

O CINEMA DE AÇÃO E O ESPETÁCULO DA PRESENÇA EM JOHN WICK E MISSÃO: IMPOSSÍVEL

Douglas Felipe dos Santos Oliveira

DOI:10.5433/2237-9126.2026.v20.50795
vol. 20, 2026 - Fluxo Contínuo

revista domínios da imagem

A stylized, dark red camera shutter logo is positioned at the bottom of the page, partially overlapping the text 'revista domínios da imagem'. The logo consists of several curved segments arranged in a circular pattern, resembling the blades of a camera lens.

OCINEMA DE AÇÃO E O ESPETÁCULO DA PRESENÇA EM JOHN WICK E MISSÃO: IMPOSSÍVEL

ACTION CINEMA AND THE SPECTACLE OF PRESENCE IN JOHN WICK AND MISSION: IMPOSSIBLE

DOUGLAS FELIPE DOSSANTOS OLIVEIRA¹

Submetido em: 12/06/2024

Aceito em: 13/05/2025

Resumo: Este artigo busca traçar relações entre a abordagem das cenas de ação nas franquias de *John Wick* (2014 - 2023) e *Missão: Impossível* (1996 - 2023), que se destacam dos filmes de ação contemporâneos de Hollywood ao substituir os apelos da montagem e dos efeitos especiais, pelo uso da fisicalidade e da presença dos atores nas cenas de ação. Discutindo conceitos de figural, corpo no cinema, espetáculo e produção de presença, a partir de autores como Baecque (2009), Dubois (2012), Gumbrecht (2010) e Pavis (2008), analisamos elementos dos filmes, investigando como a direção organiza a *mise en scène* em torno da figura de seus protagonistas, tornando o movimento dos corpos a principal atração dos filmes.

Palavras-chave: Cinema de gênero; *John Wick*; *Missão: Impossível*; Corpo e Cinema; Presença do Ator.

Abstract: This article aims to draw connections between the approaches to action scenes in the *John Wick* (2014 - 2023) and *Mission: Impossible* (1996 - 2023) franchises, which stand out from contemporary Hollywood action films by replacing the reliance on editing and special effects with the use of physicality and the presence of actors in action scenes. By discussing concepts of the figural, the body in cinema, spectacle, and the production of presence, drawing from authors such as Baecque (2009), Dubois (2012), Gumbrecht (2010), and Pavis (2008), we analyze elements of these films, investigating how the direction organizes the *mise en scène* around their protagonists, making the movement of the bodies the main attraction of the films.

Keywords: Genre Cinema; *John Wick*; *Mission: Impossible*; Body and Cinema; Presence of the Actor.

¹Mestre em Cinema pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema (PPGCINE) da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Email: douugs.oliveira@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6069-3606>



INTRODUÇÃO

Ao longo do tempo, uma parte significativa do cinema acabou se tornando refém da narrativa e dos diálogos, priorizando o objetivo de contar histórias com uma estrutura tradicional de começo, meio e fim, dotadas de profundezas psicológicas e produções de sentido. Nesse contexto, todos os elementos da *mise en scène* são organizados com esse propósito, deixando de lado outras possibilidades mais sensoriais do cinema.

No entanto, desde os anos 90, é possível encontrar filmes que se concentram em proporcionar sensações de forma mais direta, em dois polos distintos: tendências mais experimentais, como o cinema de fluxo ou *Slow Cinema*, que utilizam a temporalidade e o escorrimento de imagens para propor essa experiência, e os filmes de grande popularidade, os *blockbusters*, como são popularmente conhecidos. Eles dominam a indústria cinematográfica desde o final da década de 1970, com a proposta de encantar o espectador através dos choques imediatos produzidos pela obra. Nesse caso, o bombardeamento de imagens e sons nos convida a permanecer nesse fluxo de sensações e reduzindo a atividade da produção de sentidos.

Conquistando o público a partir desse efeito, a indústria hollywoodiana utiliza de toda a sua capacidade econômica e tecnológica para produzir sons e imagens que fascinam o espectador mediante um bombardeio de estímulos ópticos e sonoros que afetam seus sentidos, de forma análoga a um parque de diversões. Por meio de sua hegemonia de distribuição, conseguem conquistar as telas do mundo, fixando suas imagens no imaginário popular.

A atração invoca um regime exibicionista em vez de voyeurístico. A atração se dirige diretamente ao espectador, reconhecendo a presença do espectador e buscando satisfazer rapidamente uma curiosidade. Este encontro pode até assumir um aspecto agressivo, pois a atração confronta o público e até tenta chocá-lo (Gunning, 1993, p. 44, tradução nossa²).

Os *blockbusters* geralmente são filmes de gêneros como ação, aventura, ficção científica, fantasia e terror, ou híbridos desses, que ao externalizarem os conflitos e pulsões, alcançam maior apelo imagético e sensorial, proporcionando uma experiência imediata. A narrativa pode assumir uma posição secundária, enquanto se concentra em criar blocos de atrações sensoriais que vão escalando de níveis ao decorrer do filme. Essa

² Original: the attraction invokes an exhibitionist rather than a voyeuristic regime." The attraction directly addresses the spectator, acknowledging the viewer's presence and seeking to quickly satisfy a curiosity. This encounter can even take on an aggressive aspect, as the attraction confronts audiences and even tries to shock them.

abordagem assemelha-se aos apelos do chamado "pré-cinema" ou "cinema de atrações", em que a capacidade do cinema de contar histórias ainda não havia sido explorada. Consequentemente, os filmes dessa época se concentravam principalmente em proporcionar situações de entretenimento e espetáculo visual.

Nem todos os blockbusters são filmes de ação, e nem todos os filmes de ação se tornam blockbusters. Ainda assim, o filme de ação - seja como drama policial, aventura de fantasia ou ficção científica - permanece como o exemplar dos triunfos de bilheteria do Hollywood moderno (Bordwell, 2006, p. 113, tradução nossa³).

No que diz respeito ao gênero de ação, é difícil separar rigidamente os conjuntos realistas dos formalistas. Para alcançar os efeitos desejados, os cineastas buscam um equilíbrio entre a forma e a matéria: alguns pesando para o lado da construção da imagem, outros para a ação física dos corpos. Contudo, propomos classificar o gênero, no contexto do século XXI, em duas vertentes principais. A primeira é o realismo da pós-continuidade, que se concentra em uma ação física e corporal, com o auxílio da forma para intensificá-la. Um exemplo é a franquia *Bourne* (2002-2016), que utiliza câmeras na mão em constante instabilidade e múltiplos cortes de montagem para dar ênfase ao ritmo e buscar uma sensação de adrenalina mais visceral.

A segunda é a "hiperformalista", que foca na imersão da tecnologia digital e no uso de CGI para a criação de figuras e mundos além da realidade, resultando em um híbrido de live-action e animação, como *Avatar* (2009) e *Os Vingadores* (2012). Em ambas as tendências, existe o desejo de provocar choques sensoriais intensos por meio do som e da imagem. Para que esses choques sejam efetivos, os filmes buscam emular sensações do real, intensificadas pela forma cinematográfica.

Porém, podemos enxergar em duas franquias cinematográficas de ação contemporâneas, *John Wick* e *Missão Impossível*, alguns efeitos que se destacam das vertentes apresentadas. Sua ação é física e exagerada, utilizam lutas coreografadas e construções de *set-pieces* grandiosos, porém, seu apelo imagético parece advir em como os cineastas utilizam a presença das figuras dos atores-protagonistas como o principal elemento da *mise en scène*, e fazem dos seus corpos o material do espetáculo.

Portanto, o artigo pretende analisar a interseção entre as duas franquias. O foco da investigação será na construção figural e na produção de presença dos personagens-atores como efeitos de espetáculo, analisando elementos centrais da

³ Original: Not all blockbusters are action movies, and not all action movies become blockbusters. Still, the action picture—as cop drama, fantasy adventure, or science fiction—remains the exemplar of the box-office triumphs of modern Hollywood.

franquia onde tais efeitos se evidenciam, por meio de performatividades e plasticidade. O objetivo central é examinar como esses filmes, apesar de partirem de movimentos e execuções diferentes, convergem ao oferecer estímulos semelhantes por meio da representação dos corpos em cena.

OCORPOEMAÇÃO

A essência do cinema de ação está em uma relação entre o ser e o seu entorno, uma dinâmica que Deleuze (1983, p.163) descreve como “um duelo de forças, uma série de duelos: duelo com o meio, com os outros, consigo mesmo”. A imagem-ação, segundo Deleuze (1983, p.163), seria a chave para um realismo cinematográfico, que estaria na forma como os atores agem e reagem nesses espaços. Ela é o reino da segundidade, do conflito, da luta, da ação e da reação.

Ainda que Deleuze não se refira diretamente aos filmes de ação, a essência da sua conceituação de imagem, que abarca diversas matrizes cinematográficas, parece atingir um grau singular de intensidade nesse tipo de produção, justamente por ser uma vertente que explora de forma aguda a nossa atividade sensório-motora. No campo das artes visuais, a ação encontra seu habitat natural no cinema dada a sua natureza cinética; a sétima arte demanda o movimento, e a ação é o movimento em estado puro. A partir dessa premissa, as obras pautadas na fisicalidade foram se desenvolvendo desde as suas raízes: na interação entre os personagens e as vastas e perigosas paisagens desérticas dos westerns; na ambientação urbana e noturna típica do noir, na qual o protagonista circula entre criminosos e corruptos; e nas gags do cinema burlesco, em que os perigos da comédia física são um elemento essencial.

No filme de ação, geralmente, as questões narrativas são minimizadas em prol da construção do espetáculo através das situações. Porém, Bordwell atenta que “Cada cena de ação, por mais “espetacular” que seja, é um evento narrativo e pode promover os objetivos dos personagens e alterar seus estados de conhecimento.” (2006, p. 104-105). A narrativa, envolvendo um ou dois conflitos centrais, que será avançada por meio desse movimento que o personagem fará através de suas ações: lutar contra os vilões, realizar sua vingança, salvar uma pessoa, etc. A relação narrativa-temporal é sobreposta pela construção do espetáculo, movendo de *set pieces* para *set pieces*, que se tratam, sobretudo, de situações envolvendo violência ou perigo, que alavanca a narrativa para seu fim. As cenas dramáticas (diálogos, reflexões, planejamentos) podem

servir como intervalos que antecedem uma nova sequência de ação, ou como forma de condensar a energia emocional.

Em vez de um cinema da sugestão, do invisível e do fora de campo, comum no suspense e no terror, a ação se caracteriza pela explicitação, pela ostentação e pela presença total, e o que vale é o que pode ser visto, o que impacta diretamente os nossos sentidos. Na imagem do personagem atingido por um tiro, temos um choque provocado pela imagem que nos remete aquela dor, claro, não sentimos uma dor real, estamos em um lugar seguro de contemplação da obra, nosso sentimento é estimulado por essa experiência estética, de uma projeção háptica.

Para Bordwell (2006), o cinema de ação hollywoodiano, apesar de ter esse apelo do espetáculo, ainda preenche o filme com diversos efeitos clássicos de narrativa, como personagens dotados de profundidade psicológica, conflitos, arcos, reviravoltas, entre outras coisas. Filmes como *Die Hard* (1988), nos quais cada sequência de ação traz transformações para o arco do personagem John McLaine, que enquanto avança em sua jornada de derrotar os terroristas, sofre transformações internas que também funcionam para uma reconciliação com sua esposa.

Podemos enxergar em diversos outros filmes de ação, relações narrativas mais complexas e politizadas, dotadas de alegorias e metáforas, um grande exemplo disso é o filme *Matrix* (1999) e suas sequências, uma franquia que, mesmo trabalhando com diversas cenas de ação grandiosas, com revolucionárias técnicas de efeitos especiais, ainda serve como material para diversas análises e interpretações de sua narrativa.

Em termos de *mise en scène*, no cinema de ação contemporâneo ou nesse período da “pós-continuidade⁴” (Shaviri, 2010), essa relação se complexificou, já que a abordagem dos espaços vai se tornando cada vez mais abstrata, seja pela instabilidade da câmera ou pela virtualização dos espaços. A produção de imagens cinematográficas não se trata mais daquela objetividade da câmera em registrar o mundo (Bazin, 2018). Na produção de muitos filmes “hiperformalistas”, os atores gravam as cenas em estúdios diante de *chroma keys* ou telas *The Volume* e roupas de captação de movimentos, sendo as imagens geradas e inseridas digitalmente. Até os objetos de cena podem se tratar de criações gráficas, fazendo com que os atores atuem com seus movimentos limitados e reféns da bidimensionalidade de encenação. Diferente da gravação em estúdios do

⁴ A construção espacial deixou de ser uma representação objetiva da realidade na película, transformando-se em um conjunto de estímulos sensoriais.

cinema clássico, que mesmo ocorrendo em um ambiente artificial, existia o fator da fisicalidade que permitia o ator trabalhar a partir disso. Em ambos os casos contemporâneos, o que se ganha em possibilidades pictóricas, pode se perder em dinâmica de relação dos corpos com espaços, objetos e outros corpos.

Em um filme de ação da tendência da “pós-continuidade”, o que vemos são rastros ou fragmentos de movimentos dos atores nesses espaços. São planos de rostos, braços e outros membros em constante movimento, e acontecem em milésimos de segundos. Para que, de um plano a outro, possa ser trocado o ator por um dublê, utilizam a montagem construtiva em excesso. A câmera na mão parece buscar uma imprevisibilidade da situação, porém torna-se apenas uma prática formal e figurativa de intensificar a ação. Dessa forma, o que propõe uma experiência de sensação imersiva da ação, pode em muitos casos apenas deixar a cena confusa e pouco crível. Assim como na tendência “hiperformalista”, ao colocar esses atores para contracenar em espaços virtuais e adicionar efeitos digitais para representar as capacidades sobre-humanas dos personagens, há um potencial criativo muito extenso da forma, em que a criação imagética pode se tornar ilimitada, mas essas escolhas formais arriscam sacrificar todo o peso emocional da obra. Para Aumont (2008), o cinema contemporâneo se tornou muito inventivo enquanto criador de imagem, porém enfraqueceu a originalidade na criação de cenas. Portanto, um sentimento que permeia tais filmes é o falseamento, a farsa constante que as soluções técnicas tentam encobrir, ao invés de reproduzir o mundo.

Para Baecque (2008, p. 482), “o corpo exposto no cinema é o primeiro traço da crença no espetáculo, portanto o lugar onde o espetacular se investe de maneira privilegiada”. A indústria de Hollywood parece ter abandonado essa forma de fazer filmes de ação, que herdava do burlesco esse apelo do corpo, passando pelos corpos-máquinas de atores como Schwarzenegger e Stallone nos anos 1980 e havia atingido seu auge na década de 1990, em que muitos atores com proficiência em artes marciais haviam se tornado estrelas da indústria, como Jackie Chan, Jet Li, Jean-Claude Van Damme, Wesley Snipes e outros. Em conjunto, a contratação de diversos diretores e coreógrafos de Hong Kong havia ajudado a definir o estilo de ação de muitos filmes. A *mise en scène* estava mais atrelada aos formatos da indústria de Hong Kong, concentrada nas coreografias de lutas e construções físicas de ação. O espetáculo está dentro do plano, na exposição dos atores com essas lutas, explosões, armas e outros elementos, o objetivo da forma é acompanhar tal intensidade.

Mas para que o corpo seja a principal atração nesses filmes, é necessário que ele esteja em evidência no quadro. Portanto, uma série de escolhas formais são feitas para que isso funcione. O movimento dos corpos necessita de um certo tipo de registro, onde a câmera, por meio de ângulos, planos e movimentos, deve seguir o ritmo das coreografias corporais. Nesse sentido, alguns cineastas de Hong Kong alcançaram uma espécie de maestria estilística nos filmes de kung fu, ao qual Bordwell (2011, p. 133) destaca

Os cineastas utilizam composições simples e legíveis, combinando-as por meio da edição em *raccord* de continuidade. Assim como os musicais de Hollywood e as sequências de canções de Bollywood usam planos longos para focar a atenção nos artistas durante as cenas de dança, na década de 1970 algumas lutas com espadas e sequências de kung-fu são filmadas como números musicais. Planos longos e uma câmera em movimento permitem que vejamos o fluxo da coreografia (Bordwell, 2011, p. 133, tradução nossa⁵).

Isto é, o estilo dos filmes não precisa abandonar a fisicalidade da *mise en scène* clássica para propor uma experiência de estímulos intensos. Pelo contrário, a forma cinematográfica é modulada a partir da própria presença dos corpos, o que atua como vetor de intensificação da ação. Cria-se, assim, um jogo de espetáculo por meio de coreografias elaboradas e movimentos precisos, em que cada gesto, posição e deslocamento é meticulosamente planejado para maximizar o impacto visual e emocional.

O que chama atenção nas franquias analisadas é um visível resgate a essa relação entre atores e espaço que está presente desde a origem do cinema, seja no cinema de atrações, no burlesco de Chaplin, Keaton e Lloyd, no cinema de *kung-fu* de Hong Kong e toda tendência de ação asiática, ou até mesmo nos musicais. A interação entre os corpos e as matérias ditam o ritmo que a câmera, a montagem e o som devem seguir.

O ATOR-FIGURA

Segundo Bordwell (2006), para que um filme de ação obtenha sucesso em Hollywood, é necessário mais do que apenas a construção das cenas de ação; é necessário também a presença de elementos da narrativa clássica. Trata-se de alinhar

⁵ Filmmakers employ simple, legible compositions and combine them by means of continuity editing. Just as Hollywood musicals and Bombay song sequences use lengthy shots to fasten attention on the performers during dance numbers, in the 1970s some swordplay and kung-fu bouts are shot like musical numbers. Long takes and a panning camera allow us to see the flow of the choreography.

fatores como um enredo minimamente compreensível, o avanço constante da trama, a empatia para com os personagens, a fisicalidade e, entre outros, o “*star power*”.

A presença das estrelas de Hollywood funciona como uma “marca” (McDonald, 2013) utilizada continuamente para atrair espectadores através da sua imagem e assim garantir sucesso comercial. Existem muitas características que fazem de um ator/atriz ser definido como uma marca, pode ser seu talento performático, carisma, atributo físico, um sorriso, mas acima de tudo se dá na construção através da repetição de sua presença em filmes e permanência na mídia. Barry King (2015) define dois modos principais de performance de um ator: a “representação” e a “personalização”. Sendo a representação um modo de o ator se entregar ao personagem, aderindo à transformação física ou de gestos, tornando o ator “invisível” dentro do papel. Na personalização, a persona do ator sobrepõe o personagem, a sua atuação se dá em atribuir sua presença no filme, exibindo seus maneirismos e características únicas. O jogo atoral através da persona do ator é um elemento essencial que o torna uma figura.

Em ambas as franquias, *Missão: Impossível* e *John Wick*, é evidente que a condição de estrelas de Tom Cruise e Keanu Reeves desempenha um papel significativo no sucesso de bilheteria dos filmes. No entanto, além das considerações sociológicas relacionadas ao sistema de estrelas e ao valor comercial dos astros, é possível discernir um valor sensorial intrínseco à presença dessas figuras na *mise en scène*. Eles não são apenas personagens do filme, mas figuras que moldam todos os elementos circundantes, agindo e reagindo sobre eles.

É notável constatar que certos filmes são marcados pela presença de atores ou atrizes cuja aura transcende o controle do diretor e da própria narrativa. Embora seja desafiador delinear claramente onde termina a contribuição do diretor e começa a do ator, é inegável que em determinadas obras, a escolha de elenco é tão intrínseca que impossibilita imaginar a realização do filme sem aquela presença marcante. A persona do ator, seus maneirismos, seu jogo atoral e, até mesmo, seus atributos fisionômicos e capacidades físicas contribuem de maneira singular para a identidade da obra, deixando uma marca indelével no cânone cinematográfico.

Sobre as figuras que falamos neste texto, levamos em consideração o efeito que Dubois evoca como “figurações destacadas de objetos cuja força se deve à intensidade de sua presença mais do que à sua operatividade narrativa” (Dubois, 2012, p. 101). E, nesse caso, as figuras são esses atores que evocam, seja em nossa memória ou percepção, uma força singular a partir de sua presença.

Difícil pensar em Arnold Schwarzenegger e não lembrar especificamente da figura grande e musculosa e do seu semblante impassível como o androide homônimo da série de filmes *Terminator* (1985 - 2019), ou outros filmes em que participou. Todas as escolhas de personagens do ator retomam a combinação de seu físico e sua persona pouco expressiva, que não somente foi exclusiva para ação, mas que também encontrou lugar na comédia. Sua figura é o ponto de partida para comédias como *Twins* (1988), onde o contraponto é seu irmão gêmeo ser interpretado por Danny DeVito, figura totalmente contrária a sua, e *Kindergarten Cop* (1990) onde é colocado para cuidar de diversas crianças do jardim de infância. É um exemplo marcante de um ator cuja singularidade de sua presença física evoca um efeito figural em nossa percepção.

Em *Missão Impossível* (1996), Tom Cruise interpreta Ethan Hunt pela primeira vez. Antes do filme, Tom Cruise já tinha uma grande influência na indústria, tendo protagonizado filmes de diversos gêneros, construindo uma marca como ator. Mesmo protagonizando filmes como *Top Gun* (1986) e *Days of Thunder* (1990), ele ainda não era considerado definitivamente como um astro de ação. Ao produzir e protagonizar a franquia *Missão Impossível*, uma nova fase se inicia. O filme é um misto de *remake* e continuação da série de TV *Mission: Impossible* (1966 - 1973). Apesar de resgatar diversos elementos icônicos da série, o filme desconstrói o legado, colocando um dos personagens protagonistas da série, Jim Phelps (Peter Graves) como vilão do filme, dessa vez interpretado por Jon Voight. Centralizando o filme, e consequentemente a franquia, em Hunt, Cruise se torna uma figura de ação.

Na franquia *Missão Impossível*, é possível verificar a construção figural de Ethan Hunt/Tom Cruise. A cada filme, imagens icônicas vão sendo criadas, causando comoção no espectador e são armazenadas na sua memória. A trama e a motivação dos eventos de cada filme é o que menos sobrevive na memória do espectador, mas sim imagens das situações às quais Hunt perpassa. Muito disso se deve ao trabalho dos diretores em conseguir criar imagens que se tornam marcas em cada filme.

Em *Missão Impossível* (1996), os agentes do IMF se tornam uma espécie de grupo de atores que encenam papéis para cada missão. As tecnologias ajudam a produzir esse efeito de simulacro que permeia o filme. Hunt se torna essa espécie de matéria maleável, suas ações nunca são diretamente através da força bruta. O personagem age por meio de um esquema burocrático e minucioso para realizar os objetivos, sendo isso que contamina a própria *mise en scène*. Seja através das máscaras e os diversos dispositivos do universo diegético, que fazem ele encarnar outros personagens, ou até

mesmo se tornar invisível, conforme visto no set-piece principal do primeiro filme, onde ele precisa invadir e roubar a lista no cofre da CIA. Seu corpo, suspenso por cabos na sala totalmente branca, torna-se invisível aos diversos sensores (temperatura, som, toque) e ao agente que entra na sala. A meticulosa direção de Brian De Palma torna essa cena extremamente precisa da complexidade do ato: a sala iluminada por uma luz chapada, a montagem paralela que constrói o suspense entre a tensão da ação minuciosa de Hunt e todos os elementos circundantes — o parceiro segurando o cabo, o agente da CIA com problemas estomacais, a ausência de som, um close-up em uma gota de suor, potencialmente capaz de disparar o alarme e arruinar a missão. Apesar de Hunt estar totalmente visível no quadro, sua articulação o transforma em uma figura fantasmagórica para a cena.

Assim, a cada filme da série, vão surgindo um ou mais momentos que farão evocar esse efeito de acúmulo de eventos plásticos, por conta da união da presença e performance de Cruise e a articulação estética dos diretores. O corpo de Cruise atravessando as chamas na motocicleta ou dando um último golpe sobre a areia, ação vista e repetida, em câmera lenta, por diversos ângulos durante *Missão Impossível II* (2000), potencializando todos os movimentos e gestos em plasticidade. Cruise escalando a parte externa do Burj Khalifa, refletindo sua própria imagem nos espelhos do prédio em *Missão Impossível - Protocolo Fantasma* (2011). Até que, em *Missão Impossível - Nação Secreta* (2015), a franquia vai assumir uma postura autoconsciente. O personagem Ethan Hunt torna-se um mito nesse universo, aquele que consegue realizar qualquer missão, a mais impossível que seja, sendo chamado de “personificação do caos” pelo personagem Alan Hunley (Alec Baldwin). Os personagens vão assumindo uma espécie de representação do próprio espectador, que não mais se questionam se Hunt irá conseguir realizar sua missão, mas sempre será entregue ao fascínio perante cada nova situação. O corpo de Hunt/Cruise se torna uma presença fantástica, que pode adentrar qualquer lugar e ser qualquer pessoa, o possessor da *mise en scène*.

Em *John Wick*, a figura de Keanu Reeves emerge de um movimento contrário. Todo o conceito do personagem parece usufruir da persona de Reeves e de seu histórico imagético. Ele também não é um artista marcial ou especialista em ação, porém é difícil desassociar sua imagem do personagem-entidade, Neo, da franquia *Matrix*, capaz de realizar qualquer coisa, dentro e fora do sistema de realidade virtual, marcado na memória com sua roupa preta, habilidade de artes marciais e com armas. Aliás, no próprio enredo de *John Wick* (2014) ele já é uma figura, um mito: o maior

assassino do mundo, mas agora aposentado. A narrativa, desde o primeiro filme, é propositalmente colocada em segundo plano, um conceito cheio de clichês e facilmente compreensível: o personagem precisa retornar à ativa para realizar uma vingança após o assassinato do seu cachorro. A reação de outros personagens ao seu, também formaliza a aura mítica do personagem, o “Baba Yaga”, ou “Bicho Papão” em português, apelido que detém, é sempre reagido com um olhar de espanto. Mesmo que o espectador não possa se identificar com o personagem, ele compreende sua motivação e sente a dimensão da figura naquele universo, podendo se entregar aos movimentos que o personagem fará.

Toda a construção estética de *John Wick* parece coletar fragmentos de outras obras. Uma reunião iconográfica de diversas figuras. Figurinos e comportamentos de gangsteres, organização de assassinos profissionais, artes marciais, alta tecnologia de armas e equipamentos, são elementos presentes em todo um imaginário popular, de filmes, jogos, animes e outras mídias. Mas Stahelski propõe um novo olhar sobre isso, as cenas de ação possuem composições abertas, com planos médios e gerais, menos dependente da montagem e mais da coreografia. Apesar de toda a caracterização mais estilizada, sua abordagem direta da ação utiliza efeitos práticos, aproveitando a dimensão espacial das locações e centralizando o papel do corpo na cena, evocando uma verossimilhança na ação que alude ao ideal de realismo baziniano⁶. É nesse contexto que Wick/Reeves se torna essa presença que irá moldar todo o universo material da franquia.

A arma de fogo de Wick se torna como uma espada, extensão do corpo do personagem, sendo introduzida nos movimentos e golpes corpo a corpo. As armas provocam rajadas de fogos, exageram visualmente o efeito do ato de atirar, assim como o respingar de sangue dos corpos. Ao usufruir do “*Gun fu*”⁷, assim como tornar qualquer objeto (um lápis, um livro) como uma arma, Reeves não se torna onipotente como em *Matrix*, mas suas habilidades nesse universo são equivalentes. E, a partir desse procedimento, o filme intensifica a dimensão plástica da ação por meio da coreografia e da duração dos movimentos, organizando a *mise en scène* em torno do corpo de Reeves como eixo central do espetáculo.

⁶ Para André Bazin, o realismo cinematográfico rejeita que a montagem seja utilizada como motor principal da trucagem, pois perderia a credibilidade espaço-temporal. “Certas situações só existem em termos cinematográficos quando sua unidade espacial é evidenciada.” (BAZIN, 2018, p. 77)

⁷ Esse estilo visual de ação, tendo seu nascimento notado nos filmes do diretor John Woo, como *A Better Tomorrow* (1986) e *Hard Boiled* (1992). Ver mais em: <https://www.slashfilm.com/1202862/john-wicks-gun-fu-fighting-style-was-made-to-save-time-and-money/>

Os protagonistas dessas franquias se configuram a partir do conceito de presença-figuração que os torna em algo além do humano, os personagens se tornam uma forma, que irradia energia a partir de sua superfície, da potência de sua imagem. Nesses personagens, a complexidade psicológica costuma ceder espaço à ação, configurando-os primordialmente como figuras movidas por pulsões, seja um ímpeto heroico ou um anseio de vingança. Isso faz Hunt se propor a farsa, a traição, a arriscar sua vida pulando de um avião, e faz de seu casamento um fracasso, como visto em *Missão Impossível III* (2006), visto que a pulsão sempre estará acima de qualquer possibilidade de intimidade. Assim como Wick não recua de enfrentar uma quantidade enorme de inimigos armados, uma força energética direciona seu corpo a cumprir um objetivo. Eles estão suspensos em uma “fenomenologia da obstinação” (Bazin, 2018, p. 137), que irá suprimir qualquer razão e os confinar nessas catástrofes. O espectador é atravessado por essa energia, entregue a uma contemplação da ação resultante dessas pulsões.

O ESPETÁCULO DA PRESENÇA

Portanto, como figuras, sua presença se torna o catalisador central da imagem. Esse efeito de presença-figuração toma o lugar de toda uma dimensão racional e narrativa do filme, em troca de uma percepção pura dos seus movimentos. Ela apreende nossa percepção através de uma dimensão afetiva e contemplativa (Dubois, 2012). Os atores eliminam de sua interpretação a noção de naturalismo, afastam-se de um efeito de identificação, mas utilizam suas características físicas e de suas personas para firmar um jogo atoral que evoca de sua presença bruta na imagem uma relação afetiva com o espectador.

Tom Cruise e Keanu Reeves emprestam seus corpos e compõem personagens através da potência da sua materialidade. São personagens que agem puramente pela ação, pelo que conseguem realizar através da potencialidade dos corpos dos atores. Eles são a representação visual da presença. A câmera explora a condição existencial desses atores, o registro dos seus corpos imposto em constantes conflitos. Portanto, eles nos atingem pelo efeito imediato de suas ações, a sua presença pura e sensível. É uma lógica que resgata aquela do cinema de atrações, envolvendo o espectador de forma extremamente direta, desencadeando reações sensoriais mais ou menos involuntárias.

Podemos dizer que ambos os atores não são conhecidos pela versatilidade de atuação realista, mas pelas suas presenças, pelo jogo atoral, o rosto único e o corpo

que se entrega ao risco são dotados de uma especificidade, uma aura magnética que atrai o olhar. Assim como Barthes (1957) argumenta sobre a singularidade conceitual do rosto de Greta Garbo, representando um momento transitório no cinema, entre o espanto e o encanto. Podemos agora considerar que a utilização dos corpos de Cruise e Reeves reflete uma fase específica no cinema dessas décadas iniciais do século XXI, com o crescimento dos serviços de *streaming* e a tomada do cinema pelos *blockbusters*. Observa-se também um aparente enfraquecimento da força das estrelas de cinema como principal atrativo dos filmes, em troca das obras que prometem intensos estímulos de som e imagem, e nesse contexto, Cruise e Reeves parecem ser uma resistência da força da celebridade, atando a si como o principal causador de estímulos sensoriais.

Parte dessa resistência vem do que eles, como celebridades pós-cinemáticas⁸, ganham força através da circulação da sua persona. Suas figuras tornam-se tudo aquilo que as imagens que circulam nas diversas mídias sugerem. Na contemporaneidade, a relação do público com o filme transcende a barreira da transparência e da ilusão da tela de cinema. Através de uma rápida pesquisa, o espectador pode descobrir detalhes sobre como o filme foi produzido, assistir a vídeos do treinamento dos atores, explorar os bastidores das cenas e muito mais. No entanto, essa maior acessibilidade de informações extra-fílmicas não diminui o interesse do público pelo filme, ao contrário, ela estende a experiência cinematográfica. Ambos os atores cumprem o requisito de manter seu corpo em forma para compor o personagem, de se expor aos riscos da construção das cenas, evidenciando todo o esforço físico que é performar esses movimentos. Eles executam o que Gumbrecht chama de produção de presença

A palavra "presença" não se refere (pelo menos, não principalmente) a uma relação temporal. Antes, refere-se a uma relação espacial com o mundo e seus objetos. Uma coisa "presente" deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos. Assim, uso "produção" no sentido da sua raiz etimológica (do latim *producere*), que se refere ao ato de "trazer para diante" um objeto no espaço. Aqui, a palavra "produção" não está associada à fabricação de artefatos ou de material industrial. Por isso, "produção de presença" aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos "presentes" sobre corpos humanos (Gumbrecht, 2010, p. 13).

No atual cenário cinematográfico, muitos filmes recorrem a artifícios visuais pautados em montagens frenéticas e no excesso de efeitos digitais. Em contraste, as

⁸ They circulate endlessly among multiple media platforms (film, television talk shows and reality shows, music videos and musical recordings and performances, charity events, advertisements and sponsorships, web-and print-based gossip columns, etc.), so that they seem to be everywhere and nowhere at once (Shaviro, 2010, p.13)

cenas de ação coreografadas e executadas a partir da materialidade dos corpos dos atores geram um efeito singular de verossimilhança e intensidade, capaz de perpetuar uma relação de grande proximidade com o espectador. Ao mesmo tempo, nesses filmes, essa verossimilhança não recai em uma abordagem realista ou dramática, mas plástica. E novamente, essa relação de proximidade não se dá através de um processo de identificação, mas de fascinação, uma energia transmitida através da performance desses corpos que domina o espectador através dos seus sentidos e afetos, “o ator ou o dançarino emana, por sua presença, seu movimento, seu fraseado, uma energia que atinge de chofre o espectador” (Pavis, 1996, p. 20). Nesses filmes, podemos dizer que a queda de um personagem pouco pode oferecer de representação de sentido, mas a sensação do próprio ato de cair, porque o contato brusco do ator com uma superfície pode provocar sensações hápticas. Portanto, a essência da *mise en scène* desses filmes se assemelha mais com a do circo do que com a do teatro, literatura ou do parque de diversões, conforme citamos no início do texto. Cada sequência de ação se assemelha a um número acrobático circense que tenta capturar nossa atenção, e para se ter essa experiência estética por completo “é preciso se deixar impressionar por sua materialidade, não procurar lhes atribuir um sentido” (Pavis, 1996, p. 15). Deixar-se atingir por essas projeções que evocam em nossa percepção a dor, medo, vertigem, entre outras sensações que as produzem.

Por se tratar de cinema, são presenças mediadas pelo dispositivo cinematográfico. Todo esse efeito da presença dos atores não seria possível sem a relação do próprio estilo dos filmes. Os cineastas realizam todo um jogo de *mise en scène* (coreografia, enquadramento, montagem) que tem em seu centro uma relação de corporeidade dos atores, isto é, uma “estética da presença”. Tanto em *John Wick* quanto em *Missão Impossível*, existem tramas que envolvem assuntos globais, translações geográficas, dispositivos ultratecnológicos, locações monumentais e outros elementos de estímulos intensos que fazem um blockbuster contemporâneo, porém o principal apelo é sempre o impacto da materialidade dos corpos que se transforma em plasticidade. É sempre no que o personagem consegue realizar a partir do seu corpo. A potencialidade dessas figuras é tão forte na obra que se tornam o centro da *mise en scène*, aqueles que dominam o olhar do público e que rege tudo ao seu redor. Todas as sequências são construídas em prol do seu espetáculo, da forma que irá reverter a situação. Toda a obra está coberta por sua presença, e nesse sentido, eles são tanto a obra quanto o autor. Se torna uma espécie de co-autoria entre cineasta e ator. É através

do controle das formas que faz destacar esses corpos em um elemento estético, que torna cada momento numa figura. Somos arrebatados pela trajetória dos gestos e dos movimentos no espaço, a reorganização da cena, o jogo de harmonia exibicionista entre os corpos que se chocam e se tornam ritmos visuais, como um filme musical.

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

Como o filme se torna a arena – continuando a analogia circense – de sua apresentação, cada movimento do ator no fluxo da ação precisa ter sua marca. O ato paciente de mostrar, por alguns segundos, Reeves recarregando uma arma entre golpes nos inimigos, ou uma sequência insistente de minutos com Cruise correndo por vários metros, transcende a mera necessidade narrativa. Essas cenas se tornam uma expressão da performatividade, destacando a beleza do gesto exibicionista. Constituem uma pausa na narrativa em prol da execução formal, um apelo puro ao gesto do ator, um *leitmotiv* figural.

Ao decorrer das franquias, uma espécie de autoconsciência parece contaminar os filmes, levando os atores-personagens a extrapolar os limites de seus próprios corpos. Reeves enfrenta o absurdismo da jornada de John Wick. Em *John Wick 4: Baba Yaga* (2023), existe uma relação de excesso que ronda a presença de Reeves. Mesmo sendo o filme mais longo da franquia, é o que Reeves menos tem diálogos. O personagem age puramente pela ação. Consequentemente, os *set-pieces* de ação se tornaram mais longos e intensos, obrigando ao ator permanecer mais tempo na execução de coreografias, que exigem não só acrobacias, mas de relação com o espaço, com a dinâmica particular que cada cena produz. Diversas cenas se estendem por minutos, seja tendo que derrotar múltiplos inimigos em um espaço, ou subindo uma escadaria e sendo derrubado diversas vezes. Sua batalha parece nunca ter fim. Essa dilatação dos *set-pieces* leva os estímulos a provocarem uma experiência que beira a exaustão, somos envolvidos com Wick muito mais do que no seu psicológico, mas na sua fisicalidade dessa jornada.

Semelhantemente, Cruise parece adotar o manto de sucessor de Buster Keaton e querer ir além. Em *Missão Impossível - Acerto de Contas Parte 1* (2023), o principal *set-piece* do filme se passa em um trem descontrolado, veículo das inúmeras acrobacias perigosas e cômicas de Keaton em *A General* (1926). Christopher McQuarrie

e Tom Cruise complexificam todos os movimentos nesse trem. A chegada de Cruise precisa ser da forma mais burocraticamente perigosa possível: saltando com a motocicleta de um precipício e pousando no transporte em movimento com o paraquedas. Além disso, ele se envolve em uma intensa luta no teto do trem em alta velocidade e sobrevive à explosão de uma ponte, sobre a qual a ferrovia está construída, realizando acrobacias para se salvar da iminente queda do trem no precipício. Sua função principal é transcender o comum, enfrentando os maiores perigos dentro dessas situações. É a espetacularização do risco como o motor essencial de cada sequência de ação, tornando crível a audácia de Cruise por meio da execução meticulosa e corajosa desses atos.

Em ambos os filmes, os corpos de Cruise e Reeves parecem chegar à beira de um colapso na execução das acrobacias, em uma relação mítica de sacrifício. Os corpos trocam golpes, tiros, cortes e perfurações. Provocam quedas, desmaios e mortes, transformando-se em "corpos-catástrofes" (Baecque, 2008) ao prazer do espetáculo visual. Trazem de volta a essência do burlesco, mas de forma extrema, excessiva e visualmente prazerosa como em um musical. A rajada de projéteis, os respingos de sangue e o salto de paraquedas são atos fundamentais dessa trajetória, resultados da pulsão de destruição desses corpos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo investigou como as franquias John Wick e Missão: Impossível constroem o espetáculo cinematográfico a partir da fisicalidade e da presença de seus atores-protagonistas, deslocando o cinema de ação contemporâneo, frequentemente marcado pela fragmentação da montagem e pela virtualização da imagem, para uma estética centrada no corpo em cena. A partir dos conceitos de imagem-ação, figura e produção de presença, observou-se como a *mise en scène* é reorganizada em torno da materialidade performática dos atores, fazendo dos gestos, deslocamentos e riscos físicos o principal vetor de atração sensorial.

Diferentemente de muitos *blockbusters* atuais, nos quais o personagem concentra a aura icônica e o ator torna-se substituível, as franquias analisadas reafirmam o ator como núcleo expressivo da imagem. A força dessas obras reside na convergência entre a dimensão empírica do corpo, exposto ao esforço e ao perigo, e sua dimensão figural, construída pela repetição imagética e pela circulação midiática das personas de Tom Cruise e Keanu Reeves. O espetáculo emerge, assim, menos da ilusão

tecnológica do que da evidência da performance, aproximando-se da lógica do cinema de atrações e da tradição burlesca, em que o corpo do artista constitui o centro da obra.

Nesse sentido, o cinema de ação analisado não abandona o espetáculo, mas o reconfigura: o impacto sensorial passa a decorrer da percepção do esforço real inscrito na imagem. A câmera deixa de apenas registrar ações para organizar um espaço de contemplação da performance, tornando o gesto e a duração elementos centrais da experiência estética.

Diante das transformações tecnológicas em curso, permanecem em aberto os limites dessa estética da presença. O avanço dos dublês digitais, dos efeitos visuais sofisticados e das recriações por inteligência artificial tensiona a relação entre risco, performance e fascínio espetatorial. Nesse contexto, *John Wick* e *Missão: Impossível* podem ser compreendidos como manifestações de uma resistência estética contemporânea, nas quais o cinema reafirma a materialidade do corpo humano como núcleo sensível do espetáculo, preservando uma dimensão tátil e afetiva da imagem frente à crescente virtualização cinematográfica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEN, Nick. The Whole Gag is Excess: Chad Stahelski on John Wick: Chapter 4 | Interviews | Roger Ebert. [s. d.]. *Roger Ebert*. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/chad-stahelski-keanu-reeves-john-wick-chapter-4-interview-2023>. Acesso em: 26 jul. 2023.

AUMONT, Jacques. *O cinema e a encenação*. Lisboa: Texto & grafia, 2008.

BAECQUE, Antoine de. *Telas: o corpo no cinema. História do corpo: as mutações do olhar: o século XX*. Petrópolis: Vozes, 2009. .

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Difel, 2013

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

BORDWELL, David. *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press, 2006.

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

COUSINS, Mark. *História do cinema: dos clássicos mudos ao cinema moderno*. São Paulo: Martins Fontes, 2013.



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

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

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

GUNNING, Tom. 'Now you see it, now you don't': the temporality of the cinema of attractions. *Velvet light trap* v.32. London: The Athlone Press, 1993.

KING, Barry. Stardom, celebrity, and the moral economy of pretending. In: MARSHALL, P. David; REDMOND, Sean (Ed.). *A companion to celebrity*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2015. p.315-332.

KRENG, John. *Fight choreography*: the art of non-verbal dialogue. Boston, MA: Thomson Course Technology, 2008.

MCDONALD, Paul. *Hollywood stardom*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2012.

PAVIS, Patrice. *A Análise dos Espectáculos*: Teatro, Mímica, Dança, Dança-Teatro, Cinema. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROBERTS, Joe. John Wick's Gun-Fu Fighting Style Was Made To Save Time And Money. 17 fev. 2023. /Film. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/1202862/john-wicks-gun-fu-fighting-style-was-made-to-save-time-and-money/>. Acesso em: 26 jul. 2023.

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

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

JOHN WICK. Direção: Chad Stahelski. Estados Unidos: Summit Entertainment; Thunder Road Pictures; 87Eleven Productions, 2014.

JOHN WICK: CHAPTER 2. Direção: Chad Stahelski. Estados Unidos: Summit Entertainment; Thunder Road Pictures; 87Eleven Productions, 2017.

JOHN WICK: CHAPTER 3 – PARABELLUM. Direção: Chad Stahelski. Estados Unidos: Summit Entertainment; Thunder Road Pictures; 87Eleven Productions, 2019.

JOHN WICK: CHAPTER 4. Direção: Chad Stahelski. Estados Unidos: Lionsgate; Thunder Road Pictures; 87Eleven Productions, 2023.

MISSION: IMPOSSIBLE. Direção: Brian De Palma. Estados Unidos: Paramount Pictures; Cruise/Wagner Productions, 1996.



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

MISSION: IMPOSSIBLE III. Direção: J. J. Abrams. Estados Unidos: Paramount Pictures; Cruise/Wagner Productions; MI3 Film, 2006.

MISSION: IMPOSSIBLE – GHOST PROTOCOL. Direção: Brad Bird. Estados Unidos: Paramount Pictures; Skydance Media; TC Productions, 2011.

MISSION: IMPOSSIBLE – ROGUE NATION. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures; Skydance Media; Bad Robot, 2015.

MISSION: IMPOSSIBLE – FALLOUT. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures; Skydance Media; TC Productions, 2018.

MISSION: IMPOSSIBLE – DEAD RECKONING PART ONE. Direção: Christopher McQuarrie. Estados Unidos: Paramount Pictures; Skydance Media; TC Productions, 2023.