

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

LUAN TAVARES DE SOUZA

ARTES MARCIAIS NO CINEMA:

A função narrativa e a construção das cenas de luta em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (EUA, 2022), de Daniel Kwan e Daniel Scheinert

Belo Horizonte,
Junho de 2023.

LUAN TAVARES DE SOUZA

ARTES MARCIAIS NO CINEMA:

A função narrativa e a construção das cenas de luta em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (EUA, 2022), de Daniel Kwan e Daniel Scheinert

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG).

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Andrade

Belo Horizonte,

Junho de 2023

AGRADECIMENTOS

A minha família, por todo apoio e ajuda que puderam me fornecer durante a execução deste trabalho, como também durante todo o caminho traçado até aqui.

Aos meus colegas, por me ajudarem tanto no desenvolvimento do tema quanto nos momentos de descanso.

À universidade pública, sem a qual não teria conseguido explorar esta área que ainda me encanta e por todos os tipos de conhecimento que compartilhamos através dela.

A minha professora e orientadora, Ana Lúcia, por toda sua dedicação e atenção que teve, mesmo nos momentos mais difíceis. E por todas as aulas maravilhosas que me fizeram amar ainda mais o cinema e as artes.

RESUMO

Esta monografia discorre sobre a construção de cenas de luta, utilizando como estudo de caso o longa-metragem *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (*Everything Everywhere All at Once*, EUA, 2022), de Daniel Kwan e Daniel Scheinert, denominados como “Daniels”. Mais especificamente, pretende-se analisar as estratégias narrativas e recursos da linguagem audiovisual utilizados pelos cineastas, como também identificar as referências artísticas em que se basearam, estipulando o que buscam transmitir através dessas cenas. Além disso, tem-se a intenção de averiguar como as cenas de combate são usadas para impulsionar a narrativa desta obra em particular.

Palavras-chave: Estratégias Narrativas; Gêneros Cinematográficos; Cenas de luta; Análise Fílmica; *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo*.

ABSTRACT

This monograph discusses the construction of fight scenes, using as a case study the feature film Everything Everywhere All at Once (USA, 2022), by Daniel Kwan and Daniel Scheinert, known as “Daniels”. More specifically, it intends to analyze the narrative strategies and audiovisual language resources used by filmmakers, as well as identify the artistic references on which they were based, stipulating what they seek to convey through these scenes. In addition, it is intended to find out how combat scenes are used to drive the narrative of this particular work.

Keywords: Narrative Strategies; Film Genres; Fight Scenes; Film Analysis; Everything Everywhere All at Once.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Chen (Bruce Lee) cercado de adversários	21
Figura 02 - Chen permanece de pé	21
Figura 03 - Jackie Chan em <i>Detonando em Barcelona</i> (A)	22
Figura 04 - Jackie Chan em <i>Detonando em Barcelona</i> (B)	22
Figura 05 - Neo (Keanu Reeves) bloqueia o agente Smith (Hugo Weaving) (A)	26
Figura 06 - Neo bloqueia o agente Smith (B)	26
Figura 07 - <i>Close-up</i> em Alfa Waymond	31
Figura 08 - Plano-detalhe do punho de Alfa Waymond	31
Figura 09 - Plano conjunto de Bruce Lee vs Chuck Norris	32
Figura 10 - Plano conjunto de Chan vs Alan (Bradley James Allan).....	32
Figura 11 - Plano conjunto de Neo vs Morpheus	32
Figura 12 - Plano conjunto de Shu Lien vs Jen Yu	32
Figura 13 - Alfa Waymond em pose de preparo (A)	33
Figura 14 - Defesa	33
Figura 15 - Imobilização do braço	33
Figura 16 - Chute	33
Figura 17 - Desarme	34
Figura 18 - Imobilização da cabeça	34
Figura 19 - Giro	34
Figura 20 - Cotovelada	34
Figura 21 - Soco	34
Figura 22 - Arremesso	34
Figura 23 - Queda	34
Figura 24 - Impacto da queda	35
Figura 25 - Guarda ao chão	36
Figura 26 - Revólver visto pelo guarda	36
Figura 27 - Revólver visto por Alfa Waymond	36
Figura 28 - Alfa Waymond vê o revólver	36
Figura 29 - Pochete lançada	37
Figura 30 - Pochete gira	37
Figura 31 - Pochete se prende	37
Figura 32 - Pochete derruba	37
Figura 33 - Guardas em pose de preparo	38
Figura 34 - Alfa Waymond em pose de preparo (B)	38
Figura 35 - Bruce Lee em pose de preparo	38
Figura 36 - Aproximação da pochete	39
Figura 37 - Impacto da pochete	39
Figura 38 - Guarda arremessado para fora	39
Figura 39 - Guarda arremessado ultrapassa os limites da arena	39
Figura 40 - O último guarda é derrubado	40
Figura 41 - Alfa Waymond encerra o combate	40
Figura 42 - Deirdre segura Evelyn	41
Figura 43 - Deirdre empurra Evelyn	41
Figura 43 - Evelyn entra em outra realidade	41
Figura 44 - Evelyn sente a dor	41
Figura 46 - Conversa no carro (A)	42
Figura 47 - Conversa no carro (B)	42
Figura 48 - Evelyn tenta conversar	42
Figura 49 - Deirdre invade a conversa	42
Figura 50 - Evelyn encurralada	43
Figura 51 - Deirdre se prepara para o salto	43
Figura 52 - Deirdre salta	43
Figura 53 - Deirdre performa a joelhada no ar	43

Figura 54 - Deirdre em câmera lenta	44
Figura 55 - Deidre se aproxima	44
Figura 56 - Evelyn diz “eu te amo”	44
Figura 57 - Evelyn ativa o <i>verse-jumping</i>	44
Figura 58 - Evelyn se defende	45
Figura 59 - Evelyn se põe em base	45
Figura 60 - Evelyn desvia o golpe de Deirdre	45
Figura 61 - Deidre cai	45
Figura 62 - Deirdre se levanta	45
Figura 63 - Evelyn bloqueia	45
Figura 64 - Deirdre com a cabeça na parede	46
Figura 65 - Jobu inicia o movimento	47
Figura 66 - Transição para outra dimensão	47
Figura 67 - O movimento continua	47
Figura 68 - Jobu se impõe	47
Figura 69 - Evelyn recua novamente	48
Figura 70 - Jobu se mantém no comando	48
Figura 71 - Evelyn reage	48
Figura 72 - Evelyn golpeia	48
Figura 73 - O ataque é inútil	48
Figura 74 - Ambas se tornam desenhos	49
Figura 75 - Evelyn em pose de preparo	49
Figura 76 - Jobu descontraída	49
Figura 77 - Evelyn se prepara para o soco	49
Figura 78 - Jobu sem reação	49
Figura 79 - O soco a partir de Jobu	50
Figura 80 - O soco a partir de Evelyn	50
Figura 81 - Possibilidade 1	50
Figura 82 - Possibilidade 2	50
Figura 83 - Possibilidade 3	50
Figura 84 - Possibilidade 4.....	50
Figura 85 - Possibilidade 5	50
Figura 86 - Possibilidade 6	51
Figura 87 - Possibilidade 7	51
Figura 88 - O soco se volta contra Evelyn	51
Figura 89 - Ela sente dor	51
Figura 90 - Deirdre ataca Evelyn	52
Figura 91 - Evelyn conversa com Deirdre	52
Figura 91 - Evelyn volta com Deirdre	52
Figura 92 - Deirdre toca <i>Clair de Lune</i>	52
Figura 93 - Evelyn puxa Deirdre	53
Figura 94 - Evelyn abraça Deirdre	53
Figura 95 - Evelyn segura a bala	53
Figura 96 - Neo segura a bala	53
Figura 97 - Evelyn transforma a bala	53
Figura 98 - Evelyn segura o olhinho	53
Figura 99 - Jobu Tupaki encara Evelyn	54
Figura 100 - Evelyn encara Jobu	54
Figura 101 - Olhos de Chen (Bruce Lee)	54
Figura 102 - Olhos de Petrov (Robert Baker)	54
Figura 103 - A escada	55
Figura 104 - Jobu em pose de ataque	55
Figura 105 - Evelyn em pose de abraço	55
Figura 106 - Soco forte de Jobu Tupaki	56
Figura 107 - Soco forte de Bruce Lee	56

Figura 108 - Jobu entoando com mais intensidade	56
Figura 109 - Evelyn quebra a sequência	56
Figura 110 - Jobu e Evelyn empatam	56
Figura 111 - Jobu imobiliza Evelyn	56
Figura 112 - Evelyn prepara o dedinho	57
Figura 113 - Impacto do dedinho sobre Jobu	57
Figura 114 - Evelyn bloqueia o soco	58
Figura 115 - Evelyn bloqueia a outra mão	58
Figura 116 - Evelyn bloqueia os pés	58
Figura 117 - Evelyn abraça Joy	58
Figura 118 - A família unida	59

SUMÁRIO

Palavras-chave: Estratégias Narrativas; Gêneros Cinematográficos; Cenas de luta; Análise Fílmica; <i>Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo</i>	4
Palavras-chave: Estratégias Narrativas; Gêneros Cinematográficos; Cenas de luta; Análise Fílmica; <i>Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo</i>	4
ABSTRACT.....	4
ABSTRACT.....	4
Keywords: Narrative Strategies; Film Genres; Fight Scenes; Film Analysis; Everything Everywhere All at Once.....	4
Keywords: Narrative Strategies; Film Genres; Fight Scenes; Film Analysis; Everything Everywhere All at Once.....	4
LISTA DE FIGURAS.....	5
LISTA DE FIGURAS.....	5
SUMÁRIO.....	8
SUMÁRIO.....	8
1. AS INFLUÊNCIAS DOS DIRETORES.....	17
1. AS INFLUÊNCIAS DOS DIRETORES.....	17
<i>Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo</i> adota intencionalmente exageros e absurdos ao retratar as diversas realidades e situações em que seus personagens se encontram. A maior parte desses casos serve para adicionar comicidade à história que, por sua vez, quebra com a seriedade dos conflitos e da profundidade dos assuntos ali discutidos, permitindo que o espectador diminua a resistência a uma história com pretextos simultaneamente surreais e complexos, como a existência de multiversos em si. Assim argumenta o diretor Daniel Kwan, em uma entrevista ao canal <i>Vanity Fair</i> (2022): “Nosso filme é sobre transpassar a lógica, o processamento e o pensamento crítico daquilo que é mostrado. Queremos trazer algo além disso”	17
<i>Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo</i> adota intencionalmente exageros e absurdos ao retratar as diversas realidades e situações em que seus personagens se encontram. A maior parte desses casos serve para adicionar comicidade à história que, por sua vez, quebra com a seriedade dos conflitos e da profundidade dos assuntos ali discutidos, permitindo que o espectador diminua a resistência a uma história com pretextos simultaneamente surreais e complexos, como a existência de multiversos em si. Assim argumenta o diretor Daniel Kwan, em uma entrevista ao canal <i>Vanity Fair</i> (2022): “Nosso filme é sobre transpassar a lógica, o	

processamento e o pensamento crítico daquilo que é mostrado. Queremos trazer algo além disso”	17
1.1. Os Filmes de Artes Marciais de Hong Kong.....	18
1.1. Os Filmes de Artes Marciais de Hong Kong.....	18
1.2. Bruce Lee.....	20
1.2. Bruce Lee.....	20
1.3. Jackie Chan.....	22
1.3. Jackie Chan.....	22
1.4. Kung Fu Visual.....	24
1.4. Kung Fu Visual.....	24
2. A CONSTRUÇÃO DAS CENAS DE LUTA.....	28
2. A CONSTRUÇÃO DAS CENAS DE LUTA.....	28
2.1 A Construção Clássica.....	29
2.1 A Construção Clássica.....	29
2.2. Tudo.....	39
2.2. Tudo.....	39
2. 3. Em Todo Lugar.....	45
2. 3. Em Todo Lugar.....	45
.....	46
.....	46
Elas mudam novamente de realidade, indo parar em uma prisão, em que Jobu é a guarda e Evelyn a prisioneira, criando uma metáfora visual para a posição que as duas ocupam no momento. Evelyn tenta reagir, fazendo com que o <i>travelling</i> pare. Ela segura uma vassoura que aos poucos vai mudando de forma até assumir uma estética de rabiscos animados, transitando para uma nova dimensão onde elas são apenas desenhos (figuras 69 a 74). O ataque realizado por Evelyn de nada serve, assim como Jobu tenta explicar-lhe que nada com o que fizesse teria algum valor real, já que poderia ser transmutado para infinitas possibilidades.....	46
Elas mudam novamente de realidade, indo parar em uma prisão, em que Jobu é a guarda e Evelyn a prisioneira, criando uma metáfora visual para a posição que as duas ocupam no momento. Evelyn tenta reagir, fazendo com que o <i>travelling</i> pare. Ela segura uma vassoura que aos poucos vai mudando de forma até assumir uma estética de rabiscos animados, transitando para uma nova dimensão onde elas são apenas desenhos (figuras 69 a 74). O ataque realizado por Evelyn de nada serve, assim como Jobu tenta explicar-lhe que nada com	

o que fizesse teria algum valor real, já que poderia ser transmutado para infinitas possibilidades.....	46
2.4. Ao Mesmo Tempo.....	49
2.4. Ao Mesmo Tempo.....	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS.....	60
REFERÊNCIAS.....	60

INTRODUÇÃO

O filme *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (*Everything, Everywhere, All at Once*, EUA, 2022), de Daniel Kwan e Daniel Scheinert, se destacou no cenário cinematográfico de 2022 que, apesar de semelhanças temáticas com outras produções do ano, como a já desgastada abordagem de multiversos¹ em filmes de ficção, mostrou-se relevante tanto para o grande público quanto para a crítica, tornando-se, inclusive, o maior ganhador do Oscar 2023.² Contando com uma pequena equipe de efeitos especiais e um baixo orçamento em relação à média de produções de Hollywood³, o longa consegue manter a sua proposta maximalista e repleta de efeitos visuais, cuja intenção é, no entanto, estruturar seu foco narrativo: a reconciliação de uma família de imigrantes chineses. Sendo assim, o aspecto de maior destaque do filme seria justamente a forma com que os Daniels se apropriam da ideia de multiverso, isto porque utilizam o próprio repertório cinematográfico e a citação a diversos gêneros fílmicos populares para ilustrar as várias realidades abordadas na obra, criando assim uma espécie de multiverso cinematográfico, através do qual o espectador se diverte por identificar as referências e também se torna capaz de compreender a estrutura e os mecanismos que os autores utilizam para configurar a história e o universo do filme. É como Umberto Eco (ECO, 1989b, p. 101) afirma: “A ‘narratologia’ moderna nos diz que uma história, independente do sistema semiótico ao qual está ligada, pode ter uma forma própria, e não é proibido imaginar um autor que preveja no próprio leitor modelo o prazer que obtém à percepção de um mundo possível bem organizado”.

Assim, o longa se propõe a reler a estrutura de gêneros fílmicos, transitando entre drama, ação e comédia, e referenciando diversos estilos e autores cinematográficos, dos quais neste trabalho serão destacados os relacionados ao cinema de artes marciais. Apropriando-se ao cinema o que Aumont e Marie (2009b, 145) atribuem à teoria literária do século XX, pode-se considerar que “um texto novo se relaciona com obras anteriores, segundo modos variáveis, que incluem a citação [...]”. Parte desse interesse vem da observação de que grande parte do filme é composta por sequências de ação com artes marciais, as quais são estruturadas para desenvolver os conflitos apresentados na história. Neste sentido, este trabalho tem a intenção de pesquisar

¹ Neste caso, a ideia genérica de multiverso é a existência de outras realidades, em que cada uma delas abrigaria diferentes versões dos personagens e de forma aleatória.

² Listagem feita pelo site IMDB - disponível em: https://www.imdb.com/title/tt6710474/awards/?ref_=tt_awd - acesso em 20 de março de 2023.

³ De acordo com o artigo do New York Times: BUCHANAN, Kyle. ‘Everything Everywhere,’ All Through Awards Season? **New York Times**. 27 de outubro de 2022.

como elas são abordadas no filme, tendo em vista os métodos de construção das cenas de lutas empregados em obras que inspiraram os criadores, buscando-se compreender o papel e a importância dessas cenas para a narrativa. E, ainda, como o longa desenvolve a sua própria forma a favor do desenvolvimento da protagonista e de sua história em particular.

Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo foi produzido pelo estúdio independente novaiorquino A24 – responsável por diversas obras em destaque atualmente⁴, tanto longas como seriados – com baixo orçamento em relação ao mercado de Hollywood (cerca de 25 milhões de dólares) e que, no entanto, teve uma bilheteria que lhe rendeu cerca de quatro vezes seu custo de produção⁵. Isso considerando ainda um contexto de pandemia, sendo as primeiras filmagens feitas de forma remota e com exibições numa época em que parte do público ainda não se sentia à vontade para ir às salas de cinema. Foi o filme com mais indicações ao Oscar de 2022, sendo 11 nomeações, das quais conquistou 7⁶ – dentre elas, destacam-se a de Melhor Filme, Melhor Direção, Melhor Roteiro Original. Além da Academia, conquistou o marco de filme mais premiado na História, sendo 158 premiações⁷, incluindo Melhor Filme pelo BAFTA e Melhor Atriz Principal e Ator Coadjuvante pelo SAG.

O longa-metragem relata sobre a vida de uma imigrante chinesa, Evelyn Wang (Michelle Yeoh), dona de uma lavanderia à beira da falência nos Estados Unidos, a qual administra junto a seu marido, Waymond Wang (Ke Huy Quan). Este, por sua vez, já não vê mais futuro na sua relação com Evelyn e pretende se divorciar em breve; porém, antes disso, ambos precisam prestar contas à Receita Federal⁸, devido aos gastos que Evelyn faz em nome da empresa. Eles pedem ajuda à filha única, Joy (Stephanie Hsu), para que possa intermediar a comunicação entre eles e a agente federal da receita, já que, da família, Joy é quem tem mais fluência no idioma inglês. Em contrapartida, seu vocabulário é limitado em mandarim, o que a impossibilita de se expressar propriamente com seu avô, Gong Gong (James Hong), dependendo de sua mãe para que possa traduzi-la. Contudo, Evelyn tem suas ressalvas ao que pode dizer a seu pai a respeito da filha que possui uma relação homoafetiva. Diante da negligência de sua mãe e de um histórico

⁴ O estúdio conta com títulos como *Treta (Beef)*, 2023, de Lee Sung Jin), série de maior popularidade (em maio de 2023) na Netflix; *Euforia (Euphoria)*, 2019, de Sam Levinson), série mais assistida na HBO Max, entre 2019 e 2021; além do atual ganhador do Oscar *A Baleia (The Whale)*, 2023, de Darren Aronofsky). Lista com as produções com maior popularidade em ascendência disponível em: <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0390816> - acesso em 20 de março de 2023.

⁵ BUCHANAN, Kyle. ‘Everything Everywhere,’ All Through Awards Season? **New York Times**. 27 out. de 2022.

⁶ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt6710474/awards/?ref_=tt_awd - acesso em 20 de março de 2023.

⁷ ZEE, Michaela. ‘Everything Everywhere All at Once Passes Return of the King as Most-Awarded Movie Ever’. **IGN**. 29 de mar. de 2023.

⁸ Originalmente, é a *Internal Revenue Service* dos Estados Unidos, órgão federal responsável pela coleta de impostos e da aplicação e interpretação das leis do direito tributário. ABOUT IRS. **IRS**.

de situações em que não se sentia correspondida por ela, Joy decide não participar da reunião com a agente federal. A partir de então, a vida de Evelyn parece descambar de vez. Os conflitos familiares não resolvidos se acumulam e a reunião com a agente da Receita, Deirdre (Jamie Lee Curtis), é um desastre, apesar do fato de ela flexibilizar um prazo até o final do dia para que organizassem todas as suas contas e tomassem as devidas providências.

Neste momento, o filme parece mudar seu estilo narrativo. É introduzido à história o pretexto de um multiverso⁹, no qual todas as possibilidades da existência estariam correndo perigo por causa de uma entidade chamada Jobu Tupaki. Para estruturar este multiverso, a obra incorpora diferentes gêneros cinematográficos com suas peculiaridades narrativas para ilustrar a realidade em cada uma das versões possíveis de mundos. O foco da narrativa passa a ser, então, os obstáculos que Evelyn deve enfrentar para salvar todo o multiverso. Seu marido é incorporado por sua outra identidade, Alfa Waymond, quem age como um clássico herói dos filmes de ação de Hollywood, referindo-se a Evelyn como a “escolhida” para derrotar Jobu Tupaki. Ele entrega-lhe um aparelho capaz de conectar mentalmente a sua versão do presente com suas outras realidades baseadas em escolhas diferentes que teria tomado – processo chamado de *verse-jumping*¹⁰ – e, conseqüentemente, adquirindo qualidades e habilidades destas outras personas.

Evelyn, após algumas falhas, consegue usar o aparelho e passa a utilizar as habilidades que possui em outras realidades para lutar contra os seguidores de Jobu Tupaki e evoluir suas capacidades ao ponto de se tornar uma oponente à altura. Contudo, ela descobre que a tal entidade na verdade é uma das versões de sua filha, vinda de um universo no qual, através de um experimento científico que explorava acessar toda a rede neural de suas outras versões do multiverso, teria forçado tanto as capacidades mentais de sua filha a ponto de sua consciência se estilhaçar dentre todas as possibilidades de existência, tornando-a capaz de estar em todo lugar ao mesmo tempo.

No seu encontro com Jobu, Evelyn toma conhecimento de que ela criou uma rosquinha que deve conter *tudo* e, com tal premissa, estaria condenada a sugar tudo o que existe. A fim de impedi-la, se compromete a enfrentar sua própria filha para salvar a versão dela originária da sua realidade. Contudo, ao evoluir cada vez mais suas habilidades de se conectar às outras realidades, ela alcança a mesma condição de Jobu Tupaki, tendo noção de tudo que está acontecendo em todos os lugares, ao mesmo tempo. Esta visão de *tudo*, ironicamente, a faz se

⁹ No filme, a teoria dos multiversos é uma versão extrapolada da já controversa teoria da “Interpretação de Muitos Mundos”, proposta por Hugh Everett, em 1957. Em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo*, os multiversos são criados a partir de uma decisão, ou seja, a cada escolha feita, uma nova realidade é gerada. Isso pode criar realidades muito próximas umas das outras ou realidades extremamente distantes, como, por exemplo, uma em que os seres humanos se desenvolveram com dedos de salsicha.

¹⁰ Termo a ser bastante utilizado nos próximos capítulos.

sentir desmotivada a viver, já que, uma vez podendo ser qualquer versão de si mesma, inclusive podendo se tornar qualquer coisa, não teria um propósito para viver. “Nada importa”, como diz a própria Jobu, quem revela que na verdade tinha a intenção de acabar com a sua própria existência ao criar a rosquinha. Porém, ainda assim, buscava encontrar alguém que a fizesse enxergar sua vida de outra forma, ou seja, alguém que pudesse enxergar *tudo* como ela via, no caso, esta versão de sua mãe.

Evelyn acaba seguindo os mesmos passos de Jobu, como se nada mais importasse, e ambas se encontram a caminho da aniquilação, até que retorna por um instante para sua realidade original, em que seu marido desperta sua atenção por conseguir negociar novamente uma reunião com a agente, mesmo diante de tudo que havia acontecido. Ela acessa as outras realidades com ele para entender como ele poderia ter feito isso, e Waymond ensina-lhe que mesmo diante de todas as adversidades as pessoas devem ser gentis umas com as outras e que por mais que nada faça sentido, ainda assim, alguns momentos valem à pena serem vividos, mesmo que por apenas frações de segundos. Através dessa linha de raciocínio, Evelyn se desconecta do seu rumo à rosquinha e se opõe novamente a Jobu; porém, desta vez, buscando levar esta mensagem a ela. Aos poucos, Evelyn consegue se conectar novamente com sua filha, buscando entender como ela se sentia e resolve todas as questões que havia feito com que chegassem àquele ponto. Por fim, Evelyn consegue expressar seu amor pela filha e reatar os laços com ela e os demais membros da filha, conseguindo viver de forma mais feliz com todos a sua volta.

Analisando de forma mais genérica, é possível afirmar que a trama central do filme gira em torno do conflito familiar ancorado na figura de Evelyn. Entretanto, em vez de elaborar a história a partir de um ponto de vista exclusivamente emocional ou dramático – como seria esperado devido a esta premissa – a escolha dos criadores foi a de desenvolver este percurso através do cruzamento de vários gêneros cinematográficos, em razão também da abordagem do multiverso como o coeficiente que impulsiona a narrativa. Dada esta estrutura do filme, classificá-lo como pertencente a uma modalidade dramática específica ou até mesmo como uma mistura de vários gêneros se torna desafiador. Yvonne Tasker (2012), professora de mídia e comunicação da Universidade de Leeds, Inglaterra, aponta que a criação de uma obra a partir de fragmentos de outras – processo conhecido como *bricolage* – reflete um padrão nas produções contemporâneas de Hollywood: “Os filmes da nova Hollywood funcionam de maneira a unir, às vezes, gêneros, estilos e imagens de atores que outrora poderiam parecer contraditórios” (TASKER, 2012, p. 54 – tradução nossa). Ou seja, este processo já é usual nas produções atuais; porém, neste contexto, se sobressai por estar atrelado precisamente ao próprio escopo do filme.

Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo se apropria da estratégia narrativa de *bricolage* para construir uma ficção fragmentada em vários gêneros filmicos e estilos estéticos, na qual o absurdo e a extrapolação dos limites possibilitam ao espectador uma experiência suscetível a várias emoções, podendo associar diferentes linhas de pensamentos filosóficos apresentadas pelas personagens.

[...] A ficção, como também as artes de todos os tipos, fornecem um espaço para o lúdico, para contos de fantasia, para efeitos insólitos, comédia e outras emoções. E o fato de que a este espaço não lhe convém ser julgado ou experienciado pelas configurações padrões de uma ‘realidade’ se torna significante quando pensamos acerca do cinema popular com um espaço de fantasia (TASKER, 2012, p. 156 – tradução nossa).

Posto isso, é possível afirmar que os gêneros fílmicos são usados como ferramentas para construir este espaço lúdico, capaz de sustentar a complexidade narrativa e sentimental do enredo. Além disso, entender as referências citadas pelos realizadores torna-se parte da experiência do filme, pois, assim como infere Umberto Eco (1989b), em seu ensaio “O texto, o prazer, o consumo”, alguns autores preveem no leitor o prazer de compreender as estruturas e a forma que compõem a própria obra. É necessário atentar-se, então, ao gênero mais referido pelos realizadores no filme – ação – e, ainda mais especificamente, ao subgênero de filme de artes marciais, estilo que à primeira vista parece se contrapor ao drama familiar, e que, no entanto, se torna crucial para o desenvolvimento da trama. Isso é curioso, pois filmes de ação muitas vezes são subjugados pela crítica especializada, tanto é assim que Tasker (2012, p. 5) cita a opinião geral sobre este gênero como “filmes estúpidos para pessoas estúpidas”, todavia pontuando que eles possuem um aspecto crucial e inerente do gênero que é o prazer através dos espetáculos¹¹, o qual é também o principal fator que atrai o público deste gênero. Portanto, devem ser analisados também sob esta ótica, não somente pelas discussões atribuídas à narrativa.

Por mais que contrastante, a crítica acadêmica sempre deu uma ênfase muito maior para as operações da narrativa, daí a importância muitas vezes dada para o momento de conclusão da história para decodificar as intenções políticas do texto. Enquanto esta é a forma padrão para avaliar o valor de uma obra, por exemplo, o cinema como uma prática social, o cinema como uma experiência sensorial, é demasiadamente negligenciado. Aspectos como os espetáculos de perder o fôlego ou a sensação de excitação pelos ambientes expansivos onde o herói opera são fundamentais para o cinema de ação. Estes aspectos são, inevitavelmente, bem mais complexos de serem expressos em uma forma padrão acadêmica.

Ainda assim, este filme foi responsável por quebrar o recorde de obra mais premiada pelo Oscar, obviamente devido a uma série de fatores, não somente à forma como se apropria desses

¹¹ Aqui a autora se refere não somente a efeitos especiais ou aos feitos espetaculares dos dublês, mas a uma maneira mais geral que define as qualidades da experiência cinematográfica destes filmes.

gêneros, trazendo de volta o olhar sobre este estilo cinematográfico. Isso porque, além de bem elaboradas, as cenas de luta fomentam a narrativa e seus arcos, ao mesmo tempo em que conseguem convergir a mistura de elementos e personagens do multiverso, possibilitando o desenrolar dos conflitos de ideais defendidos por cada personagem. Além disso, percebe-se uma subversão dessas cenas ao longo da trama conforme a figura de Evelyn se desenvolve, cabendo aqui a análise de como se dá este processo, bem como suas implicações para a narrativa do filme como um todo.

Para isto, são explorados trechos de momentos importantes da narrativa – aqueles em que novos elementos são apresentados à história, como personagens, conceitos ou cenários, além dos que instigam alguma mudança na protagonista –, observando como os recursos da linguagem audiovisual são aplicados para transmitir informações sobre os temas discutidos nesses trechos. O exame de trechos do filme considera o que Aumont e Marie (2009a, p. 73) propõem quanto à análise a partir de fragmentos de uma obra: “[...] um sucedâneo proveitoso, do ponto de vista analítico, do filme inteiro: uma espécie de amostra, de antecipação, a partir da qual (um pouco como na química) poderíamos analisar o todo do qual ele é retirado”.

Além disso, verifica-se como se dá a construção das cenas de luta, decodificando as referências dos diretores – que podem ser chamadas de “citações estilísticas”, segundo Eco (1989a, p. 125): “um texto cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” – e buscando compreender como e quais aspectos buscam passar ao público. Assim, são utilizados fotogramas do filme, a fim de melhor descrever aspectos visuais das cenas e visualizar a dinâmica existente entre eles. Para fundamentar os argumentos, os próprios diretores do longa são citados, além de autores de obras que os influenciaram, assim como professores, especialistas e estudantes das áreas de Cinema e Comunicação.

* * *

1. AS INFLUÊNCIAS DOS DIRETORES

Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo adota intencionalmente exageros e absurdos ao retratar as diversas realidades e situações em que seus personagens se encontram. A maior parte desses casos serve para adicionar comicidade à história que, por sua vez, quebra com a seriedade dos conflitos e da profundidade dos assuntos ali discutidos, permitindo que o espectador diminua a resistência a uma história com pretextos simultaneamente surreais e complexos, como a existência de multiversos em si. Assim argumenta o diretor Daniel Kwan, em uma entrevista ao canal *Vanity Fair* (2022): “Nosso filme é sobre transpassar a lógica, o processamento e o pensamento crítico daquilo que é mostrado. Queremos trazer algo além disso”¹².

Contudo, outra parte dos exageros – e aqui se referindo àqueles presentes nas cenas de ação, como combates utilizando coreografias extremamente complexas, personagens que são lançados ao ar e golpes com forças surreais – pode ter vindo de uma escolha estética que homenageia filmes de lutas que marcaram este subgênero na História do Cinema. De acordo com Umberto Eco (1989a, p. 125), em seu texto “A inovação no seriado”: “quando a citação é explícita e consciente: estamos então próximos da *paródia* ou da *homenagem* ou, como acontece na literatura e na arte pós-moderna, do jogo irônico sobre a intertextualidade (romance sobre o romance e sobre as técnicas narrativas, poesia sobre a poesia, arte sobre a arte)”.

Grande parte se dá pela referência aos filmes de luta de Hong Kong, das décadas de 1970 a 90, filmes dos quais os criadores falam abertamente que foram suas principais fontes de inspiração¹³. Essas obras buscavam enaltecer o Kung Fu e incorporá-lo às histórias, como um meio no qual os eventos da narrativa ocorrem. O sucesso desses filmes e o estilo de ação intrínseco a eles fizeram com que, aos poucos, despertassem o interesse da produção de Hollywood, a qual passou a adotar certos elementos, como o estilo de filmagem que prioriza a complexidade dos golpes e movimentos executados durante as lutas, bem como a contratação de astros lutadores chineses para que pudessem reproduzir com mais fidelidade as técnicas de luta. Posteriormente, junto ao avanço dos recursos tecnológicos das técnicas de filmagem e de efeitos especiais, um novo estilo de filme de Kung Fu surgiu, mesclando simultaneamente o processo das filmagens de Hong Kong com os efeitos visuais de Hollywood, como defende Xiixin Chen (2016), em sua tese “Kung Fu in American Movies: A category for Kung Fu movie”.

¹² Tradução nossa de: “Our movie it’s all about getting past logic and processing and critical thinking and just being like, I wanna give you something that is beyond that” (informação verbal – vídeo: 12’18’’).

¹³ HOW The Kung Fu Fight Scenes Were Shot In 'Everything Everywhere All At Once' | Movies Insider. **Insider**. [S. l.: s. n.], 2022. vídeo (7’46’’).

Assim, *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* incorpora ambos os estilos, subvertendo-os para uma dupla ferramenta que ilustra o universo de Kung Fu no qual uma das versões de Evelyn se encontra, como para compor os conflitos e a evolução dos personagens na trama.

1.1. Os Filmes de Artes Marciais de Hong Kong

Por muito tempo, a indústria cinematográfica de Hong Kong dominou o pólo de produção asiático e ficava apenas atrás de Hollywood em distribuições em todo o mundo (CASTILLO, 2002, p. 2). Hoje, após a transferência da soberania do território ao governo chinês, a China ainda disputa o mercado internacional de filmes com Hollywood e, sobretudo, ameaça ultrapassá-lo¹⁴. E, quanto aos filmes de luta, é possível afirmar que as produções de Hong Kong foram responsáveis pela consolidação deste subgênero no cinema: “Mais além da Hollywood estão os astros chineses, tanto homens quanto mulheres, da indústria cinematográfica de Hong Kong, os quais definiram e desenvolveram o gênero de ação” (TASKER, 2012, p. 2 – tradução nossa). As raízes desse subgênero se encontram em plena aurora do século XX¹⁵, através de registros das Óperas de Pequim¹⁶, espetáculos que contavam com música, dança e lutas, e que influenciaram a forma como as artes marciais seriam retratadas no cinema honconguês posteriormente¹⁷. Nas peças, além das capacidades artísticas, eram valorizados os talentos atléticos dos performistas, os quais deveriam realizar acrobacias, performar combates e manipular uma diversidade de armas de artes marciais. Estas qualidades estão totalmente integradas aos filmes de luta de Hong Kong, principalmente aqueles pertencentes ao subgênero Wuxia¹⁸, com produções datadas desde a década de 1920, que se popularizaram mais tarde, nas décadas de 1950 e 60. Este subgênero, visdo muito antes na literatura e em contos folclóricos, buscava retratar, em parte, acontecimentos históricos imaginados em uma China mística, onde elementos fantásticos eram comuns. Também é bastante atrelado às figuras de guerreiros, homens ou mulheres, que duelavam entre si, principalmente com espadas – sendo esta uma característica que diferencia o subgênero do de Kung Fu, no qual os combates se davam corpo a

¹⁴ ZEITCHIK, Steven. The Chinese film business is doing the unthinkable: Thriving without Hollywood. **The Washington Post**. Seção Business. 30 dez. 2019.

¹⁵ HAVIS, Richard James. How Chinese opera influenced Jackie Chan and Sammo Hung, the movies of King Hu and Chang Cheh, and Golden Swallow’s white outfits. **South China Morning Post**. Seção de Lifestyle/Entertainment. 25 jul. 2021.

¹⁶ Também sendo chamada de Peking Opera ou Beijing Opera. PEKING opera. **Unesco**. 2010.

¹⁷ HAVIS, Richard James. How Chinese opera influenced Jackie Chan and Sammo Hung, the movies of King Hu and Chang Cheh, and Golden Swallow’s white outfits. **South China Morning Post**.

¹⁸ Do mandarim, “武俠”, em que “武 (wu)” se refere a artes marciais e “俠 (xia)” a guerreiro (CARTER, 1995, p. 16 – tradução nossa).

corpo, segundo Castillo (2002). Estes elementos compunham um espetáculo endossado pelo público e que a autora Carter (1995) descreve da seguinte forma: “Não há nada mais perfeito que a coreografia de luta em bons filmes de Wuxia. Os corpos saltam e fazem cambalhotas, voam pelo ar cercado por cores que rodopiam e por lâminas em movimentos giratórios... Até mesmo nas mais cafonas apresentações, há algo de tirar o fôlego” (CARTER, 1995, p. 16 *apud* CASTILLO, 2016, p. 37 – tradução nossa). Os padrões narrativos e cinematográficos do Wuxia foram consideráveis para a formação de um estilo endêmico de combate que se difundiria e influenciaria todo o subgênero de artes marciais futuramente.

Desta forma, os diretores chineses partiam desse estilo para a construção de seus filmes, tendo uma atenção maior para a performance dos atores, já que deveriam não somente encenar, mas, de fato, lutar em *set*. A maioria deles estudavam e trabalhavam nas óperas antes de ingressarem no cinema e outros eram lutadores propriamente. Além disso, as produções de Hong Kong utilizavam majoritariamente efeitos práticos – devido também ao baixo orçamento de suas produções – e, como não abriam mão do surrealismo das narrativas de Wuxia, faziam o uso, por exemplo, de finíssimos fios, praticamente invisíveis a olho nu, para que seus atores pudessem realizar acrobacias no ar ou duelar enquanto flutuavam¹⁹. Portanto, havia uma preocupação significativa com as coreografias e estas eram parte crucial dos filmes. Tianyu Cao (2016, p. 18), em sua análise das influências do Kung Fu no cinema hollywoodiano, aponta que: “O coreógrafo de luta é possivelmente a alma dos filmes de ação. Ele cria o design dos movimentos de luta e ensina os atores a como aprender e dominar o Kung Fu. Também se preocupam em como criar cenas que se mostrem fantásticas”. E, de fato, nas produções de Hong Kong, os diretores de coreografia possuíam tanta relevância quanto os diretores, por vezes resultando em um filme que parecia ter duas direções distintas, uma para as cenas de ação e outra para o enredo (LEE, 2000)²⁰.

Em conjunto com a coreografia, a forma como as lutas eram filmadas deveria preservar os aspectos ornamentais e sinuosos das performances de luta/dança, com base na Ópera de Pequim. Assim, os cineastas configuravam a captura dos movimentos, buscando mostrar o combate como uma apresentação de dança, como reporta King Hu (*apud* STOKES, 1999, p. 91), diretor de filmes de Wuxia: “Eu sempre tratei as partes de ação dos meus filmes mais como uma dança do que como uma luta... Muitas pessoas não me entenderam e comentavam que minhas cenas de ação eram ora autênticas e ora não. Mas, de fato, sempre pontuaram uma noção de dança sobre elas”.

¹⁹ Filmes que usam demasiadamente esse método são conhecidos popularmente como *Wire Fu* (Fio Fu).

²⁰ GLADSTONE, Valerie. DANCE; When Battle and Ballet Become Synonymous. **The New York Times**. Nova York, 3 dez. 2000. Seção 2, p. 6.

Já a partir da década 1970, principalmente devido à influência de Bruce Lee no cinema de Kung Fu, os novos filmes do estilo buscavam reproduzir as batalhas de forma mais naturalista – dentro do limite de ficção de cada obra –, focando também no contato corpo a corpo e no impacto dos golpes. Logo, os recursos cinematográficos passaram a ser manipulados a fim de transmitir as qualidades do espetáculo de combate chinês. A graciosidade e a suavidade dos movimentos contrastam com impressões de força e agressividade sugeridas pelo ritmo e tensão gerados pelas pausas entre os movimentos, como aponta o diretor Tsui Hark (2000), um dos cineastas expoentes da era crescente de filmes de Hong Kong, em uma entrevista ao *New York Times*²¹ sobre este processo de filmagem das cenas de luta:

Para criar uma fluidez em uma briga com punhos ou espadas, usamos planos longos e movimento de câmera em *pan*. O foco é ser bastante claro e preciso a fim de capturar os movimentos e gestos que melhor contam a história. As pausas entre as explosões de ação são tão importantes quanto a ação em si. Elas elevam a intensidade – assim como um dançarino antes de um salto ou um giro rápido. Um bom combate deve ser como uma boa apresentação de dança.

1.2. Bruce Lee

Nascido na Califórnia (EUA), Bruce Lee (1940-1973) foi bastante emblemático para o cinema de Hong Kong e para o cinema de Kung Fu em geral. Sua exímia habilidade técnica e atuação comovente tornaram-no uma figura influente que propagou o Kung Fu no cinema, um ícone da cultura popular. Seu estilo único despertou o olhar de Hollywood, provavelmente porque dentre os astros de Hong Kong era aquele que mais se aproximava da figura do herói hollywoodiano de filmes de ação, demonstrando acima de tudo força e perseverança.

Chen (2016) classifica os filmes de Bruce Lee como “Kung Fu trágico”, isto porque a tragédia estava presente na temática em muitos dos seus filmes, seja na sede de vingança, como em *Fúria do Dragão* (*Fist of Fury*, 1972, Lo Wei); em busca de justiça, como em *O Dragão Chinês* (*The Big Boss*, 1971, Lo Wei); ou na defesa de sua honra, em *Jogo da Morte* (*Game of Death*, 1978, Bruce Lee), quase sempre resultando na morte de entes queridos ou até mesmo de seus mestres. Assim, nestes filmes, o Kung Fu é o meio que os personagens interpretados por Bruce Lee encontram para solucionar problemas na trama; contudo, acabam resultando também em tragédias.

Um traço importante deste estilo é a forma com que Lee executa o Kung Fu. Tendo treinado até o final de sua vida e se tornado um dos maiores lutadores desta arte marcial, ele

²¹ GLADSTONE, Valerie. DANCE; When Battle and Ballet Become Synonymous. **The New York Times**. Nova York, 3 dez. 2000. Seção 2, p. 6.

buscava demonstrar seu domínio das técnicas como também toda sua capacidade de força. “Em *Operação Dragão* [*Enter the Dragon*, 1973, de Robert Clouse], os espectadores podem notar que o punho e os golpes de Lee são extremamente poderosos. Este é um tipo de Kung Fu que usa apenas um soco com força suficiente para derrubar seus oponentes” (CAO, 2016, p. 20 – tradução nossa). Seus golpes são fortes e ofensivos, buscando nocautear ou mesmo matar seus inimigos com poucos movimentos. De certa forma, seus personagens refletiam a imagem que Lee construíra de sua persona: eram viris, violentos e obstinados, utilizando o Kung Fu para transmitir estes aspectos.

Bruce Lee parece venerar o Kung Fu – ou, no caso, o seu Kung Fu – em seus filmes. Buscava venerá-lo com o intuito de mostrar a força proveniente do Kung Fu e criando assim uma espécie de super herói. Essa força poderia ser mostrada através de diferentes formas, não apenas no poder de seus socos ou chutes (YUAN, 2003 *apud* CHEN, 2016, p. 45 – tradução nossa).

Lee deixou seu marco dentro de Hong Kong ao inovar o estilo, trazendo coreografias mais realistas no combate de contato, contrapondo-se ao estilo mais performático e embelezado da luta nas óperas. Abarcando solidez e violência, criou uma nova imagem do homem chinês no cinema.

Uma vez que demonstrava seu Kung Fu, ele jamais seria derrotado, não importando quantos inimigos estivesse enfrentando ou o quão fortes poderiam ser. Lee sempre acha uma forma de derrotar seus inimigos, exibindo seu Kung Fu e construindo uma nova impressão de que o homem chinês é bastante forte (CHEN, 2016, p. 62 – tradução nossa).

Nas figuras 01 e 02, pode-se observar um exemplo, no filme *Fúria do Dragão* (*Jing wu men*, Hong Kong, 1972, Lo Wei), em que o personagem protagonizado por Lee derrota vários oponentes, sem mesmo levar um golpe, consolidando-se como uma figura imponente.

Figura 01 - Chen (Bruce Lee) cercado de adversários.



Figura 02 - Chen permanece de pé.

Fonte: *Fúria do Dragão* (1972, Lo Wei).

1.3. Jackie Chan

Após o marco de Bruce Lee para as artes marciais e o cinema internacional, Jackie Chan (1954-) buscava uma forma de se equiparar ou até mesmo superar o seu legado, tornando-se também uma figura importante, possivelmente o ator asiático (nascido em Hong Kong) mais famoso no Ocidente. Jackie Chan também criou o seu próprio estilo de luta, o qual Chen (2016) classifica como “Kung Fu Cômico”, isto porque, seus filmes misturam os gêneros de ação e comédia, inserindo diversos elementos cômicos durante o combate, como piadas que fizessem parte da performance da luta. Ele executa isso frequentemente com a quebra de expectativa do espectador, enunciando um golpe, porém realizando outro ou fazendo algo inesperado, muitas vezes algo que, inclusive, foge das possibilidades dentro de uma luta.

Em *Detonando em Barcelona* (*Wheels on Meals*, 1984, Sammo Kam-Bo Hung), já exausto, Thomas (Jackie Chan), em meio à tensão da espera do próximo movimento que se daria a luta, agarra uma cadeira, criando a expectativa de que seria utilizada para se defender ou atacar (figura 03); porém, ele se senta sobre ela para descansar, enquanto seu oponente permanece em postura de luta (figura 04).

Chan alcançou sua notoriedade também por insistir em ser seu próprio dublê nas cenas de ação extremamente perigosas e audaciosas, como afirma Castillo (2002, p. 37 – tradução nossa):

Boa parte da persona de Jackie Chan no cinema, sua legitimidade como uma estrela de ação, é baseada no fato de que ele sempre realiza seus próprios, e sempre perigosos, números de dublê. Chan se pendura em helicópteros em movimento, desliza sobre a sacada de edifícios, salta em veículos em movimento e patina sobre caminhões em curso.

Figura 03 - Jackie Chan, em *Detonando em Barcelona* (A).Figura 04 - Jackie Chan, em *Detonando em Barcelona* (B).

Fonte: *Detonando em Barcelona* (1984, Sammo Kam-Bo Hung).

Ele acrescenta outras técnicas nas sequências de luta, como o *Parkour*²², tomando mais consciência do espaço cenográfico e se apropriando dele ao máximo. Assim como Bruce Lee, Chan auxilia – quando não é o único responsável – na criação das coreografias; porém, ao contrário de Lee, se preocupa menos em preservar a técnica e mais em adaptá-la às diversas situações apresentadas em seus filmes. Assim, acaba realizando longas tomadas percorrendo todo o ambiente disponível em várias acrobacias e manipulando os materiais ali presentes, a fim de transformá-los em armas com as quais é capaz de derrotar seus inimigos. Praticamente qualquer objeto pode se tornar uma arma letal, como cadeiras, guarda-chuvas e até mesmo uma escada, como é visto em *Thunderbolt: Ação sobre Rodas* (*Thunderbolt*, 1995, Gordon Chan). Esta característica era também notada em outras produções de Hong Kong, como relembra Castillo (2002, p. 42): “De bancos e mesas a agulhas e novelos, os heróis nos filmes de Hong Kong tinham uma facilidade considerável de converter qualquer objeto do dia a dia em armas mortíferas”.

²² Esporte de origem francesa praticado em áreas urbanas que abrange diversas modalidades e cujo objetivo é, na maioria dos casos, ultrapassar com rapidez diversos obstáculos contidos em um ambiente, sendo necessário para isto realizar saltos, rolamentos e acrobacias.

Opondo-se ao “Kung Fu Trágico”, os personagens de Chan não são sempre a figura mais imponente ou a mais forte. Diferente de Lee, seus personagens gritam de dor, choram e, por vezes, tentam fugir do combate.

Em *A Hora do Acerto* [*New Police Story*, 2000, Benny Chan], Chan utiliza o Kung Fu para combater seus inimigos, mas, ao mesmo tempo, também se machuca e, algumas vezes, até chora e grita de dor pelos socos que ele mesmo executa. Lee também poderia se machucar, mas, em vez de choramingar, ele opta por mostrar sua força. Em uma famosa cena de *O Dragão Chinês* [*The Big Boss*, 1971, Wei Lo e Chia-Hsiang Wu], ele lambe seu próprio sangue e age como se nada houvesse acontecido, demonstrando seu poderio. [...] Ao contrário, Chan faz uso efetivamente de expressões faciais para criar um ambiente descontraído e humorístico (CHEN, 2016, p. 18 – tradução nossa).

Estes aspectos dão a impressão de que Jackie Chan luta de forma mais improvisada, focando em criar cenas espetaculares, em que o envolvimento se dá tanto pela configuração radical das lutas quanto pelo divertimento. E, ainda, em muitos de seus papéis, o Kung Fu serve como defesa. Mesmo com um personagem representando uma pessoa comum, como em *Arrebrandando em Nova York* (*Rumble in the Bronx*, 1995, Stanley Tong), este se mostra bom o suficiente em artes marciais para se proteger dos ambientes hostis onde adentra ou para proteger seus familiares.

Chan usa o humor para diminuir a tensão da atmosfera das cenas e mostra um Kung Fu totalmente diferente daquele de Lee. Mais ainda, Chan mostra sacrifício. Ele é ferido e sente dor, mas ainda ajuda seus amigos, até mesmo aqueles que não são realmente seus amigos em determinados momentos (CHEN, 2016, p. 17 – tradução nossa).

1.4. Kung Fu Visual

Chen (2016) classifica as produções hollywoodianas posteriores ao *boom* dos filmes de Kung Fu de Hong Kong como “Kung Fu visual”, sendo seu maior exemplo o longa-metragem *Matrix* (*The Matrix*, 1999, Lana e Lilly Wachowski), já que aqui as artes marciais não são o tema central, mas, sim, uma ferramenta estética que auxilia na composição da ação do filme.

As irmãs Wachowski usam como referência o cinema de Kung Fu de Hong Kong, porém inovam, ao aplicar efeitos visuais às sequências de luta. Este fator é importante, uma vez que efeitos especiais constroem este novo cenário em Hollywood, sem contar com a presença de atores chineses, assim como ressalta Chen (2016, p. 8 – tradução nossa), em sua tese: “*Matrix* alcançou um novo patamar, comprovando que os atores poderiam ser combinados a efeitos gerados por computador para performar o Kung Fu nas telas, ou seja, o Kung Fu poderia ser performado sem atores chineses”. O filme também conta com citações à produção de Hong Kong, com destaque para a sequência de treino entre Neo (Keanu Reeves) e Morpheus (Laurence Fishburne) que imitam os trejeitos dos lutadores de Hong Kong, como Neo se portando da mesma forma que Bruce Lee ao provocar seus oponentes.

As coreografias do longa são coordenadas por Woo-Ping Yuen, quem dirigiu Jackie Chan em *O Mestre Invencível* (*Drunken Master*, 1978) e trabalhou como diretor de dublês e coreografia, além de ter sido ganhador do prêmio de melhor coreografia de ação na premiação de Hong Kong em outros filmes clássicos de Kung Fu, como (*Once Upon a Time in China II*, 1993, Tsui Hark), *O Tigre e O Dragão* (*Crouching Tiger Hidden Dragon*, 2000, Ang Lee) e *O Mestre das Armas* (*Fearless*, 2006, Ronny Yu), estrelando Jet Li. É notável a intenção das diretoras de *Matrix* em manter o estilo e a forma das coreografias conforme feitos em Hong Kong; porém, em vez de contar com o histórico de prática de artes marciais dos atores, elas se apropriam de outros recursos para construir um novo estilo para as sequências de ação, o qual se tornou influente nas produções seguintes de Hollywood.

Para abordar a qualidade acrobática dos filmes de Wuxia, elas utilizam câmera lenta em movimento aéreos e efeitos práticos que conseguem fazer os personagens saltarem em alturas impressionantes. Para demonstrar a destreza de Neo ao alcançar as habilidades do “escolhido”, usam fotogramas em 360°, enquanto mostram o protagonista desviando-se de balas, diminuindo a taxa de quadros por segundo de seus braços, produzindo visualmente uma mancha que se arrasta conforme os movimentos de Neo e causando a impressão de que se movimentam mais rápido que os de seu oponente, agente Smith (Hugo Weaving) (figuras 05 e 06).

É necessário, no entanto, comentar a escolha deste estilo de Kung Fu para o conjunto da obra. Na narrativa, os personagens lutam usando o Kung Fu quando estão dentro do simulacro da *Matrix*, uma realidade virtual sobre a qual têm maior controle, conseguindo, portanto, realizar acrobacias surreais como nos filmes de artes marciais de Hong Kong; ou até mesmo parar balas, no caso de Neo, ou seja, incorporam o espetáculo surrealista de Wuxia para quebrar as noções físicas da *Matrix*, em que até mesmo uma cena de tiroteio poderia ocorrer com os personagens se pendurando em paredes.

Matrix, que contratou os serviços do diretor veterano de Hong Kong, Woo-Ping Yuen, para as sequências de artes marciais, é ambicionado pela colisão frenética entre fantasia e realidade que os filmes de Hong Kong executam com muita habilidade. *Matrix*, assim como outros filmes de ação recentes, foram fortemente influenciados pelo léxico dos filmes de ação de John Woo²³. A encenação do “balé belicista”²⁴, que pontua os triunfos

²³ John Woo (1946-) é um diretor chinês com grande bagagem no cinema de Hong Kong e que, mais tarde, ingressou no cinema de ação estadunidense, adaptando o estilo cinematográfico dos filmes de Kung Fu para o cenário de Hollywood, no qual o combate se dá através de armas, sendo intitulado como criador deste subgênero de ação “*Gun Fu*”, mesclando os termos “revólver” e “Kung Fu”, em inglês.

²⁴ Em inglês, “*Ballistic Ballet*”, se refere também ao referido subgênero “*Gun Fu*”, estilo que mescla artes marciais ao combate com armas de fogo, adquirindo elementos como coreografia elaborada, combates utilizando tanto armas quanto luta corpo a corpo, e em sequências buscando mais qualidades cinematográficas em vez de pura violência e troca estática de tiros. Este estilo se tornou recorrente em vários filmes de ação, como na trilogia *Matrix*, *A Outra Face* (*Face/Off*, 1997, Woo), *Missão Impossível* (*Mission: Impossible*, 1996, Brian De Palma) e, mais recentemente, nas séries de filmes *Kingsman* (2014; 2017; 2021, Matthew Vaughn) e *John Wick* (2014, Chad Stahelski e David Leitch; 2017; 2019; 2023, Chad Stahelski).

de Woo, se tornou parte da linguagem cinematográfica de Hollywood (CASTILLO, 2002, p. 16 – tradução nossa).

Figura 05 - Neo (Keanu Reeves) bloqueia o agente Smith (Hugo Weaving) (A)



Figura 06 - Neo bloqueia o agente Smith (B).



Fonte: *Matrix* (1999, Wachowski).

Dito isso, baseando-se na descrição feita por Chen (2016), é possível classificar *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* também dentro da categoria de “Kung Fu visual”, pois, da mesma forma que *Matrix*, mescla os estilos de Hong Kong com efeitos especiais e utilizam a arte marcial não como pretexto, mas como ferramenta para sua narrativa. Indo além, é possível dizer que nele estão presentes diversos elementos encontrados no escopo dos filmes de artes marciais de Hong Kong: coreografias de luta elaboradas, o impacto dos golpes de Bruce Lee, o improvisado de Jackie Chan e a intensificação de todas as demais qualidades através dos efeitos especiais. Todavia, é possível que as referências não se restrinjam apenas ao estilo estético e ao processo de filmagem. Os filmes de Wuxia, além de histórias surreais com batalhas elegantes, proporcionam

a abordagem de romance, drama e tragédia em seus contos e a exploração do lado emocional dos personagens através da luta – método que *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* também utiliza. Uma versão mais recente do subgênero, *O Tigre e o Dragão*, de Ang Lee, demonstra este aspecto com muita expertise. Produção também estrelada pela atriz malaia Michelle Yeoh, impressiona emocionalmente da mesma forma que os combates graciosos. Ang Lee, para seguir com a proposta de seu filme, decidiu assumir as rédeas de toda a produção, principalmente da coreografia de luta, pois, como já mencionado anteriormente, poderia gerar conflitos estruturais na forma de como o filme se desenvolve dramaticamente e nas sequências de ação. Assim, Ang Lee, coordenou junto a Woo-Ping Yuen, garantindo coesão estética entre a ação e o drama. O filme é poético e sensível, ao mesmo tempo em que conta com longas e ousadas sequências de luta, nas quais o diretor relata que poderiam gastar mais de um mês para a gravação.

Ganhador do Oscar de 2000 na categoria de Melhor Filme Estrangeiro, *O Tigre e o Dragão* foi muito bem recebido pelo Ocidente²⁵. É possível que este sucesso e reconhecimento tenham aberto o olhar de outros cineastas sobre o subgênero e em como equilibrar sensibilidade e ação, liberando os sentimentos de seus personagens nas cenas de combate. Após duas décadas de seu lançamento, Michelle Yeoh volta a encenar sequências com artes marciais, em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo*, o qual lhe possibilita também transpor o lado mais emocional e sensível de sua personagem. Em uma entrevista ao canal GQ (2022)²⁶, ela ressalta seus papéis já interpretados – “não há ação sem o drama” –, uma vez que os ingredientes para a tensão e urgência em um combate vêm da conexão dos personagens ali em confronto e dos motivos que defendem de acordo com a história particular de cada um a partir da qual são construídos. O drama projeta os motivos para que a luta aconteça e assim fortalece e legitima o desenrolar dos conflitos.

Assim, para elucidar como este método é esquematizado, o próximo capítulo aborda a relação entre a narrativa e as cenas de lutas no filme objeto de estudo desta pesquisa, analisando como os aspectos discutidos neste primeiro capítulo são usados para transmitir impressões e idéias durante um combate, ao mesmo tempo em que contam a história.

* * *

²⁵ Levou também as estatuetas de Melhor Fotografia, Direção de Arte e Trilha Sonora, além de ter sido nomeado a outras seis categorias. OSCAR 2001. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 26 mar. 2001.

²⁶ MICHELLE Yeoh Breaks Down Her Most Iconic Characters | GQ. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DHOSiFzcHJ8&t=10s> - Acesso em 21 de maio de 2023.

2. A CONSTRUÇÃO DAS CENAS DE LUTA

A forma como cada autor escolhe filmar uma cena de luta implica em muito sobre qual significado e impressão que desejam passar ao espectador. Nos filmes de ação, nota-se uma necessidade de expressar sensações de urgência, perigo, impacto e poder, pois fazem parte da experiência proposta pelo gênero, cujo cerne é o apreço pelo movimento e o espetáculo. Yvonne Tasker (2002) ressalta diversas vezes em sua obra que devemos assistir a estes filmes dentro do que propõem, isto é, muitas vezes nestas produções a forma tem mais relevância que o conteúdo, mas, ao contrário do que se possa pensar, é isso que tanto os criadores quanto os espectadores buscam nestas obras.

Mesmo sabendo que, de forma generalizada, o herói ou heroína vá sobreviver aos perigos da narrativa, nós também estamos envolvidos na dinâmica que abarca tanto o sucesso quanto a falha. Os momentos que são lembrados, as imagens que a audiência terá da experiência cinematográfica não podem ser resumidos apenas em termos de resolução da narrativa (TASKER, 2002, p. 153 – tradução nossa).

Assim, os filmes de Kung Fu de Hong Kong se destacam no cenário internacional principalmente pela importância estética que atribuem às lutas, não sendo coincidência, portanto, que a forma destes filmes influenciou o cinema de ação estadunidense. Contudo, é importante ressaltar que a valorização pela captura estética dos movimentos não anula qualquer valor narrativo que esteja presente ali. Existe uma preocupação na transmissão de ideias, segundo o roteiro, que os autores buscam expressar através da linguagem audiovisual para compor as batalhas, a fim de imergir o espectador e provocar as devidas sensações, como, por exemplo, controlar o nível de brutalidade de um combate, indicar por quem o espectador deva torcer e apresentar qual o motivo que faz os personagens ter que se enfrentar. Como observado na categoria de “Kung Fu cômico”, por exemplo, Jackie Chan usa a comédia também para reduzir a tensão de suas sequências:

[...] É um método muito inteligente que Chan usa para criar sua atmosfera de Kung Fu de comédia, adicionando elementos humorísticos para reduzir a tensão de uma cena em que é perseguido ou atacado. Quando é perseguido, costuma lutar de uma maneira engraçada e a reação dos seus oponentes provoca um alívio cômico (CHEN, 2016, p. 65 – tradução nossa).

Em *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo*, estes aspectos também estão presentes, porém, ao mesmo tempo, nota-se uma mudança na apresentação das batalhas conforme a evolução da protagonista dentro da trama e, neste capítulo, busca-se compreender os possíveis motivos desta configuração. Pretende-se, então, observar, através da seguinte análise, como as

cenas de luta são construídas, quais elementos os realizadores buscam ressaltar e quais informações podem ser obtidas pela forma com que usam os recursos da linguagem cinematográfica na confecção destas sequências de ação em específico. Primeiramente, se faz necessário analisar a construção da primeira sequência de luta do filme, pois, parafraseando Daniel Scheinert, ela serve como “rodinhas de bicicleta” que ensinam o espectador a como assistir a esta obra em particular²⁷. Nela são apresentados elementos chave para a compreensão da narrativa do filme, além de que as demais cenas de luta que se sucedem possuem padrões estéticos semelhantes.

2.1 A Construção Clássica

Nesta sequência, Alfa Waymond entra na mente de Waymond que deve enfrentar os seguranças do prédio prestes a render o casal devido a um desentendimento com Deirdre. O primeiro contato, mais efetivamente, que o espectador tem com o personagem Alfa Waymond se dá através desta sequência. Cabe, então, aos realizadores concretizar as diferenças entre Waymond, “simples” marido de Evelyn, e Alfa Waymond, o “herói” do *Alfaverso*.

Momentos antes do início da batalha, a forma na qual os personagens são mostrados indica sobre o estado emocional em que se encontram e o quão preparados estão para aquele combate. Alfa Waymond é confiante e está plenamente seguro sobre a situação – contrapondo-se completamente à identidade mais introvertida e insegura de Waymond – e parece também referenciar os trejeitos do típico herói de Hollywood, dizendo para Evelyn que tudo vai ficar bem e, em seguida, dando-lhe uma piscadela. Sua expressão facial é ressaltada em um *close-up* em *contra-plongée*, enquanto fala com Evelyn (figura 07). Este ângulo é abordado por implicar inconscientemente em uma imagem de superioridade ou autoridade. De acordo com Marcel Martin (2005, p. 51): “O plano contrapicado [...] dá em geral uma impressão de superioridade, de exaltação e de triunfo, porque engrandece os indivíduos e tende a magnificá-los [...]”. Neste momento é a primeira vez que Evelyn enxerga seu marido com mais respeito e confiança, e em se tratando de um plano subjetivo, este ângulo também pode remeter a esta ideia.

Em seguida, há um plano-detelhe focado na mão dele que segura a pochete fortemente (figura 08). O som destaca os estalos e realça a força do personagem. Este plano em específico é também uma citação aos filmes de Bruce Lee, que também inseriam planos-detelhes de seu punho cerrado, demonstrando sua força e provocando tensão antes do combate.

Figura 07 – *Close-up* em Alfa Waymond

²⁷ Frase dita pelo diretor para o canal *Vanity Fair*, no quadro “Notes on a Scene” – tradução livre.



Figura 08 – Plano-detalhe do punho de Alfa Waymond



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Um elemento que é evidenciado pelos cineastas nos momentos que precedem a batalha é o **espaço**, isto é, situando o espectador no ambiente e delimitando seus limites. Outro elemento é consequentemente a **posição** dos personagens, assim como a forma com que ocupam este espaço pode ser decisiva para a vitória ou derrota destes. Planos conjuntos são comuns para esta finalidade, pois assim é possível enquadrar os atores em sua forma completa, como também o ambiente em volta deles, além de que possuem uma duração um pouco mais extensa, podendo somar **tensão** à preparação dos oponentes para o duelo e ao espectador que, assim como os lutadores, tenta prever como se desenvolverá o combate (figuras 09 a 12).

Figura 09 - Plano conjunto de Bruce Lee vs Chuck Norris / Figura 10 - Chan vs Alan (Bradley James Allan)



Fonte: *O Voo do Dragão* (1972, Bruce Lee) / *O Grande Desafio* (1999, Vincent Kok).

Figura 11 - Neo vs Morpheus / Figura 12 - Plano conjunto de Shu Lien vs Jen Yu.



Fonte: *Matrix* (1999, Wachowski) / *O Tigre e o Dragão* (2000, Ang Lee).

Neste momento, é quando os lutadores se colocam nas bases de preparação próprias de cada arte marcial; assim, para aqueles com mais conhecimento na área, é possível observar o estilo de luta de cada um. Entretanto, é também uma forma de intimidação ou provocação que podem usar para exibir talento. Chen (2016, p. 23), baseando-se em sua experiência do Kung Fu, informa que:

Não conseguimos obter muita informação a partir deste ato, uma vez que ele não indica imediatamente ataque ou defesa; pessoas bem capacitadas são capazes de usar esta posição para montar seu ataque ou sua defesa. Contudo, o significado deste movimento é que a pessoa em questão está se preparando, controlando sua respiração e assim em diante.

Na figura 13, tem-se um plano que demonstra outro aspecto do espaço, ressaltando aqui as armas que cada um utilizará e os limites espaciais impostos sobre Alfa Waymond, já que a posição dos guardas em primeiro plano parece cercá-lo. Enquanto isso, Alfa Waymond aparece centralizado nas linhas de fuga da composição criadas pelas paredes e pelas linhas do teto, destacado pela iluminação, com muita estabilidade, criando a noção de que tem perfeito domínio da situação, o que é ressaltado também pela composição simétrica.

Figura 13 - Alfa Waymond em pose de preparo.



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Por sua personalidade ofensiva, Alfa Waymond inicia o combate golpeando todos os adversários, enquanto a câmera se move em *pan* em seu entorno, buscando capturar a ação com clareza. Em seguida, inicia uma sequência completa de golpes, da defesa até a derrubada do seu oponente, demonstrando o repertório técnico do personagem, mostrada da seguinte forma (figuras 14 a 24):

Figura 14 - Defesa / Figura 15 - Imobilização do braço



Figura 16 - Chute / Figura 17 - Desarme

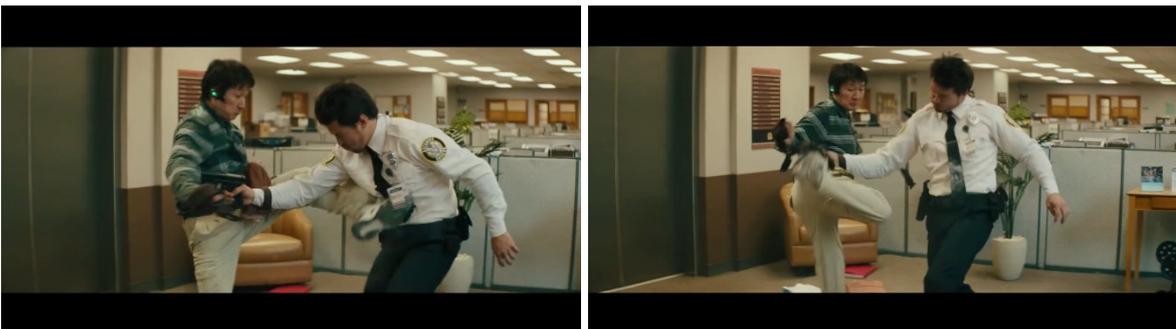


Figura 18 - Imobilização da cabeça / Figura 19 - Giro



Figura 20 - Cotovelada / Figura 21 - Soco



Figura 22 - Arremesso / Figura 23 - Queda

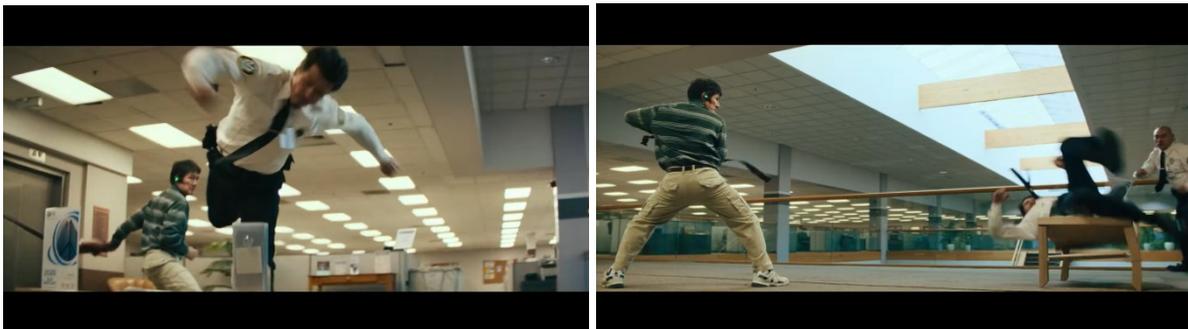


Figura 24 - Impacto da queda



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Nesta sequência é possível perceber a montagem que se assemelha a uma dança. Alfa Waymond manipula seu adversário como se estivessem em um dueto, no qual ele seria quem guia os passos, podendo assim manipulá-lo para as posições desejadas, seja segurando seus braços ou girando seu corpo. Tsui Hark (2000), como apontado anteriormente, ressalta a importância da fluidez das cenas de luta²⁸, as quais devem ser acompanhadas pela clareza das ações dos atores. Aqui a visualização do desenvolvimento da luta é auxiliada pela composição, na qual se verifica que o oponente de Alfa Waymond é, a cada série de golpes, colocado mais à direita do enquadramento até o ponto de ser arremessado ao limite da borda, onde também se encontra o ponto de fuga da composição, já direcionando o olhar do espectador para onde se dará o impacto.

O ritmo é outro fator crucial, tanto sonoramente quanto visualmente. A música apresenta mais notas nos momentos em que Alfa Waymond dispara seus golpes e pausas nos momentos em que se observam apenas as respostas destes. Visualmente, o tempo de cada plano é dado pelo início e encerramento das séries de golpes que Waymond emplaca: nas figuras 14 a 19 tem-se a primeira sequência, em que o giro serve como pausa e transição para o próximo plano, este enquadrando somente os bustos dos personagens – já que os golpes infligidos se darão sobre o rosto do guarda, nas figuras 20 e 21. Há, então, novamente outra pausa que serve como preparação para o arremesso, a partir da figura 22, na qual o deslocamento do personagem é filmado em câmera lenta, ressaltando o feito e potencializando o **impacto** nos planos seguintes. Na figura 23, o enquadramento é mais aberto e o tempo de cena também é mais prolongado, o que, somado à quebra da mesa sobre a qual o oponente cai (figura 24), permite que ele seja atenuado. Assim, o volume de ação é balanceado no decorrer da sequência, de forma a não sobrecarregar a quantidade de informação em cada plano e a graduar a **intensidade** dos golpes.

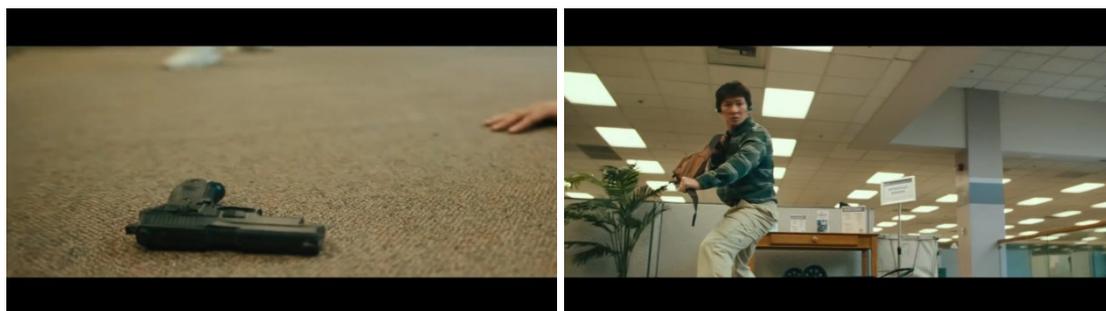
No confronto seguinte, a câmera desempenha papel fundamental para a compreensão dos acontecimentos. São apresentadas muitas informações em poucos segundos: o guarda é derrubado e vê o revólver no chão, o qual também é avistado por Waymond, quem tentará interceptá-lo. Para que esta linha de acontecimentos seja melhor compreendida pelo espectador, ela é fracionada em cada plano da seguinte maneira (figuras 25 a 28):

²⁸ GLADSTONE, Valerie. DANCE; When Battle and Ballet Become Synonymous. **The New York Times**. Nova York, 3 dez. 2000. Seção 2, p. 6.

Figura 25 - Guarda ao chão / Figura 26 - Revólver visto pelo guarda



Figura 27 - Revólver visto por Alfa Waymond / Figura 28 - Alfa Waymond vê o revólver



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

A câmera, instalada no nível do chão, revela, após o guarda levantar a cabeça, o revólver que ele vê à sua frente. Em seguida, ela gira em torno deste, direcionando o olhar agora para Alfa Waymond, que é revelado com o movimento de *pan* para cima. Nesta passagem, o espaço é novamente anunciado, pois há a necessidade de situar a posição dos personagens que vão disputar o revólver, ao mesmo tempo em que, através do movimento de câmera, cria-se dinamismo entre as transições de planos, certificando a leitura do contexto. A tensão é provocada aqui pela expectativa, ao apresentar uma situação de disputa: o guarda vendo a arma e, em seguida, Waymond notando-a, o que, então, provoca aflição em saber quem irá alcançá-la primeiro.

Alfa Waymond demonstra sua capacidade exímia de luta ao conseguir defender e atacar os guardas com agilidade e destreza, características que forçam a câmera a adquirir mais liberdade e dinamismo para acompanhar seus movimentos (figuras 29 a 32). Sendo assim, a câmera gira em torno dos personagens, acompanhando o deslocamento destes e adota composições angulares a fim de intensificar a impressão de deslocamento dos golpes ou objetos usados durante a luta, como na figura 30, em que a câmera parece se fixar à pochete, girando junto com ela até prender-se na perna de um dos guardas e, em seguida, derrubando-o.

Nota-se que, mesmo durante o giro feito pela câmera, Alfa Waymond continua centralizado e guiado pela perspectiva, comprovando seu domínio no cenário da luta. As ações nesta passagem ocorrem rapidamente, porém dois planos são destacados: o plano da figura 30,

pelo enquadramento incomum e pelo movimento de câmera; e o da figura 32, no qual é dado maior tempo para que o impacto do guarda ao chão seja compreendido e, assim, o ritmo da sequência também é consolidado.

Figura 29 - Pochete lançada / Figura 30 - Pochete gira



Figura 31 - Pochete se prende / Figura 32 - Pochete derruba



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Portanto, o contraste entre cenas de ação mais intensas e momentos de pausa fornece tensão ao combate, sendo que neste caso pode ser feito de forma mais curta, como visto nas passagens anteriores, ou prolongada, interrompendo a luta, por exemplo, para que eles se recuperem e se preparem novamente para o combate. Após Waymond derrubar todos os guardas, ele recua para aumentar a capacidade de dano de sua pochete, preenchendo-a com cascalhos que retira do aquário, enquanto os guardas levantam-se e colocam-se em posição de luta. Assim, é possível segmentar o combate em diferentes partes, como se fossem *rounds* de uma luta profissional, nas quais, além da tensão, costumam adicionar um novo fator à luta, neste caso, o fato de a pochete se tornar uma arma realmente letal, mostrando-se como uma ameaça para o grupo de seguranças.

Com o começo de um novo *round*, os mesmos aspectos podem ser revistos. Os limites do espaço são delimitados: os guardas se encontram em frente a uma fileira de mesas do escritório, enquanto Alfa Waymond se encontra no extremo oposto; eles se encontram já cansados e feridos, mal conseguindo se colocar em base de luta, e Alfa Waymond, ao contrário, demonstra firmeza e disposição – inclusive, referenciando Bruce Lee novamente, colocando-se numa

postura semelhante à icônica pose de preparo que Lee faz segurando seu *nunchaku* – estando novamente enquadrado de forma simétrica na composição (figuras 33 a 35).

Figura 33 - Guardas em pose de preparo / Figura 34 - Alfa Waymond em pose preparo (B)



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Figura 35 - Bruce Lee em pose de preparo



Fonte: *O Jogo da Morte* (1978, Lee e outros).

A pochete agora deve provocar golpes mais fortes, uma vez que se encontra mais pesada, e esta propriedade é transmitida na sequência seguinte pela câmera lenta que grava paulatinamente a aproximação da bolsa ao oponente (figura 36). Isso instiga tensão devido ao perigo iminente e praticamente congela o instante em que ela atinge a cabeça do guarda, cujo impacto é ainda mais intensificado através da reação dele ao golpe, junto à explosão de gotas de água, resultado do encontro do tecido molhado da pochete com o rosto dele, e ainda ao ser isolado para fora dos limites do espaço onde ocorre a luta. Em outras palavras, o golpe foi surpreendentemente forte (figuras 36 a 39).

Figura 36 - Aproximação da pochete / Figura 37 - Impacto da Pochete



Figura 38 - Guarda arremessado para fora / Figura 39 - Guarda arremessado ultrapassa os limites da arena



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

É necessário ressaltar também a importância das proezas feitas pelos dublês para expressar a intensidade dos golpes, pois, ao caírem de forma espalhafatosa e ao se arremessarem a distâncias longínquas, comprovam que o golpe infligido a eles foi proporcionalmente forte. O último guarda derrubado por Alfa Waymond, por exemplo, realiza uma queda seriamente perigosa que os coreógrafos chamam de “escorpião”, por se jogar diretamente de cabeça ao chão, o que, junto aos efeitos da poeira levantando, mais uma vez, materializam a força de seu adversário (figura 40).

Alfa Waymond se encontra novamente no centro do enquadramento e no ponto de fuga das linhas do teto. No fim das contas, é como se nem tivesse se movido, pois encerra o combate praticamente na mesma posição em que o inicia, ou seja, comprova a sua dominância na batalha e demonstra incorporar uma persona tão implacável quanto a de Bruce Lee. Na figura 41, retoma-se o espaço por completo, onde os estragos causados pelo combate são exibidos prontamente com a imagem dos guardas desmaiados, em contraposição à postura inalterada de Alfa Waymond.

Figura 40 - O último guarda é derrubado

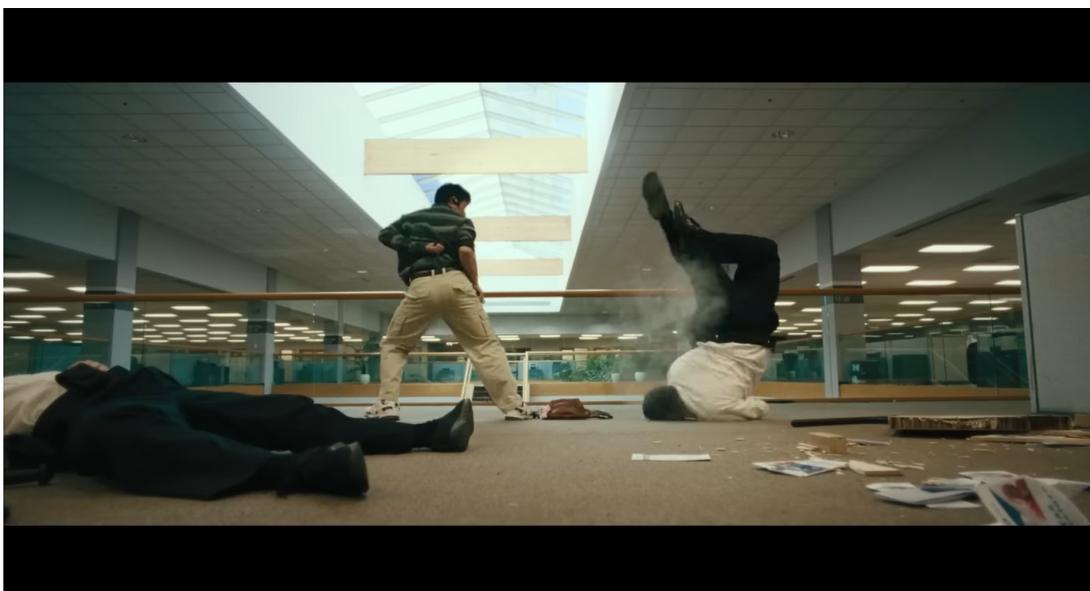


Figura 41 - Alfa Waymond encerra o combate



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

2.2. Tudo

Nesta sequência, Evelyn terá sua primeira batalha, na qual enfrenta a agente federal Deirdre. Esta, incorporada por sua identidade seguidora de Jobu Tupaki, parte em busca da captura de Evelyn. Ela adquire as habilidades de uma lutadora de luta-livre e facilmente derrota Alfa Waymond, já que este não havia conseguido executar o *verse-jumping* para adquirir novamente as capacidades de luta. Evelyn, sem poder contar com a proteção de Alfa Waymond, quem se retira da consciência do marido ao desacreditar no seu potencial, não se vê em outra opção senão a de enfrentar Deirdre por si só; porém, para isso, ela deve realizar o *verse-jumping* para uma de suas realidades em que soubesse lutar. No caso, há um universo onde ela teria ficado na China e se tornado uma excelente lutadora de Kung Fu, como também uma atriz famosa (uma possível citação à própria Yeoh). Contudo, a chave que forneceria a ligação para esse universo seria declarar amor por Deirdre – algo praticamente impossível dada a situação de conflito das personagens.

Durante o combate, os realizadores também demonstram como a mente da personagem se encontra entre as duas realidades. Por ter falhado na sua tentativa de realizar o *verse-jumping*, Evelyn se conecta a uma realidade próxima, onde estaria a caminho de casa para acertar as contas, conversando com seu marido no carro, e estas duas realidades se sobrepõem constantemente, já que estão ocorrendo ao mesmo tempo. A montagem se preocupa em

demonstrar como os acontecimentos estão conectados e em como a personagem pode ser influenciada, apropriando-se de elementos de uma realidade para a outra (figuras 42 a 45).

Figura 42 - Deirdre segura Evelyn / Figura 43 - Deirdre empurra Evelyn



Figura 44 - Evelyn entra em outra realidade / Figura 45 - Evelyn sente a dor



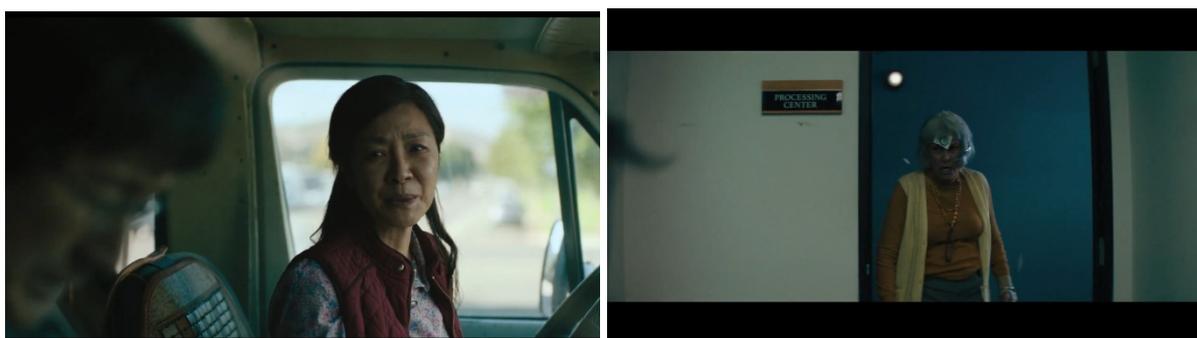
Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Nesta passagem, Evelyn tenta golpear Deirdre, porém é rendida (figura 42) e empurrada em direção a uma janela (figura 43), na qual bate a cabeça. Contudo, o impacto é percebido na outra realidade, fazendo com que bata sua cabeça no volante (figura 44) – ironicamente e intencionalmente, no mesmo momento em que Waymond discutia sobre o divórcio e argumentava que não queria machucá-la (figura 45). Assim, a dor proveniente do combate é equiparável à dor de seus sentimentos na conversa com seu marido sobre o possível fim do seu relacionamento. De forma similar, ele diz que ela está sempre tentando evitar e fugir destes assuntos e, no mesmo instante, ela é agarrada por Deirdre na outra realidade e arremessada para longe.

Estando nessa situação, seu marido demonstra-se vulnerável e fala como se sente em relação a ela, e que talvez eles fossem mais felizes se nunca tivessem se conhecido (figuras 46 e 47). Evelyn tenta argumentar o contrário e começa a se abrir para ele (figura 48), criando uma oportunidade para declarar seu amor, porém é interrompida por Deirdre na outra realidade (figura 49), que arromba a porta do local onde se escondiam.

Figura 46 - Conversa no carro (A) / Figura 47 - Conversa no carro (B)²⁹

Figura 48 - Evelyn tenta conversar / Figura 49 - Deirdre invade a conversa



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn carrega consigo agora a emoção que precisava para declarar seu amor, porém necessita de uma brecha para falar com Deirdre, quem os persegue ferozmente. Sem saída, ela aguarda o momento certo, enquanto Deirdre corre em sua direção, ficando imóvel entre as escadas. Além da noção de que o fim da protagonista poderia chegar a qualquer momento, novamente a tensão da cena é gerada pela expectativa, primeiramente pelos sons dos passos de Deirdre ficando mais rápidos (figura 50). Revela-se, então, as pernas em movimento da oponente que se prepara para realizar um salto para uma joelhada no ar (figura 51). Este instante é filmado em um plano bem mais aberto que os demais (figura 52), o que possibilita visualizar o movimento em percurso de Deirdre e ter noção do espaço por completo, elucidando a distância que irá percorrer, com o auxílio da composição em que as escadas e luzes conectam os pontos onde cada personagem está, conseqüentemente potencializando o impacto que poderá gerar (figura 53). A cena também é uma citação aos filmes de *Wire Fu*, nos quais os atores realizam diversos números no ar³⁰.

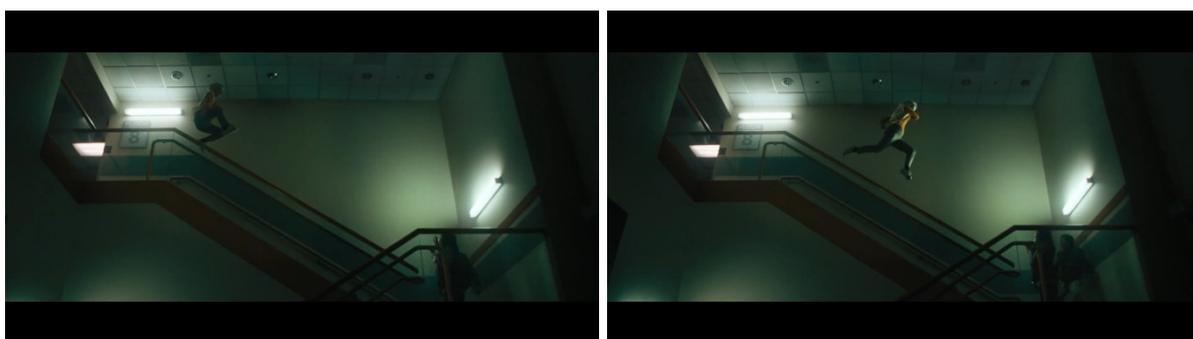
Figura 50 - Evelyn encurralada / Figura 51 - Deirdre se prepara para o salto

²⁹ (A) Evelyn: “Eu nunca disse isso” / (B) Waymond: “Você nunca precisou dizer”.

³⁰ Para a filmagem desta cena, os Daniels fizeram questão de usar também cabos, mais grossos e seguros que os usados antigamente, pois queriam referenciar e homenagear os processos de Hong Kong.



Figura 52 - Deirdre salta / Figura 53 - Deirdre performa a joelhada no ar



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Os cineastas preferem usar planos abertos para destacar o corpo dos atores, especialmente quando realizam acrobacias, como voar pelo céu. A câmera segue os atores e se move com eles. Assim, quando a edição estiver completa, as pessoas poderão sentir a dinâmica da cena quando a assistirem. Também torna a cena mais elegante, possibilitando que a audiência veja com clareza e tenha noção do ambiente à volta (CAO, 2016, p. 28 – tradução nossa).

Esse movimento também ocorre em câmera lenta, cumprindo duas funções: a primeira é esticar a duração dos acontecimentos, já que Evelyn se encontra em um momento decisivo, no qual a única forma de continuar viva é fazer o *verse-jumping*, ou seja, são segundos cruciais para a personagem e, portanto, são ressaltados; a segunda é decorrente da primeira, pois fomenta suspense ao acompanhar lentamente o perigo iminente da aproximação de Deirdre, enquanto Evelyn proclama seu amor e, enfim, conseguindo realizar o *verse-jumping*, apenas frações de segundos antes do contato de Deirdre.

Ressalta-se novamente o uso dos ângulos para indicar quem tem o controle em cada momento. Nas figuras 54 e 55, Deirdre é vista em *contra-plongée*, uma visão subjetiva da personagem, porém também a apresentando como imponente e perigosa, enquanto Evelyn, ainda indefesa, é vista em *plongée* (figura 56). Contudo, ao conseguir ativar o *verse-jumping*, ela inverte a situação, sendo enquadrada agora em um ângulo de baixo para cima (figura 57).

Figura 54 - Deirdre em câmera lenta / Figura 55 - Deirdre se aproxima



Figura 56 - Evelyn diz “eu te amo” / Figura 57 - Evelyn ativa o *verse-jumping*



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

A música também carrega informações. As vozes cantando “eu te amo”, fazendo referência direta à chave da personagem para o *verse-jumping*, enquanto a melodia de *Clair de Lune* (1905, de Claude Debussy) é usada como tema do relacionamento das duas personagens, fato que será perceptível na última luta, tratando-se, portanto, de um *foreshadowing* (indicação de acontecimento futuro) da resolução do conflito entre elas. Contudo, neste momento, a música serve ainda como um compasso para os movimentos de Evelyn a seguir. Ela denota a leveza e tranquilidade que Evelyn tem ao defender o golpe de Deirdre (figura 58), em que, a cada nota do piano, Evelyn realiza uma etapa de seu bloqueio (figura 59) até desviar sua oponente (figura 60) em direção ao chão (figura 61), quando o impacto é percebido.

Figura 58 - Evelyn se defende / Figura 59 - Evelyn se põe em base



Figura 60 - Evelyn desvia o golpe de Deirdre / Figura 61 - Deirdre cai



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Deirdre se levanta sem que Evelyn perceba (figura 62), mais uma vez inserindo elementos de tensão e suspense à luta – sendo que somente o espectador, a princípio parece deter esta informação –; porém, graças a seus reflexos, Evelyn consegue bloquear o soco de Deirdre (figura 63).

Figura 62 - Deirdre se levanta / Figura 63 - Evelyn bloqueia



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Nos instantes em que há contato das personagens, faz-se uso da câmera lenta, desenvolvendo ritmo pelo tempo de ação e de resposta, e também possibilitando que as novas habilidades da personagem tenham mais tempo de tela para que os espectadores possam acompanhar a mudança repentina da personagem. O acompanhamento dos movimentos de Evelyn possibilita ainda que seu estilo de luta seja identificado. Diferente de Alfa Waymond, quem praticamente personifica uma versão de Bruce Lee, de estilo ofensivo e inatingível, Evelyn é, neste momento, mais defensiva e apenas reage aos golpes infligidos por Deirdre. No desfecho do combate, ela a derrota apenas abaixando-se da ofensiva feita por Deirdre, deixando-a cair escada a baixo. Assim, Evelyn adota talvez um estilo mais próximo ao de Jackie Chan, em que é ágil e se preocupa em defender a si e sua família. Inclusive, adota um pouco de humor também pelas expressões faciais de surpresa, ao se impressionar com seus próprios golpes e pela inserção de um plano em que Deirdre cai de cabeça na parede (figura 64), um feito um tanto cartunesco, mas que serve para atenuar o impacto da personagem que cai de um lance inteiro de escadas.

Figura 64 - Deirdre com a cabeça na parede.



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

2. 3. Em Todo Lugar

Evelyn ainda crê que seria possível salvar sua filha derrotando a entidade de Jobu Tupaki. Portanto, ela inicia o confronto, colocando-se em pose de preparo, mostrando intenção de enfrentar Jobu que se encontra no momento na mente de sua filha e quem, somente ao assumir presença na cena, já é capaz de intimidar Evelyn novamente fazendo com que ela recue, ou seja, no fim, é Jobu Tupaki quem guia o combate (figura 65). Se, nas outras lutas, havia uma necessidade de limitar o espaço aonde ela se desenvolve, aqui, já não é mais aplicável, pois uma vez que ambas as personagens são capazes de transitar entre as dimensões, não há mais fronteiras físicas que consigam detê-las. Em vez disso, a câmera tenta acompanhar o deslocamento das personagens em um *travelling* para direita (figura 66), à medida que Evelyn se afasta de Jobu, garantindo a continuidade dos planos, apesar das transgressões do espaço (figura 67). Jobu continua dominante na sequência, sacando uma arma e impedindo que Evelyn a confronte, para que assim possa dialogar com sua oponente (figura 68).

Figura 65 - Jobu inicia o movimento / Figura 66 - Transição para outra dimensão



Figura 67 - O movimento continua / Figura 68 - Jobu se impõe



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Elas mudam novamente de realidade, indo parar em uma prisão, em que Jobu é a guarda e Evelyn a prisioneira, criando uma metáfora visual para a posição que as duas ocupam no momento. Evelyn tenta reagir, fazendo com que o *travelling* pare. Ela segura uma vassoura que aos poucos vai mudando de forma até assumir uma estética de rabiscos animados, transitando para uma nova dimensão onde elas são apenas desenhos (figuras 69 a 74). O ataque realizado por Evelyn de nada serve, assim como Jobu tenta explicar-lhe que nada com o que fizesse teria algum valor real, já que poderia ser transmutado para infinitas possibilidades.

Figura 69 - Evelyn recua novamente / Figura 70 - Jobu se mantém no comando



Figura 71 - Evelyn reage / Figura 72 - Evelyn golpeia



Figura 73 - O ataque é inútil / Figura 74 - Ambas se tornam desenhos



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Ao retornarem para uma realidade próxima daquela onde iniciaram o combate, Evelyn se coloca novamente em postura de combate, ameaçando atacar Jobu (figura 75), enquanto esta nem se preocupa em se preparar e, inclusive, pede para que seja socada (figura 76). A montagem não se mostra mais como um número de dança e começa a seguir as normas clássicas de um diálogo, intercalando quem fala no centro e, em primeiro plano, os ombros de quem escuta. É possível afirmar, portanto, que a batalha das personagens é na verdade uma conversa e que a luta se trata de uma discussão sobre os pontos de vista de cada uma.

Figura 75 - Evely em pose de preparo / Figura 76 - Jobu descontraída



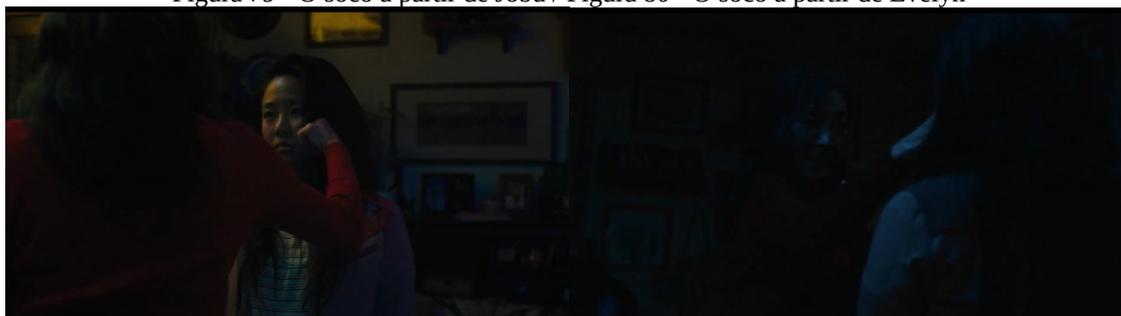
Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn decide seguir as palavras dela e se prepara para socá-la (figura 77). A tensão é gerada pela espera do golpe, sendo o movimento apresentado tanto a partir de Jobu Tupaki (figuras 78 e 79), quanto de Evelyn (figura 80), permitindo enxergar a reação das duas enquanto o golpe é feito. Mesmo diante da ameaça, contribui novamente para a ideia de diálogo.

Figura 77 - Evelyn se prepara para o soco / Figura 78 - Jobu sem reação



Figura 79 - O soco a partir de Jobu / Figura 80 - O soco a partir de Evelyn



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

O golpe chega a Jobu Tupaki, mas, ao contrário do esperado, não há qualquer expressão de impacto, já que a personagem não se move nem demonstra emoção (figuras 78 e 79). O soco parece congelar por alguns segundos, enquanto luzes, cores e os planos do mesmo soco se alternam (figura 80). Ele é, então, fragmentado em diversas outras possibilidades, assim como Jobu havia comentado anteriormente, mostradas em planos curtíssimos apresentando as personagens em configurações diferentes (figuras 81 a 85).

Figura 81 - Possibilidade 1 / Figura 82 - Possibilidade 2



Figura 83 - Possibilidade 3 / Figura 84 - Possibilidade 4



Figura 85 - Possibilidade 5



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Mais uma vez, a câmera procura manter a continuidade dos diferentes planos e realiza um *travelling* para frente, aproximando-se do espelho (figura 81 a 85) que parece refletir o movimento de volta, fazendo com que se movimente para trás (figuras 86 e 87).

Figura 86 - Possibilidade 6 / Figura 87 - Possibilidade 7

Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

O enquadramento se torna aberto e as personagens voltam para a dimensão onde Evelyn deu o soco, que também foi refletido voltando-se contra ela mesma, ao mesmo tempo em que soca Jobu (figura 88). De certa maneira, atacar Jobu é também atacar a si mesma, já que ambas se encontram dentro de todas as possibilidades do multiverso. As duas se encontram unidas por este aspecto. O impacto do golpe finalmente se materializa: Evelyn sente dor, enquanto Jobu satiriza a personagem (figura 89).

Figura 88 - O soco se volta contra Evelyn / Figura 89 - Ela sente dor

Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Através desta passagem é possível concluir que nenhuma das personagens se mostra vencedora. A virada do combate foi na verdade fazer com que Evelyn entendesse a visão de Jobu Tupaki, em que nada importa, pois nada faz sentido. Assim como ela, Evelyn passa a experimentar tudo em todo lugar, fazendo com que também passe a considerar tudo sem importância e começa, pouco a pouco, a destruir todas as suas versões.

2.4. Ao Mesmo Tempo

No último arco narrativo, Evelyn muda a forma como enxerga seu marido e passa a tentar aplicar a visão dele dentro do combate no qual se encontra, tentando trazer gentileza e fazer as

pessoas sentirem algo apesar da imensidão sem sentido do multiverso. Sua primeira oponente é novamente Deirdre, quem está prestes a atacá-la (figura 90). O momento é passado em câmera lenta (figura 91), permitindo à audiência experimentar os mesmos dons de Evelyn, em que, no mesmo instante, ela alterna para a sua realidade, procurando entender o que afligia Deirdre e como poderia ajudá-la.

Figura - 90 Deirdre ataca Evelyn / Figura 91 - Evelyn conversa com Deirdre



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Ela chega à conclusão de que Deirdre precisava se sentir amada e, então, tenta resgatar o que sentia por ela em uma realidade na qual as duas eram um casal. Evelyn tenta se conciliar com Deirdre (figura 91), quem está tocando *Clair de Lune* ao piano (figura 92), música que passa a conectar as realidades em questão. Ao se conciliar com ela nesta realidade, consegue abrir uma brecha para agir na outra, se defendendo com os pés do golpe de Deirdre – uma vez que também se conecta a sua versão dessa realidade em que as pessoas são muito habilidosas com os pés.

Figura 91 - Evelyn volta com Deirdre / Figura 92 - Deirdre toca *Clair de Lune*



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn consegue se levantar e vai em direção a Deirdre, puxando-a com seu pé (figura 93), criando momentaneamente a expectativa de que vá completar a ação com um golpe que se

mostra na verdade ser um abraço (figura 94), fazendo Deirdre se conectar à sensação de se sentir amada em ambas as dimensões. Desta forma ela consegue derrotá-la, enfim.

Figura 93 - Evelyn puxa Deirdre / Figura 94 - Evelyn abraça Deirdre



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn passa a lutar novamente de forma defensiva, inclusive se sacrificando para defender Waymond e Deirdre. Alfa Gong Gong ordena que seus capangas atirem nela e Evelyn se coloca à frente dos dois, paralisando todas as balas (figura 95). Este ato se torna uma citação também a *Matrix*, quando Neo desenvolve os “poderes do escolhido” e se torna capaz de parar balas (figura 96). Aqui é lembrado, também, pelo fato de Evelyn encontrar-se finalmente em seu maior potencial, desenvolvido pela sua empatia.

Figura 95 - Evelyn segura a bala / Figura 96 - Neo segura a bala



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels) /

A mudança no estilo de luta de Evelyn é simbolizada pela transfiguração da bala nos olhinhos (figuras 97 e 98) que seu marido vivia colocando em todas as partes do apartamento, remetendo ao ponto de vista dele, o qual ela busca aplicar nas lutas seguintes. Estas são filmadas com a mesma metodologia das análises anteriores; entretanto, aqui, ao invés de golpes buscando a imobilização ou o nocaute dos seus oponentes, Evelyn tenta criar um impacto positivo, desarmando-os com alegria e amabilidade.

Figura 97 - Evelyn transforma a bala / Figura 98 - Evelyn segura o olhinho



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn percebe, então, que a solução para o impasse com sua filha, ou seja, com Jobu Tupaki, seria também tentar entendê-la e oferecer um caminho alternativo que não a sua destruição. Ela faz contato visual com ela, indicando intenção de confrontá-la. Novamente, os Daniels citam uma típica passagem dos filmes de Kung Fu, em que os oponentes se encaram antes do combate, enquadrando em primeiríssimo plano os olhos deles, o que deixa aparente a tensão existente entre os combatentes (figuras 99 a 102). A mudança de estratégia de Evelyn é ilustrada também por estes planos, uma vez que o momento de pausa serve para enunciar o início de um novo *round* e dá tempo para que os lutadores se preparem.

Figura 99 - Jobu Tupaki encara Evelyn / Figura 100 - Evelyn encara Jobu



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Figura 101 - Olhos de Chen (Bruce Lee) / Figura 102 - Olhos de Petrov (Robert Baker).



Fonte: *A Fúria do Dragão* (1972, Lo Wei).

Evelyn tenta puxar Jobu para onde se encontra; porém Alfa Gong Gong também tenta impedir Evelyn, já que, para ele, a solução dos problemas consiste na eliminação de Jobu Tupaki. Seus capangas, então, se posicionam de forma a impedir o contato de Evelyn com Jobu. Ela se encontra no topo da escada, enquanto eles se distribuem por entre os degraus (figura 103). A escada também serve como metáfora para o processo de empatia de Evelyn, já que ela vai, a cada degrau, resolvendo diferentes questões, buscando compreender os sentimentos dos outros. No último degrau, por exemplo, ela enfrenta seu próprio pai (na sua versão Alfa), resolvendo antigas questões da família.

Figura 103 - A escada



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn finalmente consegue alcançar Jobu Tupaki e as duas se preparam para o duelo final. O duelo é uma tentativa de diálogo, no qual Evelyn busca conversar de coração aberto com Joy, que a corta a todo o momento. Sendo assim, o controle da luta é dado por quem fala. A luta ainda adquire o mesmo modo de um diálogo entre mãe e filha na realidade original das personagens: em que Evelyn é a pessoa quem insiste em conversar sobre os sentimentos mútuos, enquanto Joy (no caso, Jobu Tupaki) evita a conversa e responde de forma curta e grossa. Jobu se posiciona de forma ofensiva para o combate, enquanto Evelyn se coloca em uma pose de preparo, abrindo seus braços para um abraço (figuras 104 e 105).

Figura 104 - Jobu em pose de ataque / Figura 105 - Evelyn em pose de abraço



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Nos primeiros segundos da batalha, Jobu dispara uma série de golpes contra Evelyn, sendo que, de forma semelhante à análise anteriormente feita, a cada golpe as personagens trocam de realidade. O ritmo dos golpes vai diminuindo, o impacto vai se tornando maior, até que Evelyn revida e consegue afastar Jobu. Neste momento, há uma breve pausa para a sequência de golpes seguintes e a tensão entre elas aumenta. Evelyn consegue se desviar dos próximos golpes e anula o ataque de Jobu, transformando sua arma em flor, deixando-a, portanto, sem impacto. Jobu fica mais enfurecida e contra-ataca com força. A câmera continua destacando sua mão em foco (figura 106), com alguns segundos em câmera lenta, enquanto Evelyn é jogada para trás, devido ao impulso do golpe, servindo também como transição para outro universo e há mais uma pausa tomando a liderança do combate de volta. Este método é também utilizado por Bruce Lee (figura 107) para enfatizar a intensidade do seu soco mais potente, devido ao tempo maior em que se mantém ainda em pose, enquanto seu oponente absorve aos poucos o impacto.

Figura 106 - Soco forte de Jobu Tupaki / Figura 107 - Soco forte de Bruce Lee



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels) / *A Fúria do Dragão* (1972, Lo Wei).

Jobu Tupaki encurrala Evelyn e emplaca os próximos golpes com mais força, demonstrando intensidade pelo tempo maior que leva para performar cada um, os quais também são sincronizados a sua fala: “Eu...derroto...você!”, e vai cada vez mais colocando intensidade nas palavras, fazendo o mesmo com os golpes (figura 108). Neste momento, a fim de preservar o impacto e a atenção de cada golpe, permanecem ainda no mesmo universo, até que Evelyn consegue reagir e quebra a série de golpes de Jobu (figura 109), levando-as, então, a outro universo (figura 110). Lá, as duas lançam seus golpes ao mesmo tempo, os quais ainda seguem o ritmo criado pela oratória de Jobu. Elas empatam e nota-se mais uma pausa, da qual Evelyn se aproveita para tentar abrir uma conversa sincera com Jobu Tupaki, que rapidamente revida, cortando a fala de Evelyn, imobilizando-a (figura 111).

Figura 108 - Jobu entoando com mais intensidade / Figura 109 - Evelyn quebra a sequência



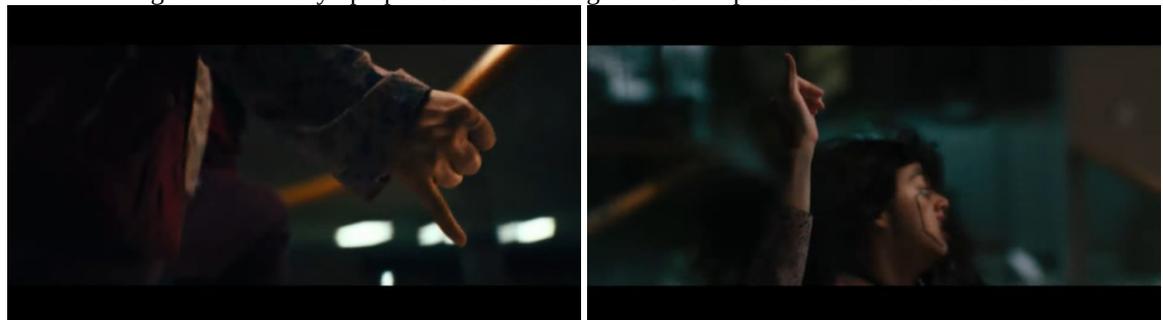
Figura 110 - Jobu e Evelyn se empatam / Figura 111 - Jobu imobiliza Evelyn



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Jobu ressalta mais uma vez que, para ela, somente a rosquinha – em outros termos, a sua própria destruição – traria paz. As duas se veem no limite de serem sugadas pela rosquinha que, além da pausa, gera um momento de clímax dentro da batalha. Evelyn discorda e, portanto, saca sua arma secreta: o dedinho – o qual é caracterizado por um som de uma lâmina sendo desembainhada (figura 112). Através dele, consegue escapar da imobilização de Jobu e a golpeia (figura 113). Os movimentos são mostrados com maior tempo e a reação de Jobu em câmera lenta, transmitindo respectivamente intensidade e impacto, fatores necessários para criar o momento de virada mais intenso na batalha.

Figura 112 - Evelyn prepara o dedinho / Figura 113 - Impacto do dedinho sobre Jobu



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Evelyn toma assim o controle da luta e ordena a Jobu que pare de se referir a ela como “Evelyn”, pois quer ser chamada de “mãe”. Jobu, no entanto, a ataca novamente. Evelyn bloqueia cada movimento que ela faz, imobilizando seus braços e pernas e, enfim, desestabilizando-a por completo. Desta vez, os golpes seguem o ritmo imposto pela voz de

Evelyn, ao falar: “Eu... sou... a sua... mãe!” (figuras 114 a 117). As pausas entre cada palavra são respeitadas pelos movimentos, criando uma tensão crescente e que, de forma análoga a Jobu anteriormente, aumenta a intensidade a cada palavra dita. Os movimentos são mais abertos e exagerados, os quais a câmera se esforça por acompanhar, potencializando o clímax para o encerramento do combate, em que Evelyn abraça sua filha Joy com toda a sua força (figura 117).

Figura 114 - Evelyn bloqueia o soco / Figura 115 - bloqueia a outra mão



Figura 116 - Evelyn bloqueia os pés / Figura 117 - Evelyn abraça Joy.



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

Ressalta-se também que isso só se torna possível graças aos outros membros da família, que a ajudam a segurar Joy, impedindo-a que caísse na rosquinha (figura 118). Este fato é uma alusão à reconciliação da família, já que durante a batalha Evelyn quebra antigos traumas geracionais, assumindo, por exemplo, a sexualidade de sua família, falando abertamente com seu pai sobre o tema e afirmando que nunca desistiria dela. Assim, Joy deixa de ser Jobu Tupaki, que em outros termos seria a razão pela qual a estrutura familiar corresse perigo, e se torna um motivo para que se aproximem e se apoiem. A batalha se conclui, enfim, com a união da família.

Figura 118 - A família unida.



Fonte: *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* (2022, Daniels).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo revela-se como um filme bastante pretensioso, ao abarcar um roteiro inventivo que incorpora diversos gêneros e subgêneros de uma só vez. Também demonstra consistência em seu desenvolvimento, ao ser capaz de relacionar todos os elementos citados durante a obra e utilizar como ferramenta as desamarras lógicas de um multiverso para expressar ideias complexas e sentimentos profundos dos personagens.

O final da última sequência, por exemplo, em que Evelyn tem novamente uma reunião com Deirdre, desta vez, junto a sua família completa, ela parece distraída e, então, a agente pergunta-lhe se ela está acompanhando a conversa. Este mesmo acontecimento ocorre na primeira reunião no começo do longa-metragem, momento este em que a personagem acabava de realizar o *verse-jump* pela primeira vez, ou seja, é possível afirmar que todas as outras realidades, o multiverso em si, existia na verdade dentro da mente da protagonista. Logo no início da trama, ela é apresentada em vários momentos divagando ou em devaneios com objetos ao seu redor, como o filme que passa na TV da lavanderia, cachorros-quentes na rua, e um jovem que gira uma placa para propaganda de um comércio, sendo todos estes elementos também incorporados ao multiverso. Então, é possível dizer que a ficção é, na realidade, a forma como Evelyn percebe o mundo ao seu redor. Dito isso, é possível apontar ainda que as batalhas que ela enfrenta são representações dos seus conflitos internos, direcionados principalmente a sua filha Joy (que, em tradução literal, significa alegria), sendo, portanto, uma forma de ilustrar o processo mental que a personagem passa até conseguir compreender os dilemas emocionais de Joy e a se expressar abertamente com ela.

Como visto, o filme mostra-se eficiente em reunir vários recursos dos filmes de artes marciais de Hong Kong, atrelados ao potencial criativo fornecido pelos efeitos visuais de Hollywood. Através da incorporação eficiente das referências cinematográficas citadas anteriormente e do manejo dos recursos da linguagem audiovisual, consegue transmitir ao espectador diversas informações contidas no combate e nos personagens ali presentes. O filme ainda apresenta-se capaz de envolver o espectador em frenéticas cenas de ação, seguidas de momentos com forte carga sentimental, como na última batalha, possibilitando o crescimento dos personagens e a resolução dos conflitos do enredo durante estas batalhas, de forma fluida e precisamente alinhada ao contexto narrativo.

Observa-se também que, apesar de exageros e de uma enorme carga de informação acontecendo em uma única sequência, todos os elementos presentes em cena possuem uma função na obra, seja de permitir uma leitura clara dos acontecimentos em uma coreografia caótica, adicionar comicidade, instigar tensão ou citar outras obras que agregam significado ao

que está sendo mostrado em cena. Se, para Umberto Eco (1989a, p. 108), existiriam graduações dos níveis de leitura de uma obra, no caso do filme analisado nesta monografia, uma vez que contém o que o teórico italiano chama de “artifícios de aspeação”, citando outros *textos* em seu conteúdo, “pode instaurar um pacto exclusivamente com o fruidor ingênuo ou exclusivamente com o fruidor crítico, ou com ambos, em níveis diferentes, ao longo de uma sucessão de soluções que não podem ser facilmente catalogadas”.

Assim, é possível afirmar que, além de as cenas de luta possuírem um papel importante na trama, ainda mais pela maneira como os criadores escolheram desenvolver os aspectos mais absurdos do enredo e demonstrando o crescimento emocional da protagonista, também oferecem ao espectador “crítico”, que possa reconhecer as citações contidas, um prazer adicional:

[...] Essas aspas imperceptíveis [ao espectador “ingênuo”], mais do que um artifício estético, são um artifício social, selecionam os *happy few* (que, espera-se, sejam milhões). Ao espectador ingênuo de primeiro nível o filme já deu até demais: aquele prazer secreto fica reservado, por enquanto, ao espectador crítico de segundo nível (ECO, 1989a, p. 132).

Neste sentido, *Tudo em Todo Lugar ao Mesmo Tempo* evidencia-se como um instigante exercício de intertextualidade, ao citar e homenagear subgêneros do filme de ação, através das cenas de luta incorporadas à narrativa no intento de construir a trajetória dramática da protagonista. Pode-se aproximar o que afirma Andrade (2014, p. 740) debruçando-se sobre a obra de Tim Burton ao que os Daniels constroem aqui:

Se, como afirma Umberto Eco (1989, 127), o conhecimento dos textos anteriores, citados por um dado texto, seria “pressuposto necessário para a antecipação do texto em exame”, pode-se dizer que na obra de Tim Burton, de uma maneira geral, mesmo não reconhecendo todas estas referências, o espectador “ingênuo” poderia conseguir desfrutar de seu estilo e apreciar a forma como se apresenta, ainda que não conheça muitas vezes a origem. Mas, para além disso, a obra de um cineasta como Burton [ou como os Daniels], pode instigar o espectador a buscar estas referências de origem.

Sendo assim, concordando com Andrade (2014, p. 741), pode-se dizer que filmes como a obra aqui analisada, que empregam a intertextualidade na concepção da estrutura narrativa, podem “instigar a curiosidade do espectador para ver ou rever títulos que são citados, homenageados ou referendados”. No que se refere ao estilo delineado pelos Daniels no filme abordado nesta pesquisa, pode-se considerar o que conclui Andrade (2014, p. 741), em seu texto sobre Tim Burton: “Ao se admirar a visualidade das obras de um cineasta como Burton, é importante que se conheça a fonte das influências que ajudam a compor o estilo de um autor, ampliando-se o inventário imagético das novas gerações para a criação de seu próprio universo intertextual”.

Tal aspecto foi buscado ao longo deste trabalho, revisitando as referências dos diretores com o objetivo de compreender sua inserção na narrativa e assim poder captar as associações feitas por estes, adicionando novos elementos ao mesmo tempo em que resgatam e homenageiam obras passadas. As cenas de artes marciais são, então, uma ferramenta dos Daniels para a consolidação temática da história e também para a solução dos diferentes conflitos entre os personagens, ora apresentando-se como uma batalha ao mesmo tempo bela e impactante, que conclui os confrontos através da violência e ora como um embate intelectual e emocional, solucionando a discussão como em um diálogo saudável entre os confrontantes, moldando-se de acordo com a mentalidade e a realidade vivida pelos personagens.

REFERÊNCIAS

ABOUT IRS. **IRS**. Disponível em: <<https://www.irs.gov/about-irs>> - Acesso em 19 de maio de 2023.

ANDRADE, Ana Lúcia. Intertextualidade no cinema de Tim Burton. *In: **Avanca Cinema International Conference 2014***. Avanca, Portugal: Edições Cine-Clube de Avanca, 2014 (p. 736-741).

ARMSTRONG, Andy. **Action Movie Maker's Handbook: The Art of Movie Action**. Create Space Independent Publishing Platform, Inglaterra, 2016.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **A Análise do Filme**. Tradução Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009a.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa e Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009b.

BUCHANAN, Kyle. 'Everything Everywhere,' All Through Awards Season? **New York Times**. 27 de outubro de 2022. Disponível em: <<https://ghostarchive.org/archive/ASYOk>> - Acesso em 19 de maio de 2023.

CAO, Tianyu. **The influence of Chinese Kung Fu Film on Hollywood Film**. Bangkok, 2016. 60p. Dissertação (Communication Arts) - Bangkok University, Graduate School of Bangkok University, Tailândia, 2016.

CARRIÈRE, Jean Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Editora Nova fronteira, 2015.

CASTILLO, Gilbert Gerard. **Gender, Identity and Influence: Hong Kong Martial Arts Films**. 2002. 82p. Tese (Master of Arts: Radio, Television and Film) - University of North Texas, Texas, EUA, 2002.

CHEN, Xiaxin. **Kung Fu in American Movies: A category for Kung Fu movies**. Boston, 2016. 65p. Tese (Fine Arts) - Northeastern University, Massachusetts, 2016.

COSTA, Antônio. **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1989.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. *In: **Sobre os espelhos e outros ensaios***. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989a.

ECO, Umberto. O texto, o prazer, o consumo. *In: **Sobre os espelhos e outros ensaios***. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989b.

GLADSTONE, Valerie. DANCE; When Battle and Ballet Become Synonymous. **The New York Times**. Nova York, 3 de dezembro de 2000. Seção 2, p. 6. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2000/12/03/movies/dance-when-battle-and-ballet-become-synonymous.html>> - Acesso em 26 de maio de 2023.

HAVIS, Richard James. How Chinese opera influenced Jackie Chan and Sammo Hung, the movies of King Hu and Chang Cheh, and Golden Swallow 's white outfits. **South China Morning Post**. Seção de Lifestyle / Entertainment. 25 de julho de 2021. Disponível em: <<https://www.scmp.com/lifestyle/entertainment/article/3141972/how-chinese-opera-influenced-jackie-chan-and-sammo-hung>> - Acesso em 26 de maio de 2023.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MICHELLE Yeoh & The Daniels Break Down 'Everything Everywhere All at Once' Fight Scene | Vanity Fair. [S. l.: s. n.], 2022. 1 vídeo (12 '18"). Publicado pelo canal Vanity Fair. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=C2k3esJHFuE & t=337s](https://www.youtube.com/watch?v=C2k3esJHFuE&t=337s)> - Acesso em 21 de maio de 2023.

OSCAR 2001. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 26 de março de 2001. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2603200132.html>> - Acesso em 26 de maio de 2023.

PARKOUR, Freerun e Art du Déplacement. **FPK: Fédération de Parkour**. Le Parkour. Disponível em: <<https://fedeparkour.fr/federation-de-parkour/parkour-freerun-et-art-du-deplacement>> - Acesso em 20 de junho de 2023.

PEKING opera. **Unesco**. 2010. Disponível em: <<https://ich.unesco.org/en/RL/peking-opera-00418>> - Acesso em 25 de maio de 2023.

ROSENFELD, Anatol. **Cinema: Arte & Indústria**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

STOKES, Lisa Odhan; HOOVER, Michael. **City on Fire: Hong Kong Cinema**. Londres e Nova York: Verso, 1999.

TASKER, Yvonne. **Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema**. Londres e Nova York: Routledge, v. 3, f. 110, 2012. 220p.

TUDO em Todo Lugar ao Mesmo Tempo: prêmios. **IMDB**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt6710474/awards/?ref_=tt_awd> - Acesso em 2 de abril de 2023.

WITH A24 (Sorted by Popularity Ascending). **IMDB**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0390816>> - Acesso em 2 de abril de 2023.

ZEE, Michaela. 'Everything Everywhere All at Once Passes Return of the King as Most-Awarded Movie Ever'. **IGN**. 29 de março de 2023. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/everything-everywhere-all-at-once-return-of-the-king-most-awarded-movie>> - Acesso em 19 de março de 2023.

ZEITCHIK, Steven. The Chinese film business is doing the unthinkable: Thriving without Hollywood. **The Washington Post**. Seção Business. 30 dez. 2019. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/business/2019/12/30/chinese-film-business-is-doing-unthinkable-thriving-without-hollywood/>> - Acesso em 26 de maio de 2023.