustly, but his fighting skills are magnified by his untiring dedication to his goal and his seraphic luck. He is Hong Kong's Harold Lloyd, with Buster Keaton's and Douglas Fairbanks' gift for tailoring punishing stunts to his star persona.

Era comum esperar dos filmes protagonizados por Van Damme seus golpes brutos que vibravam sua fisicalidade, assim como os movimentos que provaram sua flexibilidade também, como os espacates e chutes giratórios. De Jet Li era de se admirar a sua flexibilidade e torções que parecem desafiar os limites humanos (BRENEZ, 1998), além de sua agilidade extraordinária nos golpes de kung-fu. Suas habilidades são potencializadas pela câmera, enriquecidas pela fotogenia, mas também existem por si só.

Como citado anteriormente, a partir dos anos 2000, o cinema, sobretudo o hollywoodiano, passa a entrar em ciclos e tendências que tensionam a qualidade desses mitos dos atores de ação. Nos modos da pós-continuidade, a fisicalidade, habilidades e carismas perdem lugar para a construção formal da ação através de recursos e dispositivos específicos. A produção de choques provocados por câmeras ágeis e trêmulas, aliadas a uma montagem igualmente frenética, carrega mais o protagonismo dos filmes do que as próprias estrelas.

Enquanto isso, no hiperformalismo, o apelo passa a ser tomado pelo espetáculo dos avanços das imagens digitais. Os atores que encarnam os heróis de aventuras fantásticas não afetam pelas suas qualidades únicas de fisicalidade, mas por rostos ou vozes que encarnam essas fantasias. A caracterização visa mascarar a identidade do ator e ressaltar a do personagem. Por exemplo, só reconhecemos o Tobey MaGuire quando ele retira a máscara de Homem-Aranha. Nos saltos de um prédio a outro, apenas contemplamos um corpo digital mimetizar os movimentos quiméricos na imagem. Podemos considerar *The Expendables* (2010) de Sylvester Stallone e suas sequências ao trazer para o filme diversas dessas estrelas de ação reunidas, como uma reação excessiva a esses ciclos.

Contudo, não é possível dizer que tal apelo desses atores-ginastas ou atores-lutadores tenham desaparecido completamente do cinema de ação. Diversas vezes vemos surgir estrelas com habilidades provocantes no espetáculo, principalmente em filmes asiáticos ou em filmes B estadunidenses, como Tony Jaa, Iko Uwais, Scott Adkins, Wu Jing, entre outros. Em contrapartida, é difícil não reconhecer na figura de Tom Cruise, um dos últimos astros da indústria hollywoodiana, alguém que ainda mantém seu apelo tanto pela iconicidade imagética quanto pela fisicalidade espetacular.

2. MISSÃO IMPOSSÍVEL

A franquia *Mission Impossible* é uma adaptação para o cinema da série de televisão *Mission Impossible* (1966-1973), criada por Bruce Geller. A premissa da série acompanha o grupo de agentes secretos da *Impossible Mission Force* (IMF) realizando diversas missões arriscadas, contando com tecnologias avançadas e métodos criativos para superar as situações consideradas impossíveis. Tom Cruise convenceu a Paramount Pictures a confiar e investir no remake da franquia para o cinema pela sua própria produtora, a Cruise/Wagner Productions. A partir de então, Cruise produz e protagoniza todos os filmes da franquia, tendo um papel substancial em escolher o nome dos cineastas envolvidos na criação dos filmes.

Existem alguns elementos que estão presentes em todos os filmes da franquia, como as tramas sobre ameaças globais, o jogo de agentes duplos, as equipes IMF, as máscaras que reproduzem quaisquer rostos, os microdispositivos, os hackers etc. A estrutura também sempre terá uma cena de abertura iniciada com ação. Essa abertura terá muitas vezes uma cena de *heist*/invasão e pelo menos uma sequência de ação intensa no clímax. Há também, nos filmes, a presença do McGuffin, conceito desenvolvido por Hitchcock para determinar um elemento que alavanca a narrativa, mas que não tem uma importância significativa.

Além de todos os elementos da trama e da diegese, existe um fator central nos filmes, onde tudo gira em torno. Começamos por esse fator da relação de Tom Cruise com a franquia. Ele não é apenas o protagonista, mas a imagem central da franquia, além de ser produtor, aquele que arrecada fundos para o filme existir dentro dessa indústria. Então, a sua figura está centralizada do filmico ao extra-filmico.

Em *Mission Impossible* (1996), Tom Cruise interpreta Ethan Hunt pela primeira vez. O filme, apesar de resgatar diversos elementos icônicos da série, desconstrói o legado, colocando um dos personagens protagonistas da série, Jim Phelps (Peter Graves), como vilão do filme, dessa vez interpretado por Jon Voight. Centralizando o filme e, conseqüentemente, a franquia em Hunt, Cruise se torna uma figura de ação.

Na franquia *Mission Impossible*, é possível verificar a construção figural da "criatura" Ethan Hunt/Tom Cruise. A cada filme, imagens icônicas vão sendo criadas, causando comoção no espectador, além de serem armazenadas em sua memória. A trama e a motivação dos eventos de cada filme são os que menos sobrevivem na memória do espectador, mas sim imagens das situações às quais Hunt perpassa. Muito disso se deve ao trabalho dos diretores em conseguir criar imagens que se tornam marcas em cada filme. Podemos considerar que tal

efeito é possível graças a uma construção conjunta entre cineastas e atores, ou "criadores e criaturas", na construção imagética da franquia, resultando em uma imagem-Cruise. Isto é, uma espécie de figuras de *mise en scènes* que são desenvolvidas a partir da presença de Cruise, mediada pelo olhar do cineasta.

Porém, é difícil colocar Cruise apenas na posição de criatura nesses filmes. Ele possui grande controle nas decisões da franquia, inclusive na escolha do elenco e dos cineastas responsáveis por cada filme. Logo, ele tem conhecimento prévio do jogo atoral de cada membro do elenco e do estilo de cada diretor, escolhendo, portanto, de que forma ele quer ser retratado em cada filme.

2.1 - TOM CRUISE

Tom Cruise não começou sua carreira como ator de ação. Ele não é um artista marcial nem um acrobata nato e, fisicamente, não se enquadra nos “*hard bodies*” típicos do cinema de ação. Ainda sim, desde o início, especialmente nos dramas naturalistas e psicológicos, sua imagem foi construída em torno da figura do herói hollywoodiano: homem cisgênero, branco, heterossexual, símbolo de masculinidade e, ao mesmo tempo, vulnerável, marcado por falhas e emoções intensas. Em sua primeira década no cinema, ele trabalhou com diretores consagrados, como Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Sydney Pollack, Ridley Scott, Tony Scott e Oliver Stone, evoluindo rapidamente de personagens coadjuvantes a protagonistas, realizando o movimento em que, “à medida que o nome do intérprete se torna tão ou mais forte que o da personagem, começa a se operar enfim a dialética do ator e do papel, na qual surgirá a estrela” (MORIN, 1984, p. 6). A partir disso, ele se consolida como uma estrela com liberdade para escolher seus projetos.

Sua condição de estrela, como o próprio Morin sugere, vai além de sua capacidade dramática, deve-se também à fotogenia, ao carisma e ao domínio que exerce sobre a própria imagem. A essência de seu sucesso pode ser bem definido pelo comentário de Alain Bergala (2006, tradução nossa²¹): “vimos assim surgir e circular atores que não eram necessariamente grandes atores ou grandes intérpretes, mas corpos excelentes que transmitiam os desejos do filme, corpos singulares que portavam novos ritmos, novas elocuições”. Ele construiu uma persona marcada por um olhar fixo e penetrante, movimentos rítmicos no espaço e um sorriso

²¹ Original: On a vu ainsi advenir et circuler des acteurs qui n'étaient pas forcément de grands comédiens ou de grands interprètes mais d'excellents corps conducteurs de désirs de film, des corps singuliers porteurs de rythmes nouveaux, d'élocutions nouvelles

icônico, raramente fugindo da caracterização de galã clássico. Ainda assim, papéis como os de *Born on the Fourth of July* (1989), *Collateral* (2004) e *Tropic Thunder* (2008) foram elogiados por revelarem novas facetas de sua atuação, mostrando-o fora do arquétipo do herói galante. Mas é inegável que há uma qualidade inerente nos papéis em que ele não tenta subverter sua imagem e, em vez disso, utiliza bem a sua persona. "A estrela contamina, ela própria, as suas personagens" (MORIN, 1984, p. 24). Como espectador, por vezes nos sentimos muito mais próximos da figura do ator do que do personagem, mesmo quando seu rosto é sua principal força imagética, ele ainda adiciona um comprometimento com a fisicalidade das cenas.

O início da aventura de Cruise no cinema de ação começou com *Top Gun* (1986), dirigido por Tony Scott. Embora o filme não apresente grandes proezas físicas realizadas por ele, ainda sim constrói uma aura mística ao redor de sua figura. A postura descolada, a motocicleta, as poses icônicas, o jogo de vôlei na praia e as cenas de aeronaves (embora ele não estivesse no comando delas) criam uma sensação de simbiose entre corpo e máquina, uma qualidade de ação sustentada mais pelo contexto visual do que pela própria atuação. Esse conceito se aprimorou em *Days of Thunder* (1990), em que, agora no automobilismo, Cruise assumiu uma presença mais marcante como piloto, ainda que o filme não tenha alcançado a mesma comoção de *Top Gun*.

A Imagem-Cruise

A persona de Tom Cruise, que consiste na sua imagem pública construída ao longo dos anos, se complexifica entre uma enigmática contradição entre a figura heroica dos filmes, sempre tendendo a se aperfeiçoar e se desafiar em prol do cinema, e uma figura cuja imagem está intrinsecamente ligada à ação, ao sacrifício e à coragem física. Do outro lado, estão as polêmicas pessoais, que giram em torno dos cultos da cientologia e de seus relacionamentos. Entre os dois, está o seu controle em mediar o que pode ou não ser revelado de sua vida pessoal, escolhendo cuidadosamente onde irá aparecer publicamente ou dar entrevistas, sempre mostrando seu lado carismático e fotogênico, cercado por uma aura imaculada. Como diz Morin sobre as estrelas: "Sua vida privada é pública, sua vida pública é publicitária, sua vida na tela é surreal, sua vida real é mítica" (MORIN, 1984, p. XVI). Apesar disso, o que nos interessa neste estudo é aquilo que acrescenta para a análise estética, sem se apegar às questões sociais.

O que definimos como imagem-Cruise trata-se de um conceito forjado a partir do que trouxemos sobre os estudos atorais, a figura que se monta a partir de seu carisma, personalidade e plasticidade reconhecida na mediação de sua imagem. Reconhecemos Tom Cruise não apenas como a estrela principal da franquia, mas como uma imagem síntese. Ele é, simultaneamente, a matéria-prima, o tema, o corpo, a marca e a essência das obras; o ponto de partida e o ponto final de cada filme. Seu corpo nunca é reduzido à representação do personagem, sendo sempre ele, ator, enfatizado na imagem. Ao longo dos anos, Ethan Hunt parece se tornar não apenas um personagem para Cruise, mas o alter-ego de sua persona, uma figura que se funde à sua imagem para criar o mito. Hunt reflete a imagem pública de Cruise: incansável, perfeccionista e, em certa medida, uma figura de sacrifício. Ao decorrer da franquia, fica cada vez mais difícil distanciar a amálgama entre o ator e o personagem, até contaminar os próprios filmes de forma mais autoconsciente.

Então, como figura, sua presença se torna o catalisador central da imagem. Esse efeito de presença-figuração (LEAL, 2019) toma o lugar de toda uma dimensão racional e narrativa do filme, em troca de uma percepção pura dos seus movimentos. Ela apreende nossa percepção mediante uma dimensão afetiva e contemplativa (DUBOIS, 2012). A cada filme, sua atuação reduz os apelos da representação naturalista, entregando-se ao exibicionismo, utilizando de suas características físicas e de suas personas para firmar um jogo atoral que evoca, de sua presença bruta na imagem, uma relação afetiva com o espectador. Estamos progressivamente menos ligados ao que Hunt representa e mais ao que Cruise apresenta a cada sequência.

O jogo atoral de Cruise, seu rosto único e o corpo que, apesar de não ser um atleta como outros grandes atores de ação, é bastante atlético e se entrega ao risco, são dotados de uma especificidade, uma aura magnética que atrai o olhar. Assim como Barthes (1957), que argumenta sobre a singularidade conceitual do rosto de Greta Garbo, o que representa um momento transitório no cinema entre o espanto e o encanto. Podemos agora considerar que a utilização da imagem de Cruise reflete uma fase específica do cinema nas décadas iniciais do século XXI, com o aparente enfraquecimento da força das estrelas de cinema como principal atrativo dos filmes, em troca das obras que prometem intensos estímulos de som e imagem. Nesse contexto, ele parece ser uma resistência dessa condição de estrela, principalmente no cinema de ação.

Parte dessa resistência vem do que eles, como celebridades pós-cinemáticas²², ganham como força através da circulação da sua persona. Suas figuras acumulam-se com tudo aquilo que as imagens que circulam nas diversas mídias sugerem. Na contemporaneidade, a relação do público com o filme transcende a barreira da transparência e da ilusão da tela de cinema. Mediante uma rápida pesquisa, o espectador pode descobrir detalhes sobre como o filme foi produzido, assistir a vídeos do treinamento dos atores, explorar os bastidores das cenas e muito mais. No entanto, essa maior acessibilidade de informações extra-filmicas não diminui o interesse do público pelo filme, ao contrário, ela estende a experiência cinematográfica, “o espectador não é elemento passivo, totalmente iludido. É alguém que usa de suas faculdades mentais para participar ativamente do jogo” (XAVIER, 2008, p. 20). Cruise cumpre o requisito de manter seu corpo em forma para compor o personagem, de se expor aos riscos da construção das cenas, evidenciando todo o esforço físico que é performar esses movimentos. Claro que isso se trata de um movimento publicitário, mas ele executa o que Gumbrecht chama de produção de presença

O efeito de verossimilhança e de intensidade proporcionada pelas cenas de ação coreografadas e executadas de forma mais convencional, a partir da materialidade do seu corpo, pode perpetuar uma relação de proximidade com o espectador, o *ethos* das suas habilidades. Ao mesmo tempo, nesses filmes, essa verossimilhança não recai em uma abordagem realista ou dramática, mas plástica. E, novamente, essa relação de proximidade não se dá através de um processo de identificação psicológica, mas de fascinação, de uma energia transmitida através da imagem desse corpo que domina o espectador através dos seus sentidos e afetos. “O ator ou o dançarino emana, por sua presença, seu movimento, seu fraseado, uma energia que atinge de chofre o espectador”(PAVIS, 2003, p. 20). Sendo assim, a essência da sua atuação se assemelha mais com a do circo do que com a do teatro, da literatura ou do parque de diversões, tudo aquilo que dialoga com o cinema de atrações. Nos momentos mais sensoriais, suas sequências de ação se assemelham a um número acrobático circense que tenta capturar nossa atenção. Para se ter essa experiência estética por completo, “é preciso se deixar impressionar por sua materialidade, não procurar lhes atribuir um sentido” (PAVIS, 2003, p. 15).

Por se tratar de cinema, sua presença é mediada pelo olhar do cineasta. Todo esse efeito da sua presença não seria possível sem a relação do próprio estilo dos filmes. Os

²² They circulate endlessly among multiple media platforms (film, television talk shows and reality shows, music videos and musical recordings and performances, charity events, advertisements and sponsorships, web-and print-based gossip columns, etc.), so that they seem to be everywhere and nowhere at once (SHAVIRO, 2010, p.13)

cineastas realizam todo um jogo de *mise en scène* (coreografia, enquadramento, montagem) que tem em seu centro uma relação de corporeidade. "A mise-en-scène mais decidida (aquela que supostamente vem do cineasta) cede lugar ao outro, favorece seu desenvolvimento, dá-lhe tempo e campo para se definir, se manifestar" (COMOLLI, 2000, p. 5). Por isso, é importante estudar o estilo de cada cineasta e compreender a forma que pretende modular tanto a figura dentro da obra quanto a obra em torno da figura. Em *Mission: Impossible*, existem tramas que envolvem assuntos globais, translações geográficas, locações monumentais e outros elementos de estímulos intensos, constituindo a essência do blockbuster contemporâneo. Contudo, o principal apelo do espetáculo está sempre no impacto da materialidade dos corpos que se transforma em plasticidade.

A própria noção de diretor de cinema se tornou então inseparável da exposição do próprio corpo, e a tradição burlesca ilustra esse ponto de vista de maneira esplêndida: Max Linder, Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd encarnam o uso do corpo e a sua exposição ao perigo pelo cineasta, corpo que se tornou o exclusivo e único instrumento de espetáculo. O lugar da obra se tornou o próprio corpo do artista. (BAECQUE, 2008, p. 488)

É sempre no que o personagem consegue realizar com o corpo que a narrativa se concentra. A potencialidade dessas figuras é tão forte na obra que elas se tornam o centro da *mise en scène*, aqueles que dominam o olhar do público e que regem tudo ao seu entorno. Todas as sequências são construídas em prol do seu espetáculo, de forma a reverter a situação. Toda a obra está coberta pela presença de Cruise e, nesse sentido, ele é tanto a obra quanto o autor. Se torna uma espécie de co-autoria entre cineasta e ator. É através do controle das formas que se faz destacar esses corpos em um elemento estético, o que torna cada momento em uma força figural. Somos arrebatados pela trajetória dos gestos e dos movimentos no espaço: a reorganização da cena, o jogo de harmonia exibicionista entre os corpos que se chocam e se tornam ritmos visuais.

A franquia *Mission: Impossible* se torna o início da fase de Cruise como produtor cinematográfico, o que se torna também uma parte inseparável de si. Em 2025, essa série de filmes completará 29 anos, englobando grande parte da carreira de Cruise, funcionando também como um registro temporal de sua imagem - o embalsamento da sua fisicalidade, em seu auge em meio aos 30 anos até seus 60 anos. Se para Barker (2009) todo filme é como um corpo, *Mission: Impossible* é o corpo de Tom Cruise.

2.2 - *MISSION: IMPOSSIBLE* (1996) - O LABIRINTO DE IMAGENS

Ao refletirmos sobre a filmografia de Brian De Palma, percebemos sua obsessão pela visão e pelo poder da imagem. Em seus filmes, ele sempre deu prioridade à narrativa visual, em construir mais por meio das imagens do que pelo texto. Para ele, a imagem não é apenas a representação visual que constitui o cinema, mas também um elemento da *mise en scène*, um problema da diegese narrativa, um jogo de aparências ou um objeto de desejo dos personagens. Talvez, por isso, seus filmes partem frequentemente de outras imagens, de outros filmes, em um gesto de criação ao modo palimpséstico.

O destaque no projeto maneirista de De Palma está em como seu esteticismo não é gratuito ou meramente chamativo, inserindo-se em um duplo jogo de olhares que frequentemente reflete a partir de outras obras, especialmente os filmes de Alfred Hitchcock. Filmes como *Obsession* (1976), *Dressed to Kill* (1980) e *Body Double* (1984) dialogam diretamente com *Vertigo* (1958), *Psycho* (1960) e *Rear Window* (1954), respectivamente. O processo De Palmiano é o de integrar essas imagens que o assombram para criar um jogo ensaístico, reestilizando-as e produzindo novos significados. Longe de esconder suas inspirações, ele as escancara, não como simples citações cinéfilas, mas como propostas de continuidade da experiência.

De Palma herdou as paranoias voyeurísticas de Hitchcock e, elevando ao máximo, aderiu a essas problemáticas ao seu modo de cinema. Porque a imagem dele não se limita apenas ao ato voyeurístico, mas ao ato de olhar como princípio estético. Não é por acaso que todos os recursos estéticos, amplamente utilizados por ele, criam imagens expressivas que reforçam esse princípio, como o uso de ângulos que seriam incomuns em um cinema clássico, a exemplo do zenital, trazendo esse ponto de vista aéreo absoluto; além de jogos de divisão do olhar que superam o olho humano: como o *split focus*, que deixa nítido dois elementos em distâncias focais diferentes da tela anamórfica, ou os *split screens*, que divide a tela para trazer dois pontos de vista distintos. Seus *travellings* fluidos e estabilizados pela *steadicam* colocam frequentemente o espectador no ponto de vista de um indivíduo misterioso, quase sempre revelada como um observador ou assassino. Suas obras evocam sonhos, alucinações e uma inquietação visual. Sua investigação sobre a imagem aborda a relação entre a verdade e a ilusão, explorando-a como arma e artifício.



Figura 2 - Camadas de simulacro da *mise en scène* em *Mission: Impossible* (Brian de Palma, 1996)

Vale dizer que o interesse estético principal de Brian De Palma é o de fazer refletir sobre a imagem e sobre o valor do cinema enquanto imagem. Em muitos dos seus filmes, a narrativa está envolvida no processo cinematográfico, como em *Blow Out* (1981) e *Body Double*. Em outros casos, a referência é muito mais opaca por retrabalhar as referências em forma de jogos de simulacros, elaborando uma *mise en abyme* que está interessada em refletir toda uma complexidade da imagem cinematográfica ou da imagem em si. Suas imagens-simulacros não dependem das obras de referência para alcançar seus efeitos, mas existe uma relação de acúmulo com elas. “O arquétipo sob essas acumulações de imagens que ganham vida é o do simulacro: o simulacro é a emanção de seu referente, sempre renovado e capaz de “vir me procurar” para provocar minha percepção” (AUMONT, 2008, p. 88). Visto isso, o propósito de De Palma é realizar uma hipnose de imagens no espectador.

Assim como outros cineastas da Nova Hollywood, De Palma sempre esteve no limiar entre projetos autorais e a busca por sucesso comercial. *Carrie* (1976), *The Fury* (1978), *Scarface* (1983) e *The Untouchables* (1987) são exemplos de filmes em que ele foi contratado para o projeto, não tendo a mesma liberdade que os outros. É visível nesses filmes como as ideias visuais dele estão menos atreladas à figura geral do filme, mesmo que elas ainda estejam lá. Porém, vemos que suas ideias convergem muito mais com a premissa de *Mission Impossible*.

Considerando isso, o fato de De Palma ter sido escolhido por Cruise como o primeiro diretor a inaugurar esse universo é fundamental, ainda que saibamos pouco sobre o quão consciente essa escolha foi. Mas vemos que De Palma é um dos cineastas fundamentais para se criar uma imagem através de outra, assim como era o propósito de recriar os filmes através da série de televisão. O cineasta e os roteiristas David Koepp e Robert Towne absorveram os diversos elementos da série original, como microdispositivos, tecnologias de vigilância, máscaras hiperrealistas e modificadores, objetos explosivos e tantos outros que faziam parte daquele universo de espionagem, atualizando-os e adaptando a obra a partir deles. Mesmo não

sendo um diretor tipicamente de ação (o *thriller* é sua especialidade), sua abordagem para as cenas de ação em *Mission: Impossible* é singular, pois privilegia a construção visual e narrativa em detrimento de uma fisicalidade exacerbada. Suas sequências de ação não se limitam a um embate de força e velocidade. Ele quer criar um clima de espionagem com uma tensão discreta. Quase não há embate corporal ou uso de armas de fogo, mas há o resguardo de conceitos básicos, como a luta contra o tempo ou o desafio de certos espaços.

A estrutura do filme é uma luta entre duas forças, o indivíduo contra o sistema ao qual ele está inserido, cerne da imagem-ação. De Palma planta o sistema, mas também podemos considerar como uma metáfora ao conflito que ele trava contra o sistema em que sempre esteve envolvido: a briga entre o olhar autoral dentro de uma indústria cinematográfica castradora.



Figura 3 - A dupla encenação na cena de abertura em *Mission: Impossible* (Brian de Palma, 1996)

De Palma não apenas utiliza esses dispositivos de vigilância e disfarce para mover a história, como também cria todo um jogo sensorial de aparências e remodelações cênicas. Por exemplo, na cena de abertura: o filme abre com a câmera nas costas de um homem, depois revelado como Jack Harmon (Emilio Estevez), enquanto ele controla uma câmera através de um monitor com imagem em preto e branco e de textura analógica. A câmera do filme se aproxima cada vez mais do monitor. Na tela, a câmera, controlada pelo personagem, se move em panorâmicas e em *zoom in/out* por um quarto onde estão 3 pessoas, uma mulher deitada inconsciente, um interrogador e um interrogado. Jack assiste à cena, reage e controla a câmera. Após o homem falar o nome que eles desejavam, a outra agente, Hannah Williams (Ingeborga Dapkūnaitė), que estava atrás de Jack durante todo esse momento, entra na cena do monitor com uma bebida. O interrogador, enquanto finge beber, faz o interrogado tomar a bebida, o homem apaga e então começa o desmonte da cena. O interrogador retira a máscara e revela ser Tom Cruise, interpretando Ethan Hunt, enquanto o restante da equipe desmonta o

cenário, revelando haver até paredes falsas. Ethan acorda a mulher inconsciente, sendo revelada a agente Claire Phelps (Emmanuelle Béart), e então a missão está completa. A equipe de Ethan executa uma encenação para realizar sua missão: utilizam disfarces, interpretam personagens, constroem e desmontam cenários. Cruise interpreta um personagem dentro de outro personagem, utilizando um segundo rosto. Não é coincidência que assistimos a tudo que acontece no quarto por uma segunda tela, um segundo enquadramento e de outra textura imagética. De Palma executa a ação através de uma *mise en abyme*. Toda essa cena de abertura ilustra o que seria o discurso de Brian De Palma nesse filme, utilizando os elementos desse universo de espionagem para criar um jogo de encenação de falsas aparências e de controle das imagens.

Na segunda missão da equipe no filme, agora liderados por Jim Phelps, eles precisam se infiltrar numa festa para resgatar uma lista com nome dos agentes da CIA. Cada um se disfarça como um personagem e, Ethan, mais uma vez, em disfarce total, dissolve a presença de Cruise na tela, tornando-se uma figura estranha, de uma máscara idosa hiper-realista que revela uma artificialidade, novamente preso as ações do disfarce. Os agentes estão equipados com diversos dispositivos eletrônicos, sendo o principal seus óculos-câmera de alta precisão, por meio dos quais transmitem seus pontos de vista para o monitor de Jim, dividido em várias telas. Jim transmite ordens que direcionam a ação de cada agente dentro da festa. Jim age como o diretor da cena, um avatar de De Palma. Ele assume o controle dessa encenação, posiciona os corpos enquanto altera a perspectiva de cada câmera. O próprio protagonista é apenas uma peça controlada nesse jogo. A missão falha, os agentes vão morrendo um por um, um preso no elevador, outra esfaqueada no beco, além da explosão de um carro, restando apenas Ethan como único sobrevivente. Ao mesmo tempo, a morte de sua equipe parece não só estimular a narrativa, dando uma motivação pessoal para Ethan, mas também para limpar a imagem, estreitá-la à presença de Cruise, que antes sempre compartilhava os quadros com outros personagens. Mesmo quando forma uma nova equipe, Cruise tem uma dominância na imagem.

Ethan foge e entra em contato com o diretor da IMF, Eugene Kittridge (Henry Czerny), que marca o encontro em um restaurante. Durante a conversa, Ethan percebe que está cercado por agentes que também eram atores na cena da festa, revelando outra encenação. Kittridge revela que a missão se tratava de uma armação para encontrar um traidor infiltrado na equipe. Kittridge é o diretor desse outro simulacro. Ethan reage explodindo o restaurante, saindo desse lugar passivo ao qual o corpo de Cruise estava preso.

A ação física é utilizada de forma pontual para construir um ritmo no filme, marcada por inícios e fins de *beats* das cenas. Cruise segue um jogo de esgueirar-se de uma sala a outra, correr para tentar salvar os companheiros, explodindo um restaurante para fugir, etc. De Palma o utiliza como um elemento para produzir estímulos contínuos.

Dentro do filme, o simulacro é tomado como real, permitindo um movimento interno da *mise en abyme*, assim como para o espectador, que é constantemente manipulado por esses olhares. Uma imagem que vai sobrepondo outra, conferindo vez a todo um jogo de desorientação que é permitido graças a esses dispositivos que simulam uma noção de *mise en scène*. Hunt-Cruise parece estar sendo jogado de um lado a outro no meio desse jogo, em um labirinto de informações, um corpo que não consegue agir propriamente, que precisa se esconder sob máscaras e disfarces. Os diversos dispositivos de vigilância não servem apenas para vigiar, para formar uma visão absoluta, mas também para enganar, para propor um falso olhar encenado, que não deixa de ser a essência do filme de ficção. No filme, a verdade da imagem está sempre a ser questionada.



Figura 4 - Set piece do cofre em *Mission: Impossible* (Brian de Palma, 1996)

No set-piece central do filme, que talvez produza as imagens mais icônicas da franquia, o protagonista precisa invadir e roubar a lista no computador no cofre da CIA, não podendo fazer movimentos bruscos, sons ou até elevar sua temperatura. Hunt precisa suspender sua fisicalidade, ainda que executando uma manobra acrobática, tornando seu corpo sem peso, sem movimento e sem calor, controlando todos os seus músculos para se tornar um fantasma. O suspense se eleva em uma sequência de 9 minutos de silêncio e precisão quase estática. Parece contraditório um filme de ação ter um ponto-chave em quase completa estaticidade. De Palma subverte o gênero, em vez de uma ação explosiva, cria um

jogo de minuciosidade analítica que nos causa tantas reações hápticas quanto uma cena em alta intensidade. O cofre onde se passa a cena, de cor branca e iluminação difusa, não permite contrastes e deixa tudo em evidência, aderindo até uma virtualidade abstrata a esse espaço. É como se toda a sala fosse um palco em 360° por onde Cruise está realizando sua acrobacia. De Palma decupa a cena buscando todos os ângulos possíveis para se filmar o corpo flutuante de Cruise nesse espaço, colocando em evidência o conflito de perspectivas entre o agente e o analista, ou de todo o sistema de segurança. Qualquer ação de Ethan precisa ser milimetricamente calculada, uma gota de suor se torna a causadora de uma tensão. É a imagem-síntese do filme: o fantasma, Hunt/Cruise, impossibilitado de performar uma fisicalidade exibicionista, está condenado ao desafio da ação que invisibiliza sua presença. É através do controle extremo da fisicalidade em que ele consegue controlar a ação, as micro-ações, o cabo segurado por Krieger, o rato que entra na arena, a luta contra o tempo. Parece irônico que na cena em que seu corpo está mais imageticamente presente, ele se torna um fantasma na imagem, onde somente o espectador pode testemunhá-lo.

Parece haver um conflito de criador/criatura entre Cruise e De Palma na *mise en scène*. De Palma manipula a *mise en scène*, realoca as peças, brinca com as camadas de imagens. Todos os personagens podem ser agentes duplos, disfarçados, plantando alianças e armadilhas, forjando mortes e reaparições. A figura de Hunt/Cruise nesse filme é dupla: ele é, ao mesmo tempo, ator, ao encarnar Hunt, assim como Hunt encarna outros personagens, e espectador. Assim como nós, ele dispõe de informações fragmentadas e precisa decifrar o quebra-cabeça da *mise en scène* que o envolve para chegar à verdade. Mas, para além disso, deve também assumir o controle dessa mesma *mise en scène*, transformando-se em herói de ação ao superar os obstáculos que ela lhe impõe. As máscaras se tornam a materialização do simulacro, fazendo o personagem interpretar outros personagens para conseguir o que precisa. Ao mesmo tempo, essas máscaras parecem ser uma forma de prender o ator no jogo de esconde-esconde, de negar o exibicionismo inerente de um cinema de atrações. Na busca da revelação final, para saber se Claire, seu interesse romântico e esposa de Jim, também é uma traidora, Ethan assume a identidade de Jim e arranca a confissão dela; assim, logo em seguida, o verdadeiro Jim entra na cena, revelando ser o verdadeiro traidor a Ethan, que transmitia o momento para Kittridge, que assistia na tela do seu relógio de pulso. Isto é, Hunt não só utiliza o disfarce para manipular a *mise en scène* como também se apropria do dispositivo de imagem, assumindo o controle do simulacro.



Figura 5 - Ação em intensidade no *set piece* do trem em *Mission: Impossible* (Brian de Palma, 1996)

É só então quando Hunt/Cruise assume o controle da *mise en scène* que o filme parece escapar dessas armadilhas de imagens e se entregar à ação intensa, da velocidade, da força, das armas. No *set piece* final, Hunt enfrenta a alta velocidade do trem-bala, escalando pelo teto para impedir Phelps de chegar ao helicóptero ao qual Krieger está pilotando. Cruise parece desafiar o impossível, colocando seu corpo em risco. Todos os obstáculos comuns ao cinema de ação são levados ao extremo, mesmo que com ajuda de efeitos especiais, o que não diminui toda a relação sensorial com a cena. Por mais que nessa sequência tenhamos uma liberdade maior da fisicalidade de Cruise, ainda enxergamos a *mise en scène* de De Palma. Ele parece recriar a icônica sequência de Cary Grant contra o avião em *North by Northwest* (1959), só que não estamos mais no deserto, e sim em cima de um trem em movimento. De Palma radicaliza o que veremos, prefigurando o futuro da franquia, em que Tom Cruise levaria sua fisicalidade ao limite em nome do espetáculo.

Portanto, *Mission: Impossible* é um filme que trabalha a trama central de um homem lutando contra um jogo de armadilhas de imagens. Parece fortune que a maioria das cenas se localizem em espaços internos, enclausurando os personagens, sendo as externas como reações explosivas: a morte da equipe, explosão do restaurante e o trem-bala. A própria figura criada no filme se beneficia dessa tensão entre autores, parecendo testar quem possui mais controle. Todo filme circula sobre o controle, controle da fisicalidade, controle das informações, controle dos dispositivos, controle das imagens.

No corpo da franquia *Mission: Impossible*, esse primeiro capítulo funciona como o cérebro: o centro de controle, o núcleo de processamento de informações e o responsável por decifrar os estímulos que chegam ao sistema. Assim como o cérebro humano, o filme é constantemente desafiado por ilusões e armadilhas, obrigado a discernir entre o real e o fabricado, enquanto mantém o equilíbrio e o controle sobre todo o organismo.

2.3 - *MISSION: IMPOSSIBLE II* (2000) - O BALÉ DE BALAS

John Woo, ao contrário de Brian De Palma, é essencialmente um cineasta de ação, tendo fundado um subgênero e um estilo singular dentro do cinema: o gun-fu. Esse estilo combina artes marciais com o uso coreografado de armas de fogo, enfatizando tanto o impacto visual quanto o sonoro das cenas de ação. Em seu cinema, raramente encontramos um tiro isolado; pelo contrário, as sequências são marcadas por múltiplos disparos acompanhados de rajadas flamejantes, explosões e movimentos intensos. Corpos são arremessados, vidros se estilhaçam e veículos explodem. Por mais brutal que pareçam essas imagens, elas não formam uma violência realista, mas compõem um espetáculo visual que eleva o excesso a uma forma de arte.

A hipérbole característica de Woo não se restringe à violência. Seu cinema de ação aproxima-se tanto de uma definição genérica de melodrama, quanto da definição descrita por Linda Williams (1991). Ele é tanto um discípulo de Chang Cheh, assim como dos clássicos musicais e do cinema moderno europeu. Nesse contexto, o excesso emocional, tanto nas relações humanas quanto na estética visual, emerge como uma marca particular, entrelaçando ação e emoção de forma visceral e inconfundível.

O universo cinematográfico de John Woo é um território onde o crime, as gangues, a força policial, os assassinos profissionais e o banho de sangue se entrelaçam com temas de camaradagem, romance, família, humor, baladas pop chinesas e iconografias de influência cristã. Essa dualidade é também marcante na presença do duplo. Há quase sempre nos filmes uma dupla de protagonistas, ou um protagonista e um antagonista, em lados opostos de uma batalha, mas que se identificam a partir de um valor em comum: sua ética perante o trabalho. Os duplos podem ser mais sutis, como os irmãos de *A Better Tomorrow* (1986), um do lado da máfia e outro na corporação policial, ou mais figurativos, como a troca de rostos entre John Travolta e Nicolas Cage em *Face/Off* (1997).

Sendo um cineasta da indústria de Hong Kong, Woo moldou seu estilo em meio ao próprio padrão dos filmes de ação populares. No início dos anos 90, migra para Hollywood, enfrentando um cenário ainda mais rigoroso, com diárias de produções mais apertadas e reguladas sob um regime “roteirocrático” e de expectativas de mercado. Todavia, mesmo tendo uma recepção inicial mista, conseguiu levar seu estilo para uma série de filmes, influenciando também outros cineastas dentro da mesma indústria.

Woo consegue realizar um equilíbrio que poucos conseguem alcançar na *mise en scène*. Quase sempre há muitos elementos em cena: multidões, carros, motos, armas. Tudo ao

risco de se tornar um caos, de desorientar, conforme vemos em um cinema da pós-continuidade. Contudo, Woo tem o talento visual de ordenar as coreografias cênicas no espaço, de reter atenção aos detalhes dos gestos e dos movimentos. Por exemplo, a batalha no hospital de *Hard Boiled* (1992), onde há dezenas de bandidos, policiais, pacientes e bebês no mesmo espaço, se transforma em uma zona de guerra, porém, com toda a ação sendo vista com muita clareza e continuidade espacial. Há, em muitos dos clímax de suas sequências de ação, o uso de câmeras lentas que dilatam todos os detalhes dos movimentos. Por vezes, a lentidão é acompanhada de movimentos de câmera em sincronia com a coreografia dos atores, por vezes repetida por uma montagem tonal, sendo o movimento visto por diversos ângulos, criando uma verdadeira dança marcial. Todos os elementos compõem uma inventividade de imagens e plasticidade únicas, que nunca se rendem à verossimilhança, mas sim a sensorialidade e a emoção.

Esse capítulo da franquia pouco tem em comum com o filme anterior, fora os elementos-chave da série, como os dispositivos tecnológicos, a música tema e os personagens interpretados por Tom Cruise e Ving Rhames. Woo busca no filme um outro tipo de imagem, rica pela plasticidade dos movimentos e por sua estilização pessoal. São poucas as cenas de diálogos e planos. O roteiro existe para colocar as cenas em uma ordem, estabelecer apenas uma coerência narrativa. Woo prefere focar nos gestos e imagens, em manter um ritmo harmônico de *mise en scène* e transformar todo o filme em um espetáculo contínuo.

Na trama, Sean Ambrose (Dougray Scott), um ex-agente renegado, trai sua antiga organização ao roubar o Belerofonte, um poderoso antídoto para o mortal vírus Chimera. Cabe a Ethan Hunt recuperar o antídoto e impedir que o vírus seja liberado, enfrentando desafios perigosos e elaborando estratégias ousadas para cumprir sua missão e evitar uma catástrofe global.

Podemos dizer também que é o filme da franquia que melhor utilizou de uma fotogenia dos rostos, de trazer à tona a sua fisionomia, de buscar uma contemplação plástica através de *close-ups*. Se os *closes* de De Palma eram peças para construção do clima da ação, os de Woo são expressivos pela sua presença. Como o *close* nos óculos escuros de Hunt que refletem a imagem de Nyah (Thandiwe Newton), o reflexo das chamas nos olhos de Ambrose, assim como na troca de olhares em plano-contraplano do casal. As superfícies são causadoras de emoções por si só.

Woo não quer desafiar a figura de Cruise, quer usar sua presença como o elemento principal para potencializar a imagem. Isso é manifesto na apresentação de Hunt/Cruise no filme, com o ator escalando uma montanha, saltando de uma rocha para outra, potencializado

pelo uso de câmera lenta. Essa sequência completamente exibicionista não apenas evidencia a abordagem física e acrobática de Cruise no filme, mas também exemplifica os artifícios estilísticos de Woo, nos quais cada movimento expressivo é esculpido a uma duração contemplativa, elevado a um espetáculo visual que se torna interessante pelo seu próprio movimento (CARROLL, 2001).



Figura 6 - Acrobacias exibicionistas de Tom Cruise na abertura de *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000)

Como elemento constante na filmografia de Woo, o duplo se forma como um elemento principal desse filme. O antagonista do filme, Ambrose, é um ex-agente do IMF, ao qual serviu de dublê de Ethan Hunt. Ele estudou o protagonista e costumava usar o disfarce da imagem dele. Então, o rosto de Cruise assume essa duplicidade entre o protagonista e o vilão. O duplo converge na presença de um triângulo amoroso com Nyah, namorada de Ambrose, que se torna aliada e amante de Hunt. É constante a tentativa de organizar uma aproximação de aparência entre Scott e Cruise, buscando formas de tornar mais expressiva essa similaridade: eles muitas vezes utilizam roupas pretas, cortes de cabelo parecidos, até que no clímax utilizam o mesmo óculos escuro para formar essa figura.

Uma cena curta, mas emblemática do estilo de John Woo, ocorre quando Ethan Hunt tenta recrutar Nyah, e os dois acabam se envolvendo em uma descontraída corrida de carros em uma estrada sinuosa na montanha. Os veículos se chocam, desviam de outros carros e, em um momento crítico, Nyah perde o controle, dirigindo-se em direção a um precipício. Hunt a salva, ao colidir propositalmente na dianteira de seu carro, e ambos os veículos começam a girar em torno de um eixo. Essa sequência é marcada por uma coreografia visual cuidadosamente construída: a música pulsante, o uso extensivo da câmera lenta, os planos gerais captados em um *travelling* giratório e os cortes para diversos ângulos que dilatam o

tempo da ação. Os carros se chocam, os olhos de Cruise e Newton se encontram e os planos se entrelaçam, tudo seguindo o mesmo movimento. Todos esses elementos convergem para transformar a cena em uma espécie de dança sensual, um espetáculo plástico que encapsula a estética hiperbólica e emocional que caracteriza o cinema de Woo, que guia o filme inteiro em um mesmo ritmo dançante.



Figura 7 - A dança dos carros em *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000)

Na cena de invasão deste filme, Hunt invade um laboratório para roubar e destruir o vírus *chimera*. Muito diferente do ambiente rarefeito do cofre do primeiro filme, esse é um ambiente saturado por diversos elementos: luzes saturadas, espelhos, vidros, computadores e outros equipamentos tecnológicos. A operação é realizada sem muita dificuldade, porém Hunt é surpreendido pela armadilha de Ambrose, então a ação se inicia, transformando o laboratório em uma arena. Tiroteios com rajadas de fogo, vidros estilhaçados, faíscas, explosões e fumaça, são atmosferas comuns dos filmes de Woo. Quanto ao som, Woo suspende uma verossimilhança da ambientação, concentrando-se na música eletrônica de batida frenética e na materialidade do som dos disparos e do impacto nas superfícies, dando ênfase a uma imersão puramente do fluxo da ação. A relação entre planos substitui a fidelidade da lógica espacial para dar conta do ritmo, sempre aproveitando dos movimentos de câmera para guiar o corte e manter uma relação de estímulos de movimento muito precisa. Por exemplo, a câmera segue as ações de cada personagem no espaço, corta para outro

personagem continuando o mesmo movimento de câmera. A batalha aqui é a do *one-armed man*, a câmera, mesmo que deslize pelo espaço, nunca perde o foco em Cruise. Hunt enfrenta o grupo de Ambrose, desviando os tiros, realizando acrobacias e movimentos exibicionistas, como o movimento giratório deslizante no piso, sempre com as armas em mãos, característica marcante do *gun-fu*. Cruise termina a cena com um salto glorioso do prédio, fazendo uma cambalhota no meio da queda para depois abrir o paraquedas. Bordwell (2008) comenta que o cinema de ação de Hong Kong ia além da visualidade dos golpes, utilizando de uma amplificação expressiva da ação para gerar sensação e emoção. Podemos dizer que esse é o objetivo de Woo com esses movimentos e gestos exagerados de Cruise.



Figura 8 - O corpo de Tom Cruise em amplificação expressiva em *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000)

A coreografia expressiva de Cruise dispensa qualquer verossimilhança do que seria uma luta real. “A economia figurativa presente em Woo é uma poética da repetição sem sentido, do efeito sem causa, da guerra generalizada, da morte banal” (GUIMARÃES e VERAS, 2016, p. 33). O corpo de Cruise desafia a gravidade, os saltos são extensos, os movimentos são graciosos e os tiros parecem lançar fogo no mundo. A câmera se ajusta para acompanhar isso, prolongando esses momentos. Se Cruise é um herói de ação, ele deve ser visto como tal a partir das realizações de seu corpo, elaborando uma mitologia de sua fisicalidade. Todas as façanhas do herói devem ser sublimes. O importante aqui não é a chegada, mas o processo.

O maior exemplo disso se encontra no longo *set piece* do ato final do filme. Nayah faz uma jogada de risco, injetando o vírus em si. Hunt precisa invadir a base dos terroristas e roubar o antídoto antes do vírus se manifestar completamente no corpo dela. Assim que ele desembarca na ilha, temos a prova de sua grandiosidade. Sua entrada na ilha já estabelece o

tom grandioso da sequência: ao confrontar um dos guardas, Cruise o derruba com um golpe preciso e, em seguida, executa um chute acrobático com um salto mortal. Em toda essa sequência, Cruise trabalha em uma coreografia focada em artes marciais, com golpes e acrobacias super elaboradas, como se encarnasse o papel de ator-artista marcial. E, como de costume, Woo decide filmar isso em câmera lenta, repetindo de diversos ângulos, como se quisesse prolongar todos os detalhes desse movimento.



Figura 9 - A ação espetacular de *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000)

A fuga subsequente inicia uma das sequências mais visualmente grandiosas do filme. Hunt, perseguido por Ambrose e seus capangas, rouba uma motocicleta, e a ação se intensifica. A cena oferece uma série de imagens marcantes: Luther explode um carro em uma ponte, e Cruise atravessa as chamas de maneira triunfante. Logo após, ele atira no pneu de um dos veículos inimigos, fazendo-o girar em círculo. Em mais um momento espetacular, Cruise realiza uma manobra RL (levantando o pneu traseiro da moto), girando para encarar o carro e atirando no tanque de combustível, culminando em uma explosão e no capotamento do carro. A ação hiperbólica faz parecer que todo gesto do ator se estende ao sobre-humano, como cada tiro de sua arma fosse o suficiente para causar uma explosão. A sequência continua com Cruise pilotando em alta velocidade, desviando de obstáculos no trânsito e planejando ataques contra os capangas. O ator mantém sua supremacia em todas as modalidades da ação.

O confronto se intensifica quando Ambrose entra na perseguição, também de moto. Ambos, trajados de preto e usando óculos escuros, reforçam a ideia de um duelo simbólico entre duplos. A tensão cresce à medida que trocam tiros enquanto pilotam, e a perseguição culmina em uma praia deserta. Aqui, Woo transforma a ação em uma coreografia estilizada de moto, uma espécie de “dança” na areia que antecede o confronto direto.



Figura 10 - A força plástica dos gestos em *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000)

Finalmente, os dois engajam em um duelo que remete ao estilo dos *western*, mas com o toque característico de Woo. Eles se encaram em *close-ups* intensos, a câmera alterna entre os olhares e a perspectiva de cada um. Montados em suas motocicletas, ambos aceleram rumo ao choque. No instante do impacto, saltam de suas motos e colidem no ar, caindo de uma grande altura na areia, enquanto as motos se chocam e explodem ao fundo, criando um grande impacto visual. A luta continua com uma troca visceral de socos na areia, intercalando trocas de golpes comuns com golpes mais hiperbólicos. Há duas “mortes” de Ambrose, a primeira por um chute giratório de Cruise, que bate, na sequência, com a cabeça na pedra. Na segunda, ele pega Hunt de surpresa, ameaçando atirar pelas costas, mas Hunt desvia do disparo com um giro e finaliza atirando nele.

Os personagens desse filme não transparecem algo completamente humano. Não há consistência psicológica, os personagens agem puramente pelas pulsões mais primárias. Ethan só quer salvar a mulher por quem se apaixonou, então faz de tudo que estiver ao seu alcance para isso, sem buscar uma identificação profunda com o espectador. Em vez disso, transportam para um outro tipo de abordagem, que convoca seus efeitos de personagens-presença (LEAL, 2019), como suas fisionomias, suas habilidades e a performatividade. A força plástica de colocar Cruise e Newton se encarando tem mais energia sensual do que seus diálogos. Conforme afirma Cruise nos bastidores do filme, “John Woo passou muito tempo estudando como eu andava e como me movia, então ele projetou as sequências em torno do que eu poderia fazer fisicamente” (CRUISE, 2000²³). Desse modo, a

²³ Original: “John Woo spent a lot of time studying how I walked and the way I move, so he designed the sequences around what I could physically do”

narrativa do filme se assemelha mais a um processo de consolidar uma imagem, sendo cada cena de ação projetada para elevar o protagonista a um grau sobre-humano e criar um espetáculo visual extremamente plástico. John Woo deforma a matéria, transforma Ethan Hunt/Tom Cruise em um herói mitológico, cuja jornada não se limita a superar desafios, mas a se estabelecer como uma figura de façanhas sublimes. É assim que ele também evoca o efeito de personagem-figura (idem), tornando essa ideia do herói em uma sensação, em uma energia fascinante transmitida por cada um de seus atos absurdos. Para o espectador, nada será impossível para Hunt ou Cruise realizar.

Para o cineasta, seu autorismo não precisa sobrepor a presença do ator, mas sim utilizar de todo seu poder imagético e potencializá-lo ao seu próprio estilo, como se o ator fosse um elemento pictórico, em que seus movimentos podem ser esculpidos de forma criativa, semelhante ao que acontece nas animações. “Uma das invenções maiores de John Woo, característica essencial de seu trabalho formal, consiste em montar os corpos da mesma forma que os outros parâmetros do plano, como o ângulo ou a luz” (Brenez, 1998, p. 52, tradução nossa²⁴). Cruise exhibe todas as suas características que se tornaram clichês: a jogada de cabelo, o olhar concentrado e o sorriso aberto; além de se colocar como um ator de acrobacias, seja com golpes complexos, saltos ou pilotando carros e motocicletas, expondo toda liberdade que parecia privada no primeiro filme. Nossa percepção está na superfície, sobre a pele das imagens que desliza até encontrar a nossa. Nesse encontro, a trama é colocada em segundo plano, não há um jogo de reviravoltas ou surpresas, é tudo muito direto, potencializado por meio da progressão da ação e da emoção. Woo pretende fazer o corpo de Cruise vibrar em uma frequência que atinge diretamente nosso corpo, nos faz sentir a ação, mais do que entender ou duvidar dos seus movimentos.

2.4 - *MISSION: IMPOSSIBLE III* (2006) - OS NERVOS DA IMAGEM

A carreira de J.J. Abrams é bem distinta dos cineastas anteriores. Antes de assumir a direção desse filme, Abrams havia sido roteirista de alguns projetos, mas sem nenhuma experiência como diretor de cinema. Ainda sim, ele já contava com um percurso marcante na TV estadunidense, sendo criador e produtor executivo de séries como *Felicity*, *Alias* e *Lost*, tendo roteirizado e dirigido alguns episódios. Como um homem da TV, Abrams tinha

²⁴ Original: L'une des inventions majeures de John Woo, caractéristique essentielle de son travail formel, consiste à monter les corps au même titre que les autres paramètres du plan, l'angle ou la lumière

experiência de engajar o público nos mistérios da trama, em produzir estímulos contínuos para pôr a obra em movimento.

Além disso, a própria série *Alias* já tinha como tema a espionagem, a qual Tom Cruise confessou em entrevistas ser um fã. E, após tentativas sem sucesso com outros cineastas, ele resolveu convidar Abrams para a franquia. Notamos que após esse filme, Abrams passou a assumir filmes e franquias blockbusters, como *Star Trek* e *Star Wars*. Inspirado em cineastas da Nova Hollywood, como George Lucas e Steven Spielberg, ele une o classicismo, o desenvolvimento linear da narrativa, o crescimento progressivo dos personagens, a ligação entre planos através de *raccords* e a economia estética aos estímulos contemporâneos, além de unir o filme analógico com câmeras digitais e utilizar de efeitos especiais avançados.



Figura 11 - A tensão antecipada em *Mission: Impossible III* (J.J. Abrams, 2006)

Logo na cena inicial, somos lançados diretamente em uma situação de tensão extrema: Ethan Hunt (Tom Cruise) e Julia (Michelle Monaghan), que descobrimos ser sua esposa, estão amarrados enquanto Owen Davian (Philip Seymour Hoffman) ameaça brutalmente a vida de Julia com uma arma apontada para sua cabeça. Davian exige informações sobre o “pé de coelho”, um item misterioso que será o *McGuffin* do filme. A direção de J.J. Abrams busca um naturalismo carregado de intensidade emocional, seus gestos e expressões permitem uma leitura psicológica: Davian grita com um misto de fúria e ameaça, causando imediatamente a repulsa do espectador. Hunt tenta desesperadamente negociar, e Julia está em completo pânico. As atuações do casal enfatizam uma conexão emocional crível, com a intenção de evocar empatia. Abrams usa primeiros planos e uma câmera trêmula, com cores saturadas, contrastes marcados e alta nitidez em conjunto com filme de forte granulação, o que confere à imagem uma textura vívida e hiperdramática, produzindo uma plasticidade recheada de estímulos. É como se todos os níveis da *mise en scène* acompanhassem a tensão da cena.

Abrams adota uma estrutura narrativa mais tradicional, com forte uso de artifícios de roteiro, como antecipação (a ameaça à vida de Julia e a leitura labial de Hunt) e reviravoltas (a falsa morte de Julia e a revelação do traidor). A trama busca humanizar Ethan Hunt, distanciando-o do herói quase sobre-humano de filmes anteriores. Ele é agora um homem dividido entre o amor por sua esposa e as responsabilidades de seu trabalho como agente. Hunt busca uma vida normal, mas é inevitavelmente puxado de volta ao mundo da espionagem quando uma aluna sua é capturada. Essa dualidade entre vida pessoal e dever profissional cria um conflito emocional central, representado também nas escolhas formais do filme.

O filme também materializa o funcionamento institucional do IMF de forma mais explícita, mostrando seu quartel-general como um espaço físico e burocrático, semelhante aos centros de comando de séries policiais. Essa abordagem dá um ar mais tangível ao universo da franquia, enquanto aproxima a narrativa das raízes de Abrams como criador de séries como *Alias*.

Na primeira sequência de ação, Hunt e sua equipe precisam salvar Lindsey (Keri Russell). A invasão se estabelece como uma equipe tática - óculos infravermelhos, submetralhadora, bombas e outros dispositivos de alto impacto, movimentação coordenada e posturas militares. Toda a dinâmica da cena recorre à instabilidade, à câmera trêmula, aos planos muito próximos dos personagens e a baixa profundidade de campo, que criam uma atmosfera caótica. Os personagens se movem por um espaço que parece constantemente desorientador, quase sem clareza espacial, como se estivessem em meio a zona de guerra, e a câmera participa disso, fragmenta uma mesma ação em vários planos, busca diversas formas da imagem. Cruise é quase como uma silhueta em meio ao caos. Ao mesmo tempo, o ator se move de forma militar, esgueirando-se, movendo-se de forma tática, menos espetacular e mais pragmático. A luz ambiente deixa os personagens quase sempre à contraluz ou próximo do *chiaroscuro*. A rajada de tiros produz uma luz estroboscópica, as movimentações de câmera seguem os ritmos da dinâmica da cena. Todos esses efeitos, mesmo que sacrificando uma leitura mais objetiva, oferecem uma série de choques visuais e sonoros, provocando uma sensação de imersão mais precisa, como se quisessem que sentíssemos a ação de forma mais próxima ao que Cruise sente.



Figura 12 - Múltiplos estímulos sensoriais em *Mission: Impossible III* (J.J. Abrams, 2006)

Na cena em que a equipe precisa sequestrar Davian, o filme revela detalhadamente o processo de criação das icônicas máscaras da franquia. A sequência mostra desde o escaneamento do rosto até a modulação do material e a transformação de Cruise em Hoffman. Esse momento é habilmente construído com o uso de um plano sequência que combina truques de montagem e efeitos digitais, conferindo fluidez e impacto visual à transição. Além disso, o filme adiciona uma camada de tensão, dramatizando o processo de adaptação da voz de Ethan para imitar a de Davian. O suspense é intensificado quando um segurança de Davian entra na sala antes que o modulador de voz esteja pronto, criando uma sensação de perigo iminente. Ao tornar esse processo mais palpável e detalhado, Abrams parece desmistificar o elemento espetacular das máscaras, trazendo uma dimensão mais realista e prática à tecnologia. A metamorfose envolve uma atenção especial ao trabalho de Hoffman para interpretar Cruise na sua própria aparência, mesmo com a ausência do ator protagonista na cena; ainda assim, a construção dramática remete a ele. Paradoxalmente, essa abordagem acaba por tornar a sequência ainda mais espetacular, pois combina o virtuosismo técnico com a tensão narrativa e o apelo visual, resultando em uma sensorialidade atraente e tecnicamente impressionante.



Figura 13 - O corpo de Cruise em vulnerabilidade em *Mission: Impossible III* (J.J. Abrams, 2006)

Na sequência da ponte, essa estética é levada ao limite. Ethan e Luther descobrem que há um traidor no IMF e em seguida o carro atrás deles explode. Vai acontecendo uma sucessão de explosões causadas por lança-mísseis e, conseqüentemente, carros capotam, batendo uns nos outros. A decupagem vai fragmentando o espaço, se atendo aos momentos de impacto. Há usos de lentes teleobjetivas instáveis que reenquadram, tremem, aproximam e fragmentam o espaço. A lógica espacial é abandonada em favor dos efeitos causados por cada impacto. A música cessa em determinados momentos, permitindo que os efeitos sonoros hiper-realistas de metais esmagados e vidros se estilhaçando tomem o protagonismo. Um helicóptero se aproxima e começa a atirar nos sobreviventes na ponte. Ethan corre, tentando proteger as pessoas e atirando no helicóptero, como se fosse uma zona de guerra. Nessa perspectiva, Abrams adota a lógica da “pós-continuidade”, em que a coesão espacial é sacrificada para construir um ritmo frenético e de múltiplos estímulos que apreendem a nossa atenção. Música, correria, câmera com diversos tipos de movimentos instáveis, diversos efeitos sonoros realistas, cortes rápidos. Quanto a Cruise, ele é continuamente mostrado como um corpo em tensão com o espaço ao redor, seja correndo, saltando, esquivando-se ou sendo arremessado. Diferente da abordagem de Woo, ele não intensifica nenhum dos seus atos, ao contrário, parece querer nos colocar numa relação de identificação háptica com o personagem, colocando-o em um espectro de realidade mais palpável, até mesmo vulnerável. Portanto, a câmera parece adotar uma aproximação neural, adentrar os tecidos nervosos e participar de todo esse processo epilético. Hunt/Cruise, nesse filme, não é um herói mítico, mas um ser humano tentando salvar seu país, sua equipe e, o mais importante para ele, sua esposa.

Curiosamente, enquanto as cenas de ação seguem um ritmo descontrolado e caótico, as cenas entre Ethan e Julia adotam uma estética mais contida. Abrams opta por planos mais estáveis, com maior profundidade de campo e uma composição sóbria, distante dos planos-simulacros de De Palma e dos planos impressionistas de Woo. Esse contraste entre o caos da ação e a serenidade do romance é capaz de figurar a transparência do conflito interno de Ethan: a incompatibilidade entre o desejo de uma vida comum e a realidade perigosa de seu trabalho. Porém, o que o filme alcança não é o embate psicológico de Hunt, mas os seus nervos. O ataque de fúria de Hunt/Cruise contra Davian no avião é um exemplo marcante, em que todo o regimento espacial parece reagir a essa explosão; todo o espaço da cena se torna uma superfície da imagem-afecção, não apenas o rosto de Cruise. Sentimos a cena como se estivéssemos habitando o espaço neural do ator-personagem.



Figura 14 - Imagem contaminada pelo ataque de fúria de Hunt em *Mission: Impossible III* (J.J. Abrams, 2006)

O último *set-piece* funciona como uma convergência, ao colocar Júlia dentro do plano da instabilidade. Quando Ethan descobre que seu superior, John Musgrave (Billy Crudup), se trata de um traidor e que Júlia não foi assassinada, mas sim uma sócia. Ele consegue escapar das amarras e fugir, indo ao resgate dela, iniciando uma longa sequência de corrida em Xangai, marca registrada do ator. Todavia, tendo um chip explosivo implantado em sua cabeça, seus sentidos ficam em estado de dor e confusão, afetando ainda mais a instabilidade da cena. A luta final contra Davian leva em conta que Hoffman não é um ator de ação, sendo assim, na coreografia entre os dois não há uma troca de golpes complexos e estimulantes. Ela é caótica, instável, recheada de rastros de movimento, culminando em um atropelamento que elimina o vilão de forma não-espetacular, quase acidental. No entanto, o verdadeiro clímax

emocional acontece quando Julia precisa assumir um papel ativo para salvar Ethan, mais uma vez colocando Cruise novamente nesse aspecto de fragilidade. Ao salvar Júlia das amarras, seu estado piora, sendo eletrocutado por ela para desativar o chip, tendo que ela mesma assumir o controle da ação, atirando nos últimos inimigos.

O filme parece refletir o *zeitgeist* de seu período, especialmente em relação à imagem pública de Tom Cruise. Em meio às controvérsias que cercavam sua vida pessoal, como sua associação com a Cientologia, é possível interpretar que o longa busca refigurar Cruise, aproximando-o emocionalmente do espectador por meio de um retrato mais vulnerável e pessoal de Ethan Hunt. Essa abordagem imprime uma profundidade emocional ao personagem, que, mais uma vez, é movido por sua dedicação à mulher que ama. No entanto, enquanto no filme anterior essa relação era moldada por um romance visceral e estilizado, enfatizado por uma superficialidade sensual, aqui ela é construída sobre gestos mais cotidianos e banais, enfatizando uma normalidade quase inatingível para Hunt.

Além disso, o filme adota um tom mais comedido em suas sequências de ação, ancorado em um 'espectro de realidade' mais pragmático. A ação sempre remete mais à objetividade da narrativa da cena do que ao excesso, aproximando-se da linguagem visual e temática popularizada por outros filmes de ação da época, como a série *Bourne*, séries de TV como a supracitada *Alias*, *24* (2001 - 2010) e também jogos como *Hitman* (2000 - 2021) e *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002 - 2013). Essa mudança alinha a franquia com o ciclo do gênero que prevalecia no início dos anos 2000, quando o público demonstrava preferência por narrativas de ação mais "pé no chão", nas quais os protagonistas, apesar de habilidosos, eram apresentados como figuras mais humanas e falíveis. Ao mesmo tempo, seu estilo se mescla ao conceito de pós-continuidade que trouxemos, enfatizando os estímulos de uma construção clássica e também buscando nos aproximar do personagem por meio de imagens-neuro (PISTERS, 2012) que busca atravessar a pele do ator e adentrar seu sistema nervoso, fazendo o filme reagir como seu corpo reage: por vezes calmo e afetivo, outras vezes nervoso, trêmulo e ofegante.

Considerando isso, a poética de Abrams parece não advir de um olhar único, original, mas aproxima a franquia do espectador, buscando formas de humanização e transparência entre a narrativa e a estética. Talvez seu trabalho como cineasta não seja tão coerente como desejavam os autoristas, se aproximando mais da figura de um *metteur en scene*. "Distinguiam entre *metteurs en scène*, ou seja, os que aderiram às convenções dominantes e aos roteiros que lhes eram passados, e autores, que utilizavam a *mise en scène* como parte de uma autoexpressão" (STAM, 2003, p. 104). Contudo, Abrams demonstra eficácia ao trazer

um novo olhar sobre a presença de Cruise, produzindo uma nova lógica figurativa para o personagem-ator.

2.5 - *GHOST PROTOCOL* (2011) - A MATERIALIDADE EXIBICIONISTA

O próximo passo da franquia toma um caminho ainda mais surpreendente ao contratar Brad Bird para dirigir esse capítulo. Conhecido por sua trajetória na animação, Bird fazia sua estreia em *live-action*, um formato que exige um tipo de controle diferente sobre os elementos visuais e narrativos. Na animação, o cineasta trabalha diretamente com as formas animadas através de uma abordagem meticulosa, modulando personagens e a materialidade do filme para construir figuras direto da imaginação.

Nos seus filmes anteriores, como *The Incredibles* (2004) e *Ratatouille* (2007), Bird utiliza fábulas para abordar temas profundamente humanistas. Em *The Incredibles*, explora as dinâmicas familiares e a tensão entre a mediocridade e a excelência por meio de uma família de super-heróis. Já em *Ratatouille*, conta a história de um rato chef de cozinha que luta contra preconceitos e adversidades para alcançar seus sonhos, exaltando a perseverança e a autenticidade. Apesar de ambientados em universos distintos, os dois filmes compartilham uma marca registrada do diretor: a interação vibrante entre os personagens e seus cenários.

A *mise en scène* de Bird é formada por seu olhar minucioso para os movimentos dos personagens, capturando cada passo com graça e precisão. Seja o voo desengonçado de um herói em *The Incredibles* ou o deslocamento ágil, porém cômico, de Rémy em *Ratatouille*, Bird transforma a ação em uma coreografia envolvente. Esse movimento fluido, muitas vezes marcado por elementos burlescos, confere aos seus filmes um tom leve e cômico. As corridas atrapalhadas, os saltos exagerados e as quedas inesperadas remetem à tradição física da comédia clássica. Logo, nesse novo formato, Bird tem o desafio de trabalhar a sua forma contra forças incontroláveis da matéria, as limitações físicas e a imprevisibilidade do mundo.

No enredo de *Ghost Protocol*, Ethan Hunt e sua equipe tentam impedir que um terrorista, codinome Cobalto, coloque as mãos em mísseis nucleares russos. Durante a missão, acabam sendo acusados de implodir o Kremlin, o que leva à ativação do “Protocolo Fantasma”, que declara o fim do IMF. Sem apoio externo, a equipe precisa operar por conta própria para deter o vilão e evitar uma catástrofe global. Diferentemente de outros capítulos da franquia, este se destaca por uma abordagem mais impessoal para Ethan: não há esposas ou amantes em perigo, pelo contrário, Julia só aparece ao final, observada de longe por Ethan,

que aceitou suas pulsões heroicas e os sacrifícios da profissão. Ele age movido por um impulso altruísta de salvar o mundo, estruturando-se em uma série de *set pieces* interligadas por uma narrativa que está sempre a impor empecilhos: a assassina chega mais cedo, os dispositivos falham, uma tempestade se aproxima, etc.

A introdução de Ethan é emblemática. Ele está preso em uma penitenciária russa sob um novo nome, e Benji (Simon Pegg) orchestra sua fuga remotamente, liberando celas e iniciando uma rebelião. Durante a sequência, a fisicalidade de Cruise ganha destaque. Sem comunicação verbal clara com Benji, Ethan se expressa por meio de gestos e ações, criando uma atuação quase muda, com diálogos mínimos (como uma troca breve com o prisioneiro Bogdan). A cena é coreografada de forma rítmica e, ao mesmo tempo, cômica, com Ethan se movendo pelo caos da prisão em sincronia com a música diegética *Ain't That a Kick in the Head*, de Dean Martin. A trilha sonora dita um ritmo quase musical à ação, enquanto Cruise alterna entre lutas, saltos e movimentos rápidos. Seu corpo emana uma leveza e domínio pleno da fisicalidade, mas, quando tromba com outros corpos, evoca todo peso e brutalidade de um golpe. Ele age como se tivesse domínio total do espaço, reagindo aos objetos e obstáculos de modo muito preciso, transmitindo um tom burlesco que remete aos clássicos da comédia física, assim como os de Jackie Chan. A violência é suavizada e, muitas vezes, surge como reação, mais cômica do que agressiva. Curiosamente, o personagem não utiliza armas de fogo ao longo do filme, remetendo tudo ao seu corpo e seu vocabulário físico.



Figura 15 - Acrobacia de Cruise na sequência da prisão em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

Os dispositivos tecnológicos, uma marca registrada da franquia, recebem um tratamento especial neste filme. Aqui eles se aproximam do que Gilles Deleuze define como “gag maquínica” (1983, p. 198) ao analisar os filmes de Buster Keaton e sua relação com as máquinas. Em vez de serem soluções impecáveis, os dispositivos frequentemente falham ou exigem improvisação a partir do corpo do ator. Na infiltração ao Kremlin, Ethan e Benji dispensam o uso de máscaras. Cruise utiliza uma prótese de nariz e barba falsa que não oculta a aparência do ator, temos sempre clareza de que se trata dele. Em vez do disfarce total, empregam um dispositivo de projeção que rastreia a perspectiva do alvo. Essa espécie de

“cinematógrafo hiper-tecnológico” projeta a continuação do corredor para enganar um segurança, criando uma ilusão visual, em que seus corpos desaparecem da imagem vista pelo homem. No entanto, o dispositivo apresenta falhas, como interrupções e defeitos. Em um momento específico, Benji acidentalmente exhibe seu rosto em larga escala na projeção, criando uma situação cômica e aumentando a tensão da cena. Quando outros seguranças chegam, o dispositivo perde eficácia, que não consegue focar a perspectiva em um só olhar, o que faz os personagens agirem fisicamente. O dispositivo é, ao mesmo tempo, o objeto da ação, da tensão e da comicidade da cena. É fácil enxergar uma metalinguagem nessa cena, ao modo que o dispositivo é análogo ao cinema, mas a câmera está menos interessada na ilusão e mais no processo, seguindo os dois personagens que controlam o dispositivo.



Figura 16 - Jogo de ilusão e aparências em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

Diversas *gags* são dispostas ao longo do filme, desde a mensagem telefônica que falha em se autodestruir, precisando Cruise retornar ao telefone e dar um leve golpe para poder explodir, a outras dispostas ao longo das cenas, como a roupa magnética utilizada por Brandt (Jeremy Renner) no último *set piece*.

Seguindo essa figura burlesca que se constrói no filme, Cruise possui uma coreografia muito mais acrobática nessa obra, como se cada sequência fosse um desafio que ele, personagem-ator, precisa superar. Após a implosão do Kremlin, ele é levado preso ao hospital, foge dos policiais que o cercam, chegando ao limite da janela do prédio durante uma troca de olhares e gestos com o policial, improvisando uma tirolesa com seu cinto e aterrissando desajeitadamente em um furgão em movimento. Mesmo nas cenas mais espetaculares, há uma qualidade despretensiosa nos movimentos, como se Cruise não estivesse completamente

seguro com a ação, o que humaniza o personagem e aproxima sua atuação da tradição da comédia física.

Porém, toda a sequência de Dubai possui uma estrutura complexa e engenhosa, podendo ser dividida em três *set pieces* principais:

1. Burj Khalifa - Para que Benji possa acessar o sistema do prédio, o servidor precisa ser infiltrado fisicamente pela parte externa. Hunt precisa contornar e escalar o Burj Khalifa do quarto da equipe até o servidor. Para isso, utiliza as luvas aderentes para auxiliar na escalada. Bird realiza uma construção muito pautada na produção de presença. No momento em que Hunt começa a escalada, a câmera se posiciona nas costas de Cruise, mirando o horizonte desértico de Dubai. A câmera vai fazendo um movimento de elevação, indo dos seus pés até chegar acima da cabeça do ator, ficando em uma espécie de ângulo zenital, deixando em evidência o abismo abaixo do ator. Hunt vai lentamente saindo da área interna do quarto para a externa, com a câmera seguindo o movimento do seu corpo, até se posicionar totalmente nas paredes espelhadas da parte externa do prédio. Com a cena em uma luminosidade ideal, a textura cristalina e a superfície refletem a imagem do próprio ator, assim como a extensão das ruas de Dubai. Apenas por esse plano em sequência, Bird deixa em evidência que não haverá trucagens de montagem ou retroprojeção nessa façanha. Obviamente há mais do que apenas luvas para sustentar o ator, como cabos de força, o que não altera toda a energia dessa realização nem o efeito da experiência no espectador. Tudo está muito evidente, visível aos nossos olhos, e, por essa razão, não seria tão impactante se não fosse pela sensação de que cada movimento de Cruise fosse real, palpável e carregado de risco. Nos minutos seguintes, a câmera segue toda a acrobacia da escalada de Cruise até o prédio, desde os primeiros planos até os planos gerais contemplativos. Até que são produzidos novos desafios dentro da sequência: uma luva falha, uma tempestade de areia se aproxima, Ethan perde o equilíbrio ao abrir o vidro da sala do servidor, iniciando uma nova escalada. Ao conseguir se infiltrar no servidor, inicia-se uma corrida contra o tempo, intensificando a ação. É central aqui a forma como Bird, mesmo longe da animação, monta uma cena em que as ações são tão absurdas quanto as de um desenho animado. No entanto, em vez de controlar a figura principal da forma que quiser (ele poderia usar efeitos digitais para criar a cena de um modo mais análogo à animação), ele abre a arena para as possibilidades da materialidade do corpo. A cena por si só já seria impressionante só pelo feito de Cruise, mas Bird inclui os obstáculos que obrigam o personagem a improvisar na ação. Apesar disso, é o corpo de Cruise que precisa se equilibrar, se segurar, tomar impulso, saltar, enfrentar todos os limites do seu corpo. Seu jogo atoral está em como ele reage a cada variação introduzida na cena; menos em expressão

dramática e mais em uma espécie de rosto-máscara que reflete os estímulos externos e acompanha seu corpo (IAMPOLSKI, 1994). Bird mantém a distância e se concentra nos empecilhos (luva e tempestade), deixando o bloco temporal em prol da exibição de Cruise.



Figura 17 - A escalada do Burj Khalifa em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

2. A transação - A parte central da missão é um intermediário entre os dois maiores *set pieces*. A equipe precisa forjar uma negociação entre a assassina e o terrorista, infiltrando-se nas duas transações ao mesmo tempo. Sem a possibilidade de usar máscaras, eles entram em um jogo de micro ações, olhares e truques. Aliás, o fato de o filme pouco utilizar das máscaras tecnológicas da série (só é utilizada pelo vilão nessa mesma sequência), eleva a escolha de se utilizar da presença bruta dos atores, concentrando-se no que cada um pode oferecer por meio de seus jogos atorais; em particular a de Cruise, que parece menos representar um personagem e mais exibir o seu charme e carisma com um sorriso, por exemplo. Após a negociação falhar e entrarem em conflito, começam as brigas e perseguições. Uma delas resulta na luta entre a agente Jane Carter (Paula Patton) e a assassina Sabine Moreau (Léa Seydoux), que termina em um golpe de Carter em Moreau através da janela arrancada, arremessando a assassina de forma accidental para fora do prédio. Mesmo nas cenas mais catárticas - Carter desejava se vingar de Moreau por assassinar seu parceiro - Bird mantém esse tom atrapalhado do filme.



Figura 18 - A presença imagética de Cruise como jogo atoral em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

3. A tempestade - Hunt persegue o terrorista pelo deserto em plena chegada da tempestade de areia. Essa terceira parte segue um esquema ainda mais visual. Cruise corre em meio a um cenário catastrófico: o vento agressivo coberto de areia que forma uma atmosfera terrosa ao redor do ator-personagem. Por quase toda a cena é tudo isso que vemos, a variação imagética de Cruise nesse terreno, que vai se elevando cada vez mais e que adentra a tempestade. Se no início temos sua imagem clara, vista em zenital com a nuvem de areia se aproximando, à medida que adentra a tempestade a visualidade de sua figura vai definhando, até se tornar uma silhueta em movimento, metamorfoseando da presença bruta em uma materialidade pictórica. A ação varia em níveis: iniciando-se com Cruise correndo a pé; depois ele se prende no teto do carro do motorista; depois se torna uma perseguição de carro, até se atirar contra o carro do terrorista. Seu corpo atravessa todos os limites da tempestade, realizando, em maior parte, aquilo que se tornou o mais popular do seu vocabulário físico: a corrida, que só se encerra quando alcança um limite - sua exaustão. Isso mostra que, apesar de confrontar as situações mais absurdas, Hunt ainda se trata de um ser humano com as limitações de seu intérprete.



Figura 19 - A variação plástica da figura de Hunt na tempestade em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

O confronto final contra Cobalt acontece em um estacionamento de carros. Os dois lutam pela maleta contendo o controle de comando dos mísseis. A arena, aqui, é também um outro combatente, impondo desafios em constantes movimentos de subidas e descidas das plataformas, formando diversas *gags* durante a luta. Eles se trombam, caem, se chocam nos vidros dos carros em um jogo de conflito entre fisicalidade e engenharia. No seu último movimento, o terrorista se apodera da maleta e se joga de forma suicida da plataforma. Para deter os mísseis no final da contagem regressiva, Hunt entra em um carro e se joga de cima da plataforma, atingindo o piso e sendo salvo pelos *airbags* do carro. Cruise não realiza golpes ou ações espetaculares; parece agir apenas para superar os desafios do espaço e apoderar-se da maleta.



Figura 20 - Dinâmicas do espaço como desafio acrobático em *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011)

O que essa sequência final revela, e que já estava presente nas anteriores, é que o antagonista do filme parece ser mais os espaços aos quais Cruise enfrenta uma situação do que outros personagens. Cada espaço exige uma manobra, uma improvisação, um jogo de interpretação ou de se esconder, como se estivesse num videogame, onde cada espaço se torna uma fase desse jogo. Bird resgata essa interação entre corpo e cenário, uma característica já presente em suas animações. É a figura de Cruise, com auxílio de seus colegas, que precisa enfrentar e superar as dinâmicas de cada lugar. Há uma importância menor na narrativa e maior na forma em que seus gestos ecoam por esses espaços.

Nesse sentido, destacamos que a *mise en scène* do filme se dá em torno da visualidade, com composições que sempre colocam a materialidade em evidência. Bird tem um olhar paciente e cuidadoso, voltado a uma fisicalidade exibicionista e cartunesca dos corpos. Essa fisicalidade, juntamente com as *gags* maquinicas, é um elemento que remete ao burlesco. Esse jogo de saltar, pendurar-se, cair, correr e improvisar de forma ao mesmo tempo desajeitada e heroica já era uma característica dos personagens animados de Bird. No entanto, o que este filme parece destacar é muito diferente do estilo característico dos capítulos anteriores da

franquia. Não há nada de muito novo sobre a figura de Hunt. Ele parece tão humano quanto no filme anterior, de forma menos dramática, com um jeito meio atrapalhado, mas eficiente. Mas o filme parece engrandecer muito a figura de Cruise, colocando-o em um patamar parecido aos astros cujo jogo atoral parece advir de desafiar sua vida em nome do cinema, como os já citados atores-diretores burlescos, como Harold Lloyd, Buster Keaton e, o mais recente, Jackie Chan.

Embora exista uma narrativa e uma subtrama sobre Hunt e sua esposa, Julia, que, aliás, afirmam a incompatibilidade do casal, ela também parece sugerir uma nuance sobre a própria vida do ator e suas relações conjugais. Este parece ser o filme em que Cruise está menos empenhado em interpretar o personagem dentro de um jogo realista-naturalista. Em vez disso, ele se concentra em exibir seus movimentos e ações, onde até suas expressões faciais parecem mais reações automáticas a estímulos externos do que manifestações de profundidade dramática, o que confere um tom cômico ao personagem. Essa proposta de Bird parece levar o filme a um caminho específico, se encaminhando a um regime de mostraçõ (GAUDREAULT, 1989). O filme é tão envolvido na presença de Cruise, tendo como síntese o *set piece* do Burj Khalifa, como se fosse um documentário sobre seu próprio espetáculo. Ele está mais envolvido em um registro performático, e os espaços do filme são como um palco para sua apresentação.

A câmara de Bird adere a uma certa opacidade, demonstrando maior interesse pela figura de carne e osso que se apresenta na imagem. Porém, diferente de Woo, não é simplesmente a superfície da imagem de Cruise que ele tateia, e sim todo o jogo performático que o ator tem a oferecer, realizando manobras de força e equilíbrio como se a câmara procurasse os músculos responsáveis por esses movimentos, desde as pequenas contrações faciais até o equilíbrio de todo seu corpo, objetos de fascínio.

O cineasta joga com diversos elementos estilísticos trabalhados nos filmes anteriores: a estilização visual, a inventividade gestual e a sobriedade da ação. Mas seu objetivo é alcançar algo muito próprio, como se estivesse buscando registrar o corpo de Cruise de modo mais primitivo, vasculhando os limites dos seus músculos. Em vez de contaminar a imagem, ele deixa a câmara ser seduzida pelos seus movimentos, semelhante ao exibicionismo do cinema de atrações, em que os atores buscavam exibir suas façanhas para a câmara. Em sua visão, para tornar Cruise um herói de ação, não é necessário lhe impor um sistema ou deformar sua figura, mas deixá-lo exibir o seu vocabulário físico.

2.6 - *ROGUE NATION, FALLOUT E DEAD RECKONING* - O ESPETÁCULO DA PRESENÇA

Antes de se dedicar à franquia, Christopher McQuarrie tinha uma carreira menor como diretor. Os únicos filmes fora da franquia dirigidos por ele são *Way of the Gun* (2000) e *Jack Reacher* (2012) - que marca o início da parceria de ator-diretor entre ele e Tom Cruise. Apesar disso, McQuarrie trabalhou como roteirista em outros filmes, grande quantidade deles protagonizados por Cruise. Consequentemente, é possível dizer que grande parte de sua carreira está ligada ao ator, por ter trabalhado em um apanhado de filmes construídos a partir da figura dele. É possível, assim, interpretar McQuarrie como um especialista na imagem-Cruise. Talvez por isso ele tenha sido escolhido para impor um equilíbrio entre os elementos da franquia.

Os três filmes lançados até o momento possuem uma identidade particular, ao mesmo tempo que possuem também uma certa continuidade do discurso construído por Bird. É o interesse de colocar o corpo de Cruise como foco principal, estudar os seus limites, tornar a *mise en scène* uma extensão da sua presença. Se todos os outros cineastas já trabalhavam com a consciência de impor a imagem-Cruise em sua própria forma, para McQuarrie não há outra imagem a ser criada além do que Cruise já se tornou - o herói de ação que desafia o impossível; resta apenas depurar o ator-personagem e expandir o seu vocabulário de fisicalidade. Já dissemos que Ethan Hunt, como personagem, é uma extensão da persona de Cruise: um homem que constantemente se prova através de feitos físicos extraordinários. A continuação trabalhada por McQuarrie nessas obras se dá em torno de construir um contorno coerente da franquia e um processo de gradual intensidade nas façanhas de Cruise, que agora está menos apegada aos gestos e mais a grandiosidade do que realiza.

Enquanto Brad Bird investiu em um tom mais leve e cômico, McQuarrie adota uma abordagem mais operística e trágica. Ele explora as facetas de Hunt em suas dimensões psicológicas, traumáticas e conceituais. O sacrifício está no centro da jornada de Ethan Hunt: ele é um homem preso em um sistema opressivo, no qual sua dedicação à missão frequentemente condena aqueles que ama e o isola de qualquer segurança pessoal. O corpo de Cruise, portanto, se torna um símbolo dessa tensão – de um homem que luta contra forças muito maiores do que ele, mas que encontra no esforço físico um ato de redenção.

Cruise absorve totalmente essa persona, colocando-se como uma figura de resistência da estrela de cinema e do artista acrobático no cinema de Hollywood, além de se dedicar inteiramente ao espetáculo, mesmo que isso signifique arriscar sua vida. Se Ethan precisa

realizar algo, como saltar de paraquedas ou pilotar um helicóptero, Cruise se propõe ao treinamento para realizar tal façanha, como um desejo de torná-la mais crível.

Por exemplo, na introdução de *Mission: Impossible - Rogue Nation* (2015), Benji, Luther e Brandt falam sobre uma missão: impedir o avião de decolar com a bagagem. Sem saberem onde Ethan está, todas as tentativas por meios digitais falham. Ethan aparece na decolagem e salta para se prender na porta do avião. Não há um apelo dramático, mas sim um jogo exibicionista de Cruise que realiza a façanha de sacrificar sua segurança - como ficar preso na janela de um avião em decolagem, sustentado apenas por cabos. Essa sequência é episódica e não tem nenhuma ligação com o restante do filme. Seu apelo é a façanha do protagonista em si. No decorrer do filme, os outros *set pieces* terão menos essa qualidade de mostração, sendo mais atrelados à narrativa.

O roteiro de McQuarrie faz questão de tentar amarrar narrativamente a série, como forma de expandir o imaginário de Hunt, pois ele se posiciona como um arquiteto do espetáculo. Em *Fallout*, temos a Viúva Branca (Vanessa Kirby), filha da traficante de armas Max (Vanessa Redgrave), presente no primeiro filme, assim como o desfecho da relação entre Ethan e sua ex-esposa Julia. Em *Dead Reckoning* a trama se amarra com o primeiro filme novamente, trazendo também o retorno de Kittridge (Henry Czerny). Assim como *Rogue Nation* e *Fallout* possuem a organização terrorista Sindicato, formada por ex-agentes secretos de diversas nacionalidades, como principal antagonista. Isso parece saciar, claro, uma forma tradicional do cinema *hollywoodiano*, que nunca abandona a contação de histórias como sua principal atração, mas também o interesse de Cruise em contar as histórias de seu alter ego, como se fosse uma espécie de Antoine Doinel do cinema de ação.

Em contrapartida, algumas situações nos filmes de McQuarrie parecem um tanto inconclusivas porque existem com uma certa independência em relação ao roteiro. Em várias entrevistas, McQuarrie conta que iniciaram as gravações de *Fallout* sem haver um roteiro completo, trabalhando diretamente com a presença concreta de Cruise e com a construção das acrobacias. É possível visualizar dentro das obras essa energia de reinvenção, reviravoltas e improviso das situações, como se estivesse em um eterno presente, comum no cinema de atração. “A temporalidade da própria atração está limitada ao puro tempo presente de sua apresentação, mas o gesto que a anuncia cria uma moldura temporal de expectativa e até de suspense” (GUNNING, 1993; p. 7). Por diversas vezes, Hunt é questionado sobre como vai conseguir realizar uma missão. Ele responde de forma evasiva, afirmando não saber. De modo complementar, o público já reconhece o clichê do gênero e da franquia, sabe que o objetivo será alcançado pelo personagem e, ao se distanciar da necessidade da lógica narrativa, pode se

contentar com a experiência bruta da cena. Em *Dead Reckoning*, temos um comentário direto disso vindo da voz de Benji, projetando o pensamento do espectador. É um jogo de ironia metalinguística que vai se envolvendo ao redor do personagem, a autoconsciência sobrepondo a própria consistência narrativa, parecendo colocá-la de plano de fundo.

Poucas coisas sintetizam melhor a definição da figura de Cruise nos filmes de McQuarrie do que uma citação do personagem Alan Hunley (Alec Baldwin) em *Rogue Nation* (2015), em que, ao finalizar um discurso sobre a essência do personagem, o denomina como manifestação do destino²⁵. Hunt tornou-se uma entidade para a qual qualquer feito é possível, reputação que também se estende ao ator que o interpreta.

Acho importante abrir um parêntese para comentar sobre uma outra presença que emerge nesses filmes. Em *Rogue Nation*, a introdução de Ilsa Faust (Rebecca Ferguson) adicionou uma nova camada à dinâmica física da franquia. Ferguson não é apenas uma coadjuvante ou interesse romântico, mas uma força que rivaliza e, por vezes, supera Hunt. A relação entre os dois é construída principalmente através de seus corpos em movimento, que se complementam e se desafiam em uma coreografia de ação e tensão. Desde o primeiro encontro, a sincronia física entre Cruise e Ferguson é evidente. Em cenas como a luta conjunta contra os capangas do Sindicato, o mergulho no tanque e a perseguição de motocicletas, seus movimentos são harmoniosos, como se estivessem em diálogo constante. Na batalha final, dividem uma pistola, alternando-se entre atirar e recarregar, em uma coreografia que combina o ritmo de seus corpos. McQuarrie reforça essa dinâmica através do enquadramento e dos figurinos, mostrando os dois em planos conjuntos que destacam sua proximidade e sincronia. Essas cenas ressaltam a relação física entre os dois, que se complementam como duas metades de um todo. Ferguson atua como um espelho de Cruise, mas também como seu desafio. Apesar de Ethan ser conhecido por realizar o impossível, Ilsa parece estar sempre um passo à frente, antecipando seus movimentos e, às vezes, salvando-o. Ela não é passiva; seu corpo é tão ativo e central quanto o de Cruise. Em muitas cenas, é ela quem dita o ritmo, enquanto Ethan reage. Ferguson executa golpes, saltos e manobras com intensidade e precisão semelhantes a de Cruise, estabelecendo-se como uma presença física dominante. Sua luta contra os capangas, por exemplo, é tão visceral quanto qualquer cena protagonizada por Cruise.

²⁵ Citação integral: Hunt is uniquely trained and highly motivated - a specialist without equal - immune to any countermeasures. There is no secret he cannot extract, no security he cannot breach, no person he cannot become. He has most likely anticipated this very conversation and is waiting to strike in whatever direction we move. Sir, Hunt is the living manifestation of destiny - and he has made you his mission.



Figura 21 - A dinâmica de duplos entre Cruise e Ferguson em *Mission: Impossible - Rogue Nation* (Christopher McQuarrie, 2015)

Podemos dizer que, assim como a narrativa, o estilo de McQuarrie é equilibrado entre duas forças: o planejamento rigoroso das situações e a imprevisibilidade das realizações. Há cenas em que percebemos toda uma construção formal da planificação, com jogo de *raccords* de movimento e de olhares, que estimulam a tensão e a coesão espacial, como a citada Ópera de Viena, o salão da Viúva Branca (Vanessa Kirby) em *Fallout* e a boate da Entidade em *Dead Reckoning Part One*, onde a cenografia possui todo um aspecto particular desses personagens, clássico sofisticado da Viúva e tecnológico da Entidade; o que revela um controle técnico que prioriza a clareza narrativa e a harmonia entre os elementos visuais que constroem um suspense crescente até explodir em ação. Em outras cenas, parece que o progresso da ação não está planejado, deixando a câmera capturar a situação em sua extensão integral e, geralmente, com um aspecto menos refinado, abrindo espaço para a espontaneidade da duração, como os plano-sequências do citado mergulho de *Rogue Nation* e o salto em queda livre em *Fallout*; além da fuga de motocicleta em *Fallout* e de carro em *Dead Reckoning*, realizadas nas ruas de Paris, tendo a estrutura da cidade e o trânsito como fatores do inesperado. Essas sequências transmitem uma energia do processo, na qual as acrobacias de Cruise estão em meio a um fluxo de movimentos. Claro, é importante lembrar que essa espontaneidade não é pura, existe todo um trabalho de planejamento para possibilitá-la, além da pós-produção para polir essas cenas, contudo, o importante é o que se sente a partir dessas cenas.



Figura 22 - Salto em queda livre de Cruise em *Mission: Impossible - Fallout* (Christopher McQuarrie, 2018)

Se falávamos que em *Ghost Protocol* o espaço parecia ser o verdadeiro antagonista do filme, nos filmes seguintes podemos enxergar algo semelhante, mas em uma escala ainda mais épica. No filme de Bird, os espaços estavam demarcados por uma delimitação cênica. Por exemplo, a perseguição na tempestade parece se estender por uma grande distância, mas é a tempestade quem faz a demarcação desse bloco espaço-temporal. Nos filmes de McQuarrie isso se estende, dando prioridade a Cruise enfrentar espaços abertos, como centros urbanos, montanhas, céu e paisagens naturais. Em todos os filmes, parece haver uma progressão natural em iniciar em arenas delimitadas até atingir os ambientes abertos e extensos, como os que já citamos anteriormente. Em *Rogue Nation*, isso ocorre em menor grau. Embora a corrida de motocicletas seja longa e envolva diversas dinâmicas no caminho, os *set pieces* finais são mais contidos em suas façanhas que os filmes seguintes.



Figura 23 - Clareza visual na perseguição de helicóptero em *Mission: Impossible - Fallout* (Christopher McQuarrie, 2018)

Em *Fallout*, a ação transita do beco da negociação para o salto em queda livre, passa pela boate da Viúva Negra e pelo centro de Paris, segue para o esconderijo e culmina, por fim, nas montanhas da Caxemira. O salto parece uma nota alta em meio à progressão, mas toda a dinâmica de ação das ruas de Paris envolve uma estrutura mais complexa. Ele utiliza diversas partes da cidade como um labirinto da ação e apresenta diversos jogos de pura fisicalidade de Cruise; primeiro na fuga de motocicleta, depois correndo pelos telhados dos prédios, aderindo à velocidade e à precisão como principal elemento da ação. A longa extensão das locações é sempre um palco possível para a exibição da sua corrida, que muitas vezes nos leva a questionar se está puramente atrelada à necessidade narrativa ou é apenas um ato exibicionista daquilo que se tornou uma de suas marcas. O que impressiona, ainda mais em seus 60 anos, é vê-lo realizar essas proezas em grandes planos-sequência.

Um dos pontos altos da sua performance está no *set piece* final, quando Walker/Lark (Henry Cavill) foge de helicóptero e Hunt precisa alcançá-lo para obter o detonador das ogivas. Ele fica suspenso na carga de outro helicóptero e escala para chegar à cabine. Quando alcança a cabine, elimina os tripulantes e assume o controle do helicóptero. Aqui a câmera parece assumir até outro tipo de registro: câmera digital com lentes grande-angulares e ângulos fixos, que aderem a uma visualidade mais crua, sem muita estilização ou textura da película, deixando toda a extensão do plano em nitidez; o que parece uma série de recursos que foge da estética geral do filme, em prol do que se adequa à situação. Em toda essa *mise en scène* de risco (Cruise está realmente pilotando o helicóptero), o principal é pôr em evidência a veracidade dessa façanha. Ficamos diante do puro feito da ação, o embate entre os helicópteros em meio à montanha, com Tom Cruise, um ator, estrela de Hollywood, arriscando sua vida em um ato de grande magnitude. Em um momento após derrotar Lark na montanha, a câmera faz um longo recuo para enquadrar Cruise em um plano geral escalando a montanha, deixando-o isolado em toda a vastidão da paisagem. O ritmo desse plano parece romper com o da cena, porque o filme se entrega a uma contemplação do ato.



Figura 24 - Plano contemplativo da escalada de Cruise de *Mission: Impossible - Fallout* (Christopher McQuarrie, 2018)

Uma estrutura semelhante é feita em *Dead Reckoning*, o corpo de Cruise está em uma tensão constante entre ser perseguido e ser o perseguidor, o que molda a dinâmica das cenas ao longo do filme. A antagonista do filme é uma inteligência artificial denominada como Entidade, ao qual mantém controle e onipresença em todos os meios digitais. Em um mundo dependente das tecnologias, essa Entidade torna-se objeto de desejo de todas as nações. Por conta disso, todos os meios digitais se tornam manipuláveis, e Hunt e sua equipe só podem confiar em seu principal atributo: a fisicalidade. Novamente, a narrativa se volta para a presença de Cruise, que agora precisa, através de sua fisicalidade, lutar contra uma existência não física, mas de controle sobre todo o seu entorno. Na cena do aeroporto, a ação de Hunt se resume a uma deambulação pelo espaço, que se torna também um jogo duplo de imagens, de aparecer e desaparecer, como a multiplicação do rosto de Cruise nas câmeras ou a fantasmagoria digital de Gabriel (Esai Morales), que é análoga aos truques de magia realizados por Cruise. Ele está sempre em fuga, seja dos mercenários, sob o comando da Entidade, ou da inteligência americana; o movimento é sua principal arma. Isso se traduz em mais uma longa cena de direção no trânsito, que se inicia com uma perseguição de moto e finda com Hunt, agora algemado a Grace (Hayley Atwell), dirigindo um carro pequeno e realizando acrobacias automobilísticas pelas ruas de Roma, em constante interação com os corpos, carros e outros elementos da locação. Ao mesmo tempo que, dentro do carro, acontece outra camada de ação, de tom burlesco, onde os atores, privados de muito movimento, se contorcem e se debatem constantemente.



Figura 25 - A ação interna e externa no carro em *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (Christopher McQuarrie, 2023)

O filme constrói progressivamente seu clímax de tensão narrativa em torno do salto de motocicleta do penhasco. A cena se justifica como a única forma de Hunt alcançar o trem em movimento e realizar a missão, ao mesmo tempo que é sua única chance de salvar a vida de Grace. Mesmo se justificando na narrativa e emocionalmente, a cena parece se esquivar desse efeito. O momento transcende a narrativa para se afirmar como espetáculo de presença física: o salto abre um parêntese cinematográfico, deslocando o foco da ficção para a materialidade do risco real. Ethan Hunt dissolve-se temporariamente da percepção do espectador, substituído pela figura concreta de Tom Cruise em seu desafio mortal. A apreensão concentra-se menos nas consequências narrativas do ato e mais no gesto em si. A câmera não captura um herói, mas um corpo desafiando as leis da física. Quando o salto é realizado, há uma variação de abordagem que evoca dois efeitos, primeiramente contemplativo, focado na plasticidade do salto e da paisagem, e, em seguida, uma explosão de sensorialidade, por meio da câmera próxima ao ator e ao registro sonoro deformado pela pressão do ar. O filme mergulha o espectador em uma experiência háptica, em que o corpo de Cruise, em queda livre, torna-se um veículo de imersão sensorial, que faz nosso corpo vibrar na mesma frequência. Por alguns segundos, não é só ele quem está saltando, nosso próprio corpo também se projeta naquele instante.



Figura 26 - A dupla abordagem no salto de motocicleta em *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (Christopher McQuarrie, 2023)

Assim como os golpes super expressivos que Cruise realiza em *Mission: Impossible II*, o salto de motocicleta de um precipício nas montanhas poderia não ser a única forma de infiltrar-se naquele trem em movimento, mas torna-se a forma mais espetacular a ser realizada e requer uma prova de coragem e de complexidade técnica que sintetiza o estilo de McQuarrie na série. Sua *mise en scène* equilibra a maleabilidade das formas, que citamos no conceito de hiperformalismo, e a decupagem clássica, colocando ambas a serviço da compreensão narrativa, que alcança um resultado que parece atualizar e, ao mesmo tempo, resgatar a forma tradicional do cinema de atrações ao ancorá-la na materialidade do corpo humano. Não é um corpo digital que irá realizar as façanhas ditas impossíveis, mas um corpo físico que age em um mundo material, tendo sua mediação na imagem aperfeiçoada pelos recursos do dispositivo digital. Cruise quer que cada movimento seja sentido como real, realizando-o através de seu próprio corpo, aproximando-se do público tanto em uma forma de contemplação quanto de identificação háptica. Logo, ele quer que sintamos sua experiência através de toda materialidade transmitida pela projeção cinematográfica. Desse modo, o trabalho de McQuarrie é tornar isso possível, tátil. A forma do filme precisa acompanhar isso de perto, sempre adotando o ritmo, a textura e os movimentos que esse corpo necessita para ser mostrado.

Portanto, a autoria de Cruise é ainda mais visível nesses filmes. Vemos que ele atua de forma mais livre, seus movimentos estão dirigidos ao público. Aliás, os outros personagens parecem ser uma projeção do próprio público. Eles o enxergam por meio de uma forma de encanto e devoção pelas suas ações. As escolhas do filme são mediante ao que ele e McQuarrie planejam para o próximo ato. McQuarrie é como um arquiteto do épico,

orquestrando toda a engenharia da produção de um espetáculo à altura da presença desse ator. Já Cruise, age como uma força que manipula a gravidade em torno de si na cena. Os atores devem seguir seu ritmo, a câmera deve seguir seus atos, como no exemplo do salto em queda livre, em que a câmera acompanha todo o percurso do ar até a terra. Parece contraprodutivo que, à medida que seu corpo envelhece ao passar dos anos, ele deseja se provar ainda mais, como um impulso de persistir ao efeito do tempo. Os filmes de McQuarrie não mais representam uma parte desse corpo, mas um corpo inteiro, erguido por esse esqueleto que é Cruise, centro de sustentação da imagem. Por isso, ele exhibe todo o leque de suas habilidades em várias instâncias; uma explosão constante de presença. Isso se manifesta desde seus truques de magia em *Dead Reckoning* e o domínio físico absoluto do próprio corpo, como na cena em que escapa de um tronco usando apenas a força corporal, em *Rogue Nation*, estando algemado, até suas habilidades de pilotagem e manobras com os mais diversos veículos, em terra ou no ar. Nesses filmes, o mundo torna-se um palco, onde só resta abusar da sua presença enquanto ator.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mais do que um exercício puramente teórico, a pesquisa revelou-se como uma exploração das camadas sensoriais, estéticas e materialistas que tornam o gênero de ação uma expressão singular no universo cinematográfico. Por meio dela, foi possível dialogar com as ambiguidades entre o cinema de gênero e o cinema autoral, desafiando dicotomias estabelecidas e revelando o potencial criativo que emerge do embate entre convenções industriais e marcas pessoais dos realizadores.

O percurso investigativo não apenas reafirmou a riqueza estética do gênero de ação, como também destacou a diversidade de abordagens que podem surgir dentro de um mesmo contexto industrial. Analisou-se, por exemplo, as diferentes estruturas utilizadas na elaboração das sequências de ação ao longo da duração do filme, bem como a forma de utilização da materialidade, a manipulação temporal, as dinâmicas espaciais e o emprego da linguagem cinematográfica para intensificar a ação, seja por meio da forma ou da presença dos corpos em cena.

A pesquisa pode parecer excluir muito do que existe dentro do gênero, pois foi preciso se ater àquilo que mais se aproxima do objeto principal, a franquia *Mission: Impossible*, ancorada na figura central de Tom Cruise. Essa franquia revela uma questão importante de como a figura de um ator de ação pode abalar as definições de um cinema de autor. Vimos que, por conta de o gênero ter uma relação muito intrínseca com a fisicalidade, o ator, em algumas obras, tem um papel crucial em definir a *mise en scène* do filme.

Poderíamos seguir outros exemplos; há uma cultura diversa no próprio cinema de Hong Kong, que citamos no texto, e no cinema japonês, além das últimas décadas no cinema de Bollywood e Kollywood. Porém, sabemos da dificuldade desses filmes chegarem até nós, o que nos leva a nos atermos àquilo que está mais próximo de nosso regime espectral.

A série *Mission: Impossible* é um exemplo marcante de como a colaboração entre cineastas distintos pode gerar obras que combinam espetáculos sensoriais com traços autorais particulares. Cada diretor trouxe uma abordagem específica para a *mise en scène*, resultando em filmes que, embora partam de um todo coeso, apresentam estilos e nuances únicas.

Já a análise revelou que, no cinema de ação, o corpo e o movimento ocupam um lugar central, criando experiências que transcendem a narrativa e dialogam diretamente com os sentidos do espectador. A fisicalidade dos atores, as coreografias de lutas e perseguições, a relação com os espaços e objetos, bem como a manipulação do tempo e do som, constituem

os alicerces da estética desse gênero. Esses elementos, aliados à intensa participação sensorial do público, reforçam o cinema de ação como uma experiência visceral e imersiva.

Por outro lado, levamos em conta que nunca é possível generalizar tais afirmações. Há e ainda irão surgir outros filmes de ação que parecem não entender o cerne do gênero e que se utilizam do formato para suprir uma demanda da indústria, que coloca todos os tipos de trucagens e efeitos narrativos para se disfarçarem de uma obra que valha a pena ser vista, mas que pouco vai de encontro aos corpos do espectador, não resistindo ao efeito do tempo na memória.

As questões levantadas ao longo do trabalho permanecem em aberto, ecoando a natureza fluida e dinâmica tanto da teoria cinematográfica quanto da própria linguagem do cinema. Este estudo não tem a pretensão de oferecer respostas definitivas, mas sim de contribuir para um olhar mais amplo e sensível sobre o cinema de ação e sua relação com a autoria.

Por fim, ao pensar no cinema de ação não apenas como entretenimento, mas como uma forma de arte que mobiliza corpo, sensações e emoções, esta pesquisa reafirma a importância de continuar explorando o gênero em contextos acadêmicos e críticos. Suas diversas ramificações têm o potencial de nos imergir em experiências variadas: podem estimular nossa imaginação, conduzir-nos a um estado contemplativo ou permitir que sintamos a ação de forma física. O fundamental é não permanecermos indiferentes à obra.

Moulet (1993) diz que um ator-autor pode determinar uma estética particular para si. Então, neste estudo pudemos verificar que há dentro da franquia diversas estéticas relacionadas quase sempre à sua imagem e fisicalidade, até uma certa depuração do seu estilo exibicionista. Os filmes da saga *Mission: Impossible* impressionam, sobretudo, a partir do trabalho corporal de Cruise e da visão de cada cineasta que traz um novo olhar a essa imagem-Cruise. Cérebro, pele, nervos, músculos e ossos, sugerimos como cada diretor relaciona o corpo de Cruise com toda a estrutura do filme para sobressair uma figura que o represente na experiência.

Por razão do cronograma da pesquisa, não foi possível englobar na análise o provável último filme da franquia, intitulado *Mission: Impossible - The Final Reckoning* (2025). Mas, desde já, podemos acompanhar suas prévias lançadas pela mídia, gerando expectativa para quais serão as próximas façanhas realizadas por Cruise. A terra e o ar já foram domados. Tudo leva a crer que agora seja na água a sua próxima missão, caso ele escolha aceitar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Londres: British Film Institute, 1999.

ANDERSON, Aaron. **Kinesthesia in martial arts films**: Action in motion. *Jump Cut*, v. 42, n. 1, p. 1–11, 1998.

ASTRUC, Alexandre. **Naissance d'une nouvelle avant-garde**: la caméra-stylo. *L'Écran français*, v. 144, n. 30, p. 588, 1948.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Tradução de Exela dos Santos Abou e Rolf de Luna Fonseca. Campinas: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A Estética do Filme**. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 2004.

_____. **O cinema e a encenação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BARKER, Jennifer M. **The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

BARROWMAN, Kyle. **Origins of the Action Film**: Types, Tropes, and Techniques in Early Film History. In: KENDRICK, James (Ed.). **A Companion to the Action Film**. 1. ed. Hoboken: Wiley, 2019. p. 9–34.

BAZIN, André. De la política de los autores. In: _____. **La Política de los autores: Manifiestos de una generación de cinéfilos**. Barcelona: Paidós, 2003. p. 91–105.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BERGALA, Alain. **De l'impureté ontologique des créatures de cinéma**. *Trafic*, n. 50, p. 23–36, verão 2004.

BERGALA, Alain. **La non-direction d'acteurs selon Godard**. *Études Théâtrales*, n. 35, p. 68–81, 2006. Disponível em: <https://www.cairn.info/revue-etudes-theatrales-2006-1-page-68.htm>. Acesso em: 12 set. 2024.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Berkeley: University of California Press, 2007.

BORDWELL, David. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2008.

BORDWELL, David. **A glance at blows**. *Observations on film art*, 28 dez. 2008. Disponível em: <https://www.davidbordwell.net/blog/2008/12/28/a-glance-at-blows/>. Acesso em: 3 fev. 2025.

BORDWELL, David. **Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment**. 2. ed. Madison: Irvington Way Institute Press, 2011.

BRENÉZ, Nicole. **De la figure en général et du corps en particulier**: L'invention figurative au cinéma. Louvain-la-Neuve: De Boeck Université, 1998.

BRENÉZ, Nicole. **On the Figure in General and the Body in Particular: Figurative Invention in Cinema**. Traduzido por Ted Fendt. Londres: Anthem Press, 2023.

BUSCOMBE, Edward. Ideias de Autoria. In: RAMOS, Fernão P. (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema: pós-estruturalismo e filosofia analítica**. v. 1. São Paulo: Senac, 2005.

BUSCOMBE, Edward. A ideia de gênero no cinema americano. In: RAMOS, Fernão P. (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema: documentário e narrativa ficcional**. v. 2. São Paulo: Senac, 2005. p. 303-318.

CARROLL, Noël. **Toward a definition of moving-picture dance**. *Dance research journal*, 33/1, verão de 2001, p. 46-61.

CAUGHIE, John. Pam Cook: 'The point of self-expression in avant-garde film'. In: _____. **Theories of Authorship**. Londres: Routledge, 1981.

CHION, Michel. **A audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

COMOLLI, Jean-Louis. Carta de Marselha sobre a auto-mise-en-scène. In: **forumdoc.bh.2001: 5º Festival do filme documentário e etnográfico – fórum de antropologia, cinema e vídeo**. Belo Horizonte: Filmes de Quintal, 2000. p. 109-116.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: cinema 1**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 1990. DELEUZE, Gilles

DUBOIS, Philippe. La question do figural. In: TAMINIAUX, Pierre; MURCIA, Claude (orgs.). *Cinéma/Arts Plastiques*. Paris: L'Harmattan, 2004. p. 51-76.

_____. Plasticidade e cinema: a questão do figural. In: **Fragmentos de uma teoria da arte**. São Paulo: Edusp, 2012. p. 97-118.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

GAUDREAULT, André (1989). **Du littéraire au filmique: système du récit**. Paris, Méridiens Klincksieck.

GUMBRECHT, Hans Ulrich; SOARES, Ana Isabel. **Produção de Presença: o que o sentido não pode produzir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUNNING, Tom. “Now you see it, now you don’t”: the temporality of the cinema of attractions. **The Velvet Light Trap**, n. 32, p. 3–13, 1993.

GUIMARÃES, Pedro Maciel. **No rosto, lê-se o homem: a fisionomia no cinema**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 43, n. 46, p. 85-105, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/121048>. Acesso em: 15 jan. 2025.

GUIMARÃES, Pedro. **Ator como forma fílmica: metodologia dos estudos atoriais**. Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, Lisboa, v. 6, p. 81–92, 2019.

GUIMARÃES, Victor; VERAS, Pedro. Invenção figurativa e pensamento fílmico. In: PENAFRIA, Manuela et al. (Org.). **Propostas para a teoria do cinema: teoria dos cineastas**. v. 2. Covilhã: LabCom.IFP, 2016. p. 15–37.

IAMPOLSKI, Mikhail. Visage-masque e visage-machine. In: ALBERA, François (Org.). **Vers une théorie de l’acteur**. Lausanne: L’Age d’Homme, 1994. p. 35–40.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

KENDRICK, James (Ed.). **A Companion to the Action Film**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2019.

LEAL, João Vitor Resende. **Pessoa, figura, presença: o personagem cinematográfico entre o narrativo e o sensorial**. 2019. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-14082019-143038/>.

MARTIN, Adrian. **Mise en scène and film style: From classical Hollywood to new media art**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

MARTIN, Adrian. **Último dia todos os dias: e outros escritos sobre cinema e filosofia**, trad. de Rita Benis. Brooklyn, NY: Punctum books, 2015.

McGILLIGAN, Patrick. **Cagney, the Actor as Auteur**. Londres: A.S Barnes, 1975.

MOULLET, Luc. **Politique des acteurs: Gary Cooper, John Wayne, Cary Grant, James Stewart**. Paris: Cahiers du Cinéma, 1993.

NACACHE, Jacqueline. **O ator de cinema**. Lisboa: Texto e Grafia, 2012.

NEALE, Steve. **Genre**. Londres: British Film Institute, 1980.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos. **A mise en scène do cinema: do clássico ao cinema de fluxo**. Campinas: Papirus, 2013.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema**. Tradução de Sérgio Sálvia Coelho. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PISTERS, Patricia. **The Neuro-Image: A Deleuzian Film-Philosophy of Digital Screen Culture**. Stanford: Stanford University Press, 2012.

RODRIGUES JUNIOR, Radael Rezende. **Pós-modernidade e o cinema de pós-continuidade**. *Arte ConTexto*, n. 8, 2013. Disponível em: https://artcontexto.com.br/artigo-edicao08_radael-rezende.html. Acesso em: 4 out. 2024.

RYBIN, Steven. **The Cinema of Michael Mann**. Lanham: Lexington Books, 2007.

SELLORS, C. Paul. Collective authorship in film. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 65, n. 3, p. 263–271, 2007.

SERRA, Arthur. The Dramaturgy of Presence. **Comparative Cinema**, n. 4, p. 1–15, 2014.

SHAVIRO, Steven. **Post-Cinematic Affect**. Winchester: Zer0 Books, 2010.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação: e outros ensaios**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

STAM, Robert; MASCARELLO, Fernando. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

TASKER, Yvonne (Ed.). **The Action and Adventure Cinema**. Londres: Routledge, 2004.
THE NEW YORK TIMES. Siegel at 59: Director, Rebel, ‘Star’. **The New York Times**, 31 maio 1972.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica**. Tradução de Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2018.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre and Excess. **Film Quarterly**, Berkeley, v. 44, n. 4, p. 2–13, 1991. DOI: <https://doi.org/10.2307/1212758>.

_____. Mega-Melodrama! Vertical and Horizontal Suspensions of the “Classical”. **Modern Drama**, Toronto, v. 55, n. 4, p. 523–543, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1353/mdr.2012.0064>. Acesso em: 12 set. 2024.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

REFERÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS

MISSION: Impossible. Direção: Brian de Palma. Estados Unidos: Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, 1996.

MISSION: Impossible II. Direção: John Woo. Estados Unidos: Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, Munich Film Partners & Company (MFP) MI2 Productions, 2000.

MISSION: Impossible III. Direção: J. J. Abrams. Estados Unidos: Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, MI 3 Film, 2006.

MISSION: Impossible - Ghost Protocol. Direção: Brad Bird. Estados Unidos: Paramount Pictures, Skydance Media, TC Productions, 2011.

MISSION: Impossible - Rogue Nation. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures, Skydance Media, Bad Robot, 2015.

MISSION: Impossible - Fallout. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures, Skydance Media, TC Productions, 2018.

MISSION: Impossible - Dead Reckoning Part One. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures, Skydance Media, TC Productions, 2023.