



O aspecto narrativo das lutas no cinema: uma análise de *Yojimbo*¹

Antônio Marcus Lima FIGUEIREDO²

Universidade Estadual de Santa Cruz – UESC – Ilhéus - BA

RESUMO

O presente artigo discute as funções narrativas das cenas de luta no cinema, tendo como objeto de análise o filme *Yojimbo* (1961) do diretor Japonês Akira Kurosawa. Parte-se do pressuposto que as cenas de luta são mais do que meros espetáculos de violência, configurando-se como importantes recursos para se contar histórias. Através de alguns preceitos da análise fílmica e da estrutura narrativa em três atos, realiza-se a análise de duas sequências de luta do citado filme, buscando relacionar os elementos da sua estrutura interna com o desenvolvimento da intriga.

PALAVRAS-CHAVE: Akira Kurosawa; artes marciais; cinema; narrativa; samurai;

No filme “Operação Dragão” (1973), Bruce Lee, astro do cinema elevado a ícone da cultura pop, em uma das suas falas, usa uma expressão que veio a se tornar muito conhecida e repetida por fãs mais afeccionados por filmes de artes marciais. Ao ser questionado qual o seu estilo de luta, ele responde: (*Fighting Without Fighting*) “Lutar sem lutar”. Se no plano diegético a fala de Bruce Lee se referia a capacidade de dissimular durante uma luta real, ela também pode indicar, para fora da diegese fílmica, a capacidade de construir audiovisualmente cenas de luta – através de técnicas coreográficas associadas aos recursos da linguagem audiovisual.

Partindo do pressuposto que cenas de lutas são mais do que meros espetáculos de violência, o presente artigo discute como tais lutas exercem funções narrativas no cinema, tendo como exemplo o filme *Yojimbo* (1961) do diretor Japonês Akira Kurosawa. Seguindo alguns preceitos da análise fílmica, abordaremos as cenas de luta, buscando relações entre aspectos da montagem e da mise-en-scène e suas funções na narrativa, buscando ampliar as perspectivas de análise e encenação de lutas em produtos audiovisuais.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV pela Universidade Estadual de Santa Cruz.- UESC (Ilhéus-BA). Mestre em Cultura & Turismo pela parceria UESC/UFBA. Professor Assistente do curso de Comunicação Social com Habilitação em Rádio e TV da UESC. Coordenador do Projeto de Pesquisa: A arte de lutar sem lutar: técnicas e estéticas em cenas de luta no cinema.



Sobre as artes marciais encenadas

Práticas de combate corporal fazem parte de diversas culturas do mundo, podendo adquirir caráter religioso, mítico e político. Podemos citar o Kung-fu chinês, o Muay Thai da Tailândia, o Karatê do Japão e a Capoeira brasileira como alguns exemplos de manifestações de heranças culturais milenares que exercem importantes funções nas representações das características destes países.

Com treinamentos específicos e respeitando suas singularidades, todas as artes marciais e esportes de combate visam à utilização de movimentos de ataque e defesa com o objetivo de neutralizar o adversário, seja através de golpes traumáticos, de alavancas e compressões, ou mesmo com a utilização de armas. Esses sistemas de luta foram desenvolvidos a partir de necessidades militares ou paramilitares trazendo no seu bojo, além de aprendizados ligados ao corpo, uma série de princípios ligados ao seu uso. Estes vão em direção tanto na construção de estratégias³ de combate, como voltadas a para o bom convívio coletivo, baseadas em códigos de conduta criados por seus respectivos fundadores e mestres. Em torno das artes marciais existe a formação de uma complexa cultura corporal, que se revela em modos de lutar e modos de se comportar. As manifestações contemporâneas das artes marciais estão ligadas além da ideia de identidade de grupos e nações, a sentidos que passam pela ideias de esporte de alto rendimento, defesa-pessoal, modos de vida, busca de condicionamento físico e de bem-estar.

Parte importante das representações destas práticas corporais está presente no cinema e na TV, onde são pensadas de forma a entreter e contar histórias. As cenas de luta são ferramentas valiosas nos mais diversos gêneros e formatos, ocupando lugar de destaque em grandes e pequenas produções audiovisuais, passando por novelas, filmes, videogames, tanto pela sua força imagética, como por suas funções narrativas. Kreng (2008) afirma que lutas encenadas são tão antigas quanto a humanidade, na medida em que serviam para recontar caçadas e conflitos ocorridos entre civilizações pré-históricas. O objetivo de assistir uma luta mudou de sobrevivência para entreter as massas, para a fama, o lucro, honra e prestígio.

³ O “Livro dos cinco anéis” escrito por Musashi em 1645 no Japão e “A Arte da guerra” de Sun Tzu, escrito na China durante o século IV antes de Cristo, são tratados de estratégia militar e de combate que refletem bem a perspectiva da reflexão estratégica das Artes Marciais.



As artes narrativas como o teatro e o cinema se utilizam de encenações de lutas desde suas criações, uma vez que o conflito corporal faz parte de histórias reais e ficcionais. A enciclopédia *Martial arts of the world* (GREEN, 2001), no verbete *stage combat*, utilizado para se referir qualquer confronto físico encenado, cita as peças de William Shakespeare, do século XVI, como um importante exemplo no teatro em que cenas de esgrima estão presentes em momentos importantes da trama. Nos primórdios do cinema, a empresa Black Maria, de Thomas Edison, produziu uma série de lutas encenadas entre 1894-1896.

Operando numa intercessão entre cinema e artes marciais, as cenas de luta envolvem diversos elementos específicos para sua boa execução: conhecimentos técnicos em artes marciais, dança e conhecimentos cinematográficos como enquadramentos, iluminação, montagem, efeitos especiais e efeitos sonoros (KREENG, 2008). Na história do cinema pode-se observar uma série de escolhas estéticas que vieram a formar os elementos básicos da linguagem visual das cenas de luta contemporâneas. Passando pelos filmes de samurai do Japão pós-guerra, os filmes de kung fu da China, e filmes de boxe americanos, temos uma série de diretores e atores que marcaram a história do cinema de ação, criando e desenvolvendo técnicas e estilos que são usados abundantemente em grandes produções do cinema mundial. David West (2006) explora a forma como o gênero de filmes de artes marciais se adaptou durante a história para atender às mudanças nas demandas de um público internacional e diversificado. West analisa filmes do Japão, Hong Kong e Estados Unidos, elencando os diretores, astros e formas de combate que formam os antecedentes estéticos dos filmes de ação.

Aaron Anderson ao longo de uma série de artigos publicados na revista *Jump cut* (1998, 2001, 2004), faz uma espécie de defesa das cenas de luta e combates no cinema. Contrapondo abordagens clássicas sobre a presença da violência no cinema, que tendem por um lado ressaltar os excessos e buscar alguma espécie de reflexo negativo na sociedade ou, por outro, ressaltar os efeitos especiais e a espetacularização dos combates, como se esses fossem um espetáculo a parte do filme. Anderson busca caminhos que revelam sua condição de diretor e coreógrafo de lutas, defendendo e esclarecendo a função narrativa destas cenas, bem como suas variadas vertentes estéticas.

Anderson (1998) diferencia os filmes de artes marciais, que tem o movimento-performance dos atores como elemento mais importante que a musculatura presentes



em diversos filmes de ação. Enquanto um herói de ação, a musculatura do herói ou heroína muitas vezes contribui muito para o prazer de assistir a um filme, a exemplo de Sylvester Stallone ou Arnold Schwarzenegger. Nos filmes de artes marciais, a musculatura do corpo de um herói de ação desempenha um papel secundário com relação aos corpos em movimento. Ao analisar filmes de Jackie Chan e Steven Seagal, Anderson (idem) apresenta um importante conceito para análise de cenas de ação: o espectro de realidade de lutas miméticas, um certo grau de realidade que a encenação da luta traz. Aaron Anderson (2001) dá prosseguimento a esta argumentação apontando a necessidade de incorporação de arcabouço teórico da dança para a análise de cenas de luta, na medida em que sua diferença para com lutas reais se dá pela sua coreografia.

Anderson (2004) desenvolve a ideia de que as cenas de luta, para além de serem espetáculos de violência, cumprem funções narrativas nos filmes: as diversas formas de como uma luta pode se desenrolar, são marcadores visuais férteis de significados. Desde o mais óbvio e simples símbolo de status, na medida em que consiste em uma espécie de empoderamento do indivíduo que ganha a luta, até os mais complexos dilemas éticos e transformações internas dos personagens, podem ser representados através de lutas e combates.

Análise fílmica de cenas de luta

A abordagem da análise fílmica nos oferece duas possibilidades básicas de formação do olhar a partir do qual se analisa um filme. Um, o olhar externo, quando se procura entender a elaboração da forma e/ou do sentido da obra cinematográfica com ferramentas de ciências e áreas de conhecimento correlatas. Outro, o olhar interno, que busca descrever e explicar o funcionamento da obra a partir dela mesma, sua forma, seus elementos internos (GUIMARÃES, 2010). O presente artigo se identifica com a segunda perspectiva, buscando compreender os mecanismos de significação internos das cenas de luta.

Frente a impossibilidade de se operacionalizar a análise “total” de uma obra, Vonoye (2005) e Julier Laurent e Michel Marie (2009) salientam a necessidade de recortes arbitrários feitos pelo pesquisador a partir de seus objetivos e hipóteses, o que estamos fazendo a partir de uma perspectiva temática: a construção de cenas de luta e suas funções narrativas.



A abordagem que adotaremos na análise das sequências de lutas do filme *Yojimbo*(1961), busca relacionar alguns elementos da *mise-en-scène* e da estrutura interna das cenas, com as funções narrativas que as sequências de luta exercem no filme. Estamos entendendo o termo *mise-en-scène* no seu sentido técnico, denotando elementos como cenário, figurino e atuação dos atores dentro do quadro (BORDWELL, 2008). Assim, observaremos essas sequências a partir da concepção da obra como um todo, buscando entender como isso é traduzido em aspectos cinematográficos.

Seguiremos os preceitos estabelecidos pela análise fílmica proposta por Francis Vonoye e Anne Goliot-lét (2005) para as quais analisar um filme consiste em examiná-lo tecnicamente ultrapassando o sentido de vê-lo e revê-lo. A análise fílmica marca uma atitude diferenciada com relação ao objeto-filme, pois prolonga o momento do registro perceptivo. Neste modelo o procedimento para análise é composto por pelo menos duas etapas: a desconstrução, que equivale à descrição técnica, e outra que é o de estabelecer relações entre os elementos, na busca de uma compreensão das formas de associação entre eles. Parte-se do texto fílmico para desconstruí-lo, obtendo-se assim um conjunto de elementos distintos, para posteriormente estabelecer elos entre eles. Juliiier Laurent e Michel Marie (2009) observam que a descrição técnica alcança três patamares (plano, sequência e filme), nos quais, os procedimentos de análise priorizam traços estilísticos distintos, como ponto de vista, profundidade de campo, luz, movimento de câmera (no nível do plano), montagem e cenografia (para a sequência) intriga, gênero e dispositivo (para o filme).

Numa primeira aproximação do objeto, buscamos compreender o gênero cinematográfico em que se enquadra o filme e o contexto em que diretor Akira Kurosawa o produziu. Após isso, realizaremos uma discussão prévia acerca de *Yojimbo* e examinaremos duas sequências de luta presentes na história.

***Chambara* por Akira Kurosawa**

O “filme de espada” japonês, conhecido como *Chambara*, tem suas raízes no teatro tradicional do Japão, ‘*Kabuki*’, tendo como personagens centrais os samurais, importantes personagens da história japonesa. O gênero é visto como parte dos filmes históricos do Japão, sendo marcado nos anos vinte do século XX por diretores como Makino Shozo e Ito Daisuke. Os samurais eram a classe guerreira que formava os exércitos de líderes feudais no Japão entre os séculos VIII e XV. Durante o período



Tokugawa (1603-1868) foram elevados a condição de casta mais elevada na hierarquia estabelecida pelo feudalismo militar nipônico, conhecido como *Xogunato*⁴. Guiados por códigos de conduta não escritos conhecido como *Bushido*⁵, ou caminho do guerreiro, deveriam viver sob rígidos parâmetros de honra para a vida e morte do samurai. A figura do samurai é um importante elemento da cultura nipônica e o código de honra *Bushido*, com seus princípios de lealdade, honra, resignação, morte honrosa, marcou as narrativas em torno da identidade nacional do Japão.

No Japão, a narrativa coletiva em torno do *samurai*, que se tornou um símbolo da masculinidade e da identidade nacional, teve seu auge na primeira metade do século passado. Visto sob uma perspectiva histórico-cultural, o *samurai* tem semelhante função do cavaleiro nobre da tradição medieval europeia, descoberta pelos escritores românticos, ou do *westerner* dos Estados Unidos dos séculos XIX e XX. (EGGENSPERGER, 2012)

Eggensperger(2012) observa que com o fim da guerra e a derrota do Japão, essa narrativa em torno do samurai transformou-se. O discurso perdeu a uniformidade, modernizou-se e, embora tenha sido parcialmente rejeitado, continuou exercendo grande influência sobre os discursos em torno daquilo que poderia ou deveria ser a identidade nacional no Japão. Kurosawa foi um dos responsáveis pela desconstrução da narrativa nacionalista do *samurai*, através de filmes como *Yojimbo* (1961) e *Sanjuro* (1962), que questionam o modelo de samurai difundido até então (EGGENSPERGER, 2012).

Akira Kurosawa faz parte da geração de diretores japoneses do pós-guerra, sendo considerado, ao lado dos seus antecessores Kenji Mizoguchi e Yasujiro Ozu, um dos grandes mestres do cinema japonês. Ao ganhar o festival de Veneza com o filme *Rashomon* em 1951, se tornou um dos responsáveis a revelar ao mundo um cinema que, embora contasse com um número considerável de produções, permanecia conhecido por poucos nos círculos europeus e americanos (TARGINO, 1995). Com influências que vão do neo-realismo italiano a filmes de faroeste, Kurosawa produziu uma séries de filmes de samurai como *Os 7 samurais* (1960) *Yojimbo*(1961), *Sanjuro*(1962) que contribuíram para a revisão do discursos sobre o samurai.

⁴ O Xogun (Shogun) era o comandante do exército, que tinha responsabilidade pela administração civil, militar, judiciária ou diplomática. O título de Xogun era concedido pelo Imperador, para que esse governasse em seu nome.

⁵ Bushido era um código de honra dos samurais que surge influenciado por conceitos do Budismo, Xintoísmo e Confucionismo. Tendo valores como ênfase à lealdade, fidelidade, auto sacrifício, justiça, modos refinados, humildade, espírito marcial e honra acima de tudo, ele indicava o caminho para o samurai viver e morrer com honra.



Kurosawa foi influenciado por seu irmão que exercia a função de *Benshi*⁶, narrador e comentarista dos filmes mudos japoneses, o que lhe permitiu assistir desde a infância, uma grande quantidade de filmes de diretores japoneses como Kajiro Yamamoto, Teinosuke Kinugasa, Kenji Mizoguchi, Yasujiro Ozu e Mikio Naruse. Seu conhecimento do cinema ocidental como das obras de Charles Chaplin, John Ford, D. W. Griffith e Eisenstein possibilitou a criação de cinema que refletia o momento que vivia o Japão, dividido entre tradições arraigadas e a abertura a valores ocidentais. Expósito(2010) argumenta que Kurosawa expressa em seus filmes uma mescla de apego a tradição e a vontade de revolução característica do Japão no final do século XX. Sua obra fílmica demonstra tanto valores artísticos como refletem a visão de um homem do seu tempo. O cinema de Kurosawa se desenvolve em uma sociedade submetida a princípios morais enraizados em uma tradição secular e a assimilação de um vanguardismo frente a uma emergente cultura tecnológica. Seus personagens são marcados por grande profundidade psicológica.

***Yojimbo* e lutas narrativas**

Yojimbo, que significa ‘guarda-costas’, é um filme de 1961 dirigido por Akira Kurosawa que teve algumas releituras no ocidente como “Por um punhado de dólares”(1964 – Sergio Leone) e “*Last Man Standing*”(1996 - Walter Hill). A história se passa em 1869, período que os samurais no Japão estavam em franca decadência, com o final da dinastia Tokugawa e a progressiva desmilitarização do Japão.

Toshiro Mifune interpreta um *Ronin*⁷, que se autodenomina Kuwabatake Sanjuro, “campo de amoras de trinta e três anos”. Ao passar por uma pequena cidade onde gangues rivais estão em guerra, Sanjuro vê a oportunidade de ganhar a vida por meio da sua espada e da sua inteligência, manipulando as duas gangues rivais. As gangues são lideradas por Ushitora e Seibei respectivamente, sendo o primeiro apoiado pelo comerciante de seda Tazaemon, e o segundo apoiado pelo comerciante de Sakê, Tokuemon.

Sanjuro manipula as duas gangues ao oferecer seus serviços primeiro para uma e depois para outra, conseguindo maiores ofertas pelo trabalho de guarda-costas. Seu

⁶ Personagem específico da história do cinema nipônico, o Benshi, que surge sob a influência do teatro tradicional do país, narrava, dublava e explicava os filmes nas salas de cinema. Filmes japoneses e ocidentais tinham a presença do Benshi.

⁷ *Ronin* é um samurai sem mestre.



jogo é desestabilizado com a chegada de Unosuke, o detentor da única arma de fogo do local. Demonstrando seu lado mais heroico, Sanjuro ajuda a mulher arrancada de uma família simples por Tokueemon, como pagamento de uma dívida do marido. Com a ação, Sanjuro intensifica a guerra entre as gangues, que acaba com a derrota do grupo de Seibei. No entanto, ele se expõe, sendo capturado e espancado pelo grupo de Ushitora. Sanjuro consegue fugir, se recupera e retorna para o confronto final, derrotando toda a gangue de Ushitora e salvando o dono do bar que o ajudou a escapar. Após o feito realizado, Sanjuro vira-se e vai embora.

Existem oito cenas de combate no filme, que se pensado estruturalmente através do modelo narrativo em três atos, difundido em diversos manuais de roteiro⁸, podemos perceber que tais cenas exercem funções em todas as fases do filme: na apresentação dos personagens, no desenvolvimento da trama com suas reviravoltas e no desfecho da história. Para Kreng (2007) o esquema narrativo em três atos se aplica às cenas de luta, tanto no sentido de sua colocação na narrativa fílmica como um todo, apontando que funções ela exerce, como também no seu desenvolvimento interno. Numa cena de luta, o primeiro ato estaria destinado a apresentar a relação dos personagens e as intenções, o segundo ato o aumento do conflito, talvez alguma mudança de estratégia e o terceiro ato é o desfecho da luta, dá o resultado e o que acontece com cada personagem.

Para explorar as possibilidades e as soluções específicas encontradas por Kurosawa e compreender os modos de operar significados através das cenas de luta, selecionamos a primeira e a segunda cena de luta do filme, pertencentes ao primeiro ato. Buscamos perceber como se relacionam os elementos da narrativa interna da luta (*mise-en-scène*, as características da montagem) e a narrativa fílmica pensada como um todo.

As duas primeiras cenas de combate fazem parte do primeiro ato, elas apresentam Sanjuro e as duas gangues rivais. Sanjuro é um samurai habilidoso e inteligente, ele instaura um desequilíbrio entre as gangues na medida em que se une a Seibei e mata três soldados de Ushitora na cena 1. A sequência dura 3'42" e tem 20 tomadas, montagem lenta para os padrões atuais. A gradação de tensão se dá por uma montagem analítica, pautada na continuidade espacial. Valoriza-se os planos conjunto e a encenação dos atores no espaço cênico. Os três primeiros planos localizam espacialmente o conflito: Sanjuro sai da venda de sakê e vai em direção a casa de

⁸ Alguns manuais de roteiro que pensam a estrutura em três atos: FIELD, Syd **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001; COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Traduzido por Gabriela Alves Neves. Lisboa: Pergaminho, 1993. 287p.

Seibei, oferecer seus serviços de guarda-costas. A câmera segue Sanjuro e enquadra, entre as gretas, os homens que trabalham para Saibei (1.4), ele chama Seibei e anuncia que quer trabalhar para ele. Sanjuro vira-se e parte em direção o lado de Ushitora (1.5 - 1.7).



Anunciada as intenções, começa-se o segundo ato, com a sequência ganhando em velocidade a partir do 1.8, quando Sanjuro está frente a frente com os guerreiros de Ushitora. A gradação de tensão se dá pela encenação dos atores, que rodeiam Sanjuro, que os trata com inferioridade (1.11 -1.13). A superioridade de Sanjuro é representada também pela postura que ele assume: mãos dentro do kimono, palito na boca, como se nenhum perigo o rondasse. Os planos seguintes (1.14-1.19) são muito velozes, quando Sanjuro derrota com facilidade e precisão os três homens que o rodeiam e fica de costas, sabendo que ninguém mais iria atacá-lo. Um rápido plano único do braço arrancado caindo(1.16) e os sons de dor do homem gritando sem o braço(1.18), intensificam a violência da cena. Entre o braço caído e o desespero da dor, Sanjuro dá as costas para a batalha guardando sua espada (1.17). Começa-se o desfecho e a sequência perde velocidade, mostrando a reação de dois guerreiros assustados e o olhar de um dos aliados de Ushitora (1.19), finalizando com a calma caminhada de Sanjuro em direção ao grupo de Seibei, encomendando no caminho “dois talvez três caixões” ao marceneiro (1.20).

Uma das primeiras funções que podemos perceber desta cena é apresentar o poder de Sanjuro frente aos demais guerreiros daquela vila: poucos e precisos golpes são o suficiente para derrotar três adversários e paralisar os demais. Porém, outras características dos personagens são apresentadas. Sanjuro é quem provoca o conflito, não se tratava de legítima defesa. Sanjuro é um *ronin*, a suas únicas habilidades são o uso da espada e as estratégias de batalha. Kurosawa usa uma metáfora recorrente no filme associando o *ronin* com um cachorro faminto, que se “aproxima quando sente



cheiro de morte” na fala de um dos personagens. A forma fácil como abateu seus adversários e a reação dos demais também contribuem na caracterização dos personagens. Ao assumir uma postura displicente com as mãos dentro do kimono, inicialmente, e ao sair do combate virando as costas para o bando de Ushitora, no final, mostra que Sanjuro tem consciência da sua superioridade. Os membros da gangue ficam paralisados e assustados, sendo incapazes de reagir contra um único homem, que dá um sinal do despreparo e ausência de princípios que norteiam o código do *bushido*, o caminho do guerreiro.

A segunda cena de combate irá acentuar o despreparo estratégico e a pouca força em combate dos membros de ambas as gangues. Como veremos, o enfrentamento físico não chega a acontecer na cena 2, mas o “quase confronto” reforçará a superioridade de Sanjuro acrescido da forma estratégica de agir. Após sua demonstração de poder, Sanjuro explora o medo e a ganância de Seibei, conseguindo o oferecimento de 50 ryos pelo seu serviço, preço exorbitante para qualquer guerreiro de ambos os lados. Ao escutar escondido o plano elaborado pela mulher de Seibei, para que seu filho o matasse após eles ganharem o combate contra a gangue rival, Sanjuro dissimula até o momento da luta, quando rompe publicamente sua aliança com Seibei. O equilíbrio de forças é retomado no momento em que os dois grupos já estão alinhados para o combate. Não podendo mais evitar o confronto e incentivados por seus comandantes, os dois grupos começam a executar uma dança de medo, representando com tom cômico, guerreiros que nada apontam para uma ideia do *bushido*, onde a morte honrosa era a morte em combate.

A sequência tem 4’46”, podendo ser dividida em três atos da seguinte forma: no primeiro, Sanjuro é o fator de desequilíbrio, sua presença exerce forte influência sobre os grupos. Ao declarar o seu rompimento com o grupo de Seibei e o equilíbrio ser retomado entre as gangues, se dá início ao segundo ato. Neste momento, o desenvolvimento se dá através de planos em *plongée*⁹ que mostra a movimentação dos grupos do alto, de onde Sanjuro observa. No terceiro ato ocorre o final do “quase combate” com a chegada de um mensageiro que anuncia a vinda de um inspetor na cidade, forçando uma trégua entre as gangues, que contavam com uma série de foragidos da justiça.

⁹ Termo utilizado para se referir ao enquadramento em que a câmera filma o objeto de cima para baixo.

Dos quarenta e quatro takes da sequência, até o quinto plano Sanjuro representa o desequilíbrio entre as partes. No plano inicial,(2.1) marcado pela grande profundidade de campo, vemos os dois grupos na tela. No primeiro plano temos o grupo de Seibei de costas, com Sanjuro um pouco a frente do grupo. Vemos toda a extensão da Rua com janelas fechadas e o grupo de Ushitora ao fundo. A figura 2.1 mostra o momento exato em que, tendo Sanjuro à frente, os membros do grupo de Seibei desembainham suas espadas com confiança. O grupo de Ushitora, visto ao fundo da imagem 2.1, ganha um plano mais próximo (2.2), mas ainda com boa profundidade de campo, e coordenam um salto para trás e o desembainhar desajeitado das espadas. A distância física entre os dois grupos apontada pela composição com boa profundidade de campo, associada ao salto para trás, revela o medo presente nos guerreiros de Ushitora, pela presença de Sanjuro.



2.1



2.2

O segundo ato da cena começa com Sanjuro rompendo publicamente sua aliança com Seibei, revelando que sabia do plano elaborado pela mulher do mesmo, de o traírem assim que a luta acabasse. Como veremos nos próximos quadros, a arena se transforma num ‘tabuleiro’, onde o equilíbrio se reestabelece com a retirada do elemento desestabilizador, Sanjuro.

O personagem sem nome, responsável pela marcação do tempo da vila, entra em cena no exato momento que Sanjuro sobe a escada que vai coloca-lo acima da situação que se tornará cômica. Ele corre em direção a uma grande porta, apontada anteriormente no filme como o local onde mora um comerciante que toca tambor pela vitória de Ushitora. O som do tambor está off screen, mas que se encontra no dimensão diegética do filme, anuncia o combate. O tambor se mistura a música não-diegética, criando o ritmo da montagem da ‘dança do medo’ interpretada pelos membros das gangues. Como uma dança, os dois grupos se aproximam um do outro, onde o temor dos dois grupos se revela numa coreografia de avanços e recuos coletivos e balançar das espadas, que mais parecem tremer nas mãos. (2.4 à 2.6) Essa dança é vista do alto e retrata

guerreiros covardes, indo de encontro a algumas convenções do gênero, onde o samurai é retratado, imbuído da filosofia do *bushido*, onde a morte honrosa é a morte em combate ou cometendo o *Seppuku*¹⁰.



Nesse ponto a sequência vai ganhando progressivamente velocidade, com a integração do som do tambor a música inserida e a aceleração da montagem. A partir de enquadramentos marcados pela visão privilegiada em que Sanjuro observa os dois grupos. Sanjuro se diverte com a situação, ele aparece em sentado e sorrindo ao observar a ‘dança’. A tensão é construída pela montagem rítmica que vai se acelerando. No ápice da cena (2.7), Kurosawa opta por inverter o ângulo, colocando a câmera mais baixa que a ação, obtendo uma imagem que consegue ser síntese da situação.



A câmera baixa coloca Sanjuro no centro e no alto da composição, assistindo à “dança do medo” de ambos os grupos de um local estratégico, como quem observa um jogo. A estratégia de Sanjuro, que vai se revelar durante o filme, é lançar um grupo contra o outro e aproveitar sua posição de superioridade para ganhar dinheiro de ambos. Na maior parte da sequência, Sanjuro observa do alto o movimento dos grupos, como quem analisa e se diverte com peças de um jogo no tabuleiro. O ponto de vista estratégico, como quem enxerga de fora a situação, se reflete em enquadramentos do alto que se revezam mostrando Sanjuro sorrindo. Sua superioridade na situação é reforçada pela visão privilegiada que é colocado no plano 2.7 e 2.10. As espadas trêmulas que vão se revelando no quadro 2.7 e o jogo de avanço e recuo cada vez mais próximo dos grupos, são responsáveis por criar a tensão máxima da cena. O tremor das

¹⁰ Seppuku, ou harakiri, uma forma de suicídio.



espadas e as expressões corporais dos guerreiros, também revelam o estado de espírito daqueles indivíduos, que nutriam mais medo de morrer do que vontade de matar.

O final da cena, ou terceiro ato, como estamos chamando, começa com uma montagem paralela (2.8, 2.9) da chegada de um mensageiro que anuncia a vinda de um inspetor, que vai instaurar a trégua entre os grupos. No plano 2.11 a tensão é aliviada com redução do ritmo da montagem e pelo ar cômico, com os líderes das duas gangues quase se chocando de forma involuntária. Mais dois planos (2.12, 2.12) são usados para mostrar os fugitivos da justiça de cada bando correndo para se esconder, fechando a sequência.

As duas sequências de *Yojimbo* analisadas aqui, apresentam os personagens não só no seu aspecto de força física, mas também características espaciais da história e o início de um percurso psicológico por qual passa o personagem Sajuro. No decorrer do filme, outras cenas vão contribuir no desenvolvimento da trama, assumindo outras funções na narrativa, além de revelar escolhas estéticas bem específicas do gênero *chambara* e do diretor Akira Kurosawa.

Considerações finais

O presente trabalho se afasta de abordagens com cunho mais sociológico que buscam relacionar a violência mostrada nas telas a algum tipo de impacto social. Nosso interesse foi compreender as nuances das cenas de luta, para melhor contribuir no exercício de contar histórias. Como se pôde perceber, os significados inseridos na cena de combate podem ultrapassar a dimensão do espetáculo da violência sem sentido, guardando em si um potencial de comunicação direta e impactante. Se por um lado a compreensão dos aspectos técnicos e teóricos que envolvem tais cenas, gozam de pouco privilégio em círculos acadêmicos, por outro, o mercado audiovisual entende a sua importância e não hesita em utilizar tais recursos.

Isso não significa que toda cena de luta é boa, nem que todas conseguem comunicar de forma adequada elementos que vão além da agressão física. A própria escolha do filme *Yojimbo* se deu por compreender a qualidade do cinema de Akira Kurosawa. A aproximação da obra do diretor japonês nos permitiu perceber algumas maneiras de usar cenas de luta de forma efetiva numa trama, através de um estilo que enfatiza a coreografia dos atores e alguns artifícios da montagem. Observar as funções exercidas pelas lutas a partir de uma perspectiva que estrutura a narrativa em três atos,



tanto do ponto de vista da história como um todo, como também a estruturação interna das cenas em três atos, possibilitou perceber relações entre estilo e conteúdo de forma mais clara. Por essa vertente aberta, outros autores e gêneros devem revelar outras maneiras de fazer e criar sentidos. Modos de encenação de lutas, contextualizados no tempo e no espaço, se revelam como estilos a serem desvendados pela análise.

REFERÊNCIAS

AARON Anderson. **Violent dances in martial arts films** In: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, No. 44, 2001, disponível em <http://www.ejumpcut.org/archive/jc44.2001/aarona/andersontextonly.html>

AARON Anderson. **Kinesthesia in martial arts films Action in motion** in: *Jump Cut: A Review of Contemporary Media n° 48*, disponível em <http://ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC42folder/anderson2/index.html> acessado em : 28-06-2013

AARON Anderson. **Mindful violence: the visibility of power and inner life in *Kill Bill*** disponível em <http://www.ejumpcut.org/archive/jc47.2005/KillBill/text.html> acessado em 28-06-2013

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas: Papirus Editora. 2008.

Costa, Flávia C.. **O Primeiro Cinema: Espetáculo, narração e domesticação**. São Paulo: Editora Página Aberta, 1995

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema In: MASCARELLO Fernando (org.) **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

EGGENSPERGER, Klaus. **O samurai dos “farolestes” de Kurosawa** acessado em disponível em <http://www.memai.com.br/2012/07/12-kinema-o-samurai-com-duas-caras-de-kurosawa/> acessado em 18 de novembro de 2013

EXPÓSITO, André, SORIA Carlos Giménez, PUIGDOMÈNECH Jordi. **Akira Kurosawa: La Mirada Del Samurai** Ediciones JC 2010

GREEN , Thomas A. **Martial arts of the world: an encyclopedia** / [edited] ABC-CLIO, 2010

GUIMARÃES Roberto L. Duarte **A dramaturgia como ferramenta de análise fílmica** – Tese de doutorado – UFBA – 2010

HOOPS Willian **Stage Combat: "The Action to the Word"** Crowood Press (February 1, 2011)



KRENG, John **Fight Choreography: The Art of Non-Verbal Dialogue**. Course Technology, 2007

LAURENT, Jullier; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009

MCASH F. Braun **Fight Choreography: A Practical Guide for Stage, Film and Television** Crowood Press (February 1, 2011)
Paulo: Editora Senac São Paulo.

OPERAÇÃO DRAGÃO . Direção: Robert Clouse: Warner Brothers, 1973, 98min

RAMOS, Fernão Pessoa. 2005. **Teoria Contemporânea do cinema**. 2 vols. São

STREIBLE, Dan. **Fight Pictures: A History of Boxing and Early Cinema**. University of California Press, 2008

TARGINO, José Carlos. *Ozu , Mizoguchi , Kurosawa* : o cinema japonês nos anos 50 in Ci. Tróp. , Recife, v 23, n2, Jul./ Dez., 1995

TURNEY, Kim et all **Academy of Theatrical Combat Basics Level 1** CreateSpace Independent Publishing Platform (March 14, 2013)

VANOYE, Francis *etall*. **Introdução à análise fílmica** , Campinas, SP: Papyrus, 2005

WEST, David **Chasing Dragons: An Introduction to the Martial Arts Film I**. B. Tauris. 2006

YOJIMBO. Direção: Akira Kurosawa. TOHO company, 1961, 110min