



**Filmes sem honra e  
humanidade: dois  
*yakuza* de Kinji Fukasaku**

**Por Alexandre Magno**

Como começar um discurso sobre um filme de Kinji Fukasaku? Cujos filmes sempre implodem discursos que seus personagens tentam construir. Talvez, num primeiro momento, pudéssemos dizer que é um diretor violento. Há algo que consome a vida daqueles que habitam os filmes deste autor. Sergio Leone disse a respeito de *Era Uma Vez no Oeste* se tratar de um filme que simula os últimos sopros de vida de alguém morrendo, uma dança da morte. Esta fala parece ter sido feita para casar com os filmes de Fukasaku também. A grande maioria dos personagens de seus filmes sabe que não chegará viva ao final.

Especificando os filmes aos quais me refiro lhes digo que são dois filmes *yakuza*, gênero que retrata histórias da máfia japonesa, produzidos na década de 1970, após a chamada *nouvelle vague* japonesa, deflagração do cinema moderno na terra do sol nascente. Ao contrário, por exemplo, de Suzuki, Fukasaku é mais apegado à matéria, mais preso à narrativa que adota, seus voos abstratos serão mais discretos. Sujeira de becos obscuros da cidade, onde habitam pessoas tão obscuras quanto (se há uma influência decisiva na construção visual dos filmes *yakuza*, esta se chama expressionismo) serão um terreno

fértil para a câmera captar o que precisa.

O tom documentário/reportagem policial, com data das mortes gravadas na tela logo após os assassinatos, reforça esta degradação generalizada. Há também um completo abandono dos códigos tradicionais de honra retratados nos filmes anteriores do gênero. Egoísmo e ganância se tornam a regra. Com um contexto desses, os títulos dos filmes não poderiam ser outros que não *Batalhas sem Honra e Humanidade* (1973) e *Cops vs. Thugs (Políciais vs. Bandidos em tradução livre, 1975)*.

Observando seu estilo, pareceu-me conveniente apontar certa sintonia entre as técnicas utilizadas por Fukasaku e pelos artistas barrocos, das diversas formas de arte em que o barroco se manifestou. Não estou, com esta comparação, afirmando que Fukasaku teve em mente a referência que vou citar, mas apenas aproximando duas técnicas similares utilizadas por ambos e que, creio, ajudará a tornar esta aproximação da obra de Fukasaku mais rica.

Oliver Grau defende em seu livro *Arte Virtual* a tese de que "as primeiras manifestações para instalar um observador em um espaço imagético de ilusão, hermético" são tão antigas quanto as artes visuais, havendo aspectos disso que percorrem a história da arte, incluindo o barroco: "Os espaços de ilusão também ganharam importância no domínio público, como evidenciam (...) os panoramas no teto das igrejas barrocas."

Eis também uma característica que ele atribui a uma obra de Pozzo que pode ser estendida para várias outras do estilo: "O espaço prende o observador e incorpora-o aos eventos retratados nas pinturas."

Definindo-se o barroco pela vocação imersiva nata e um preenchimento quase completo dos espaços da composição por detalhes relevantes, muitas vezes faces, é aí que mora sua semelhança com o cinema de Fukasaku. A energia dentro das imagens de ambos é cumulativa. A submersão do espectador na avalanche de cólera que domina os filmes é iniciada pelas composições barrocas das cenas de diálogo e continuada pela ação.

William Friedkin, em depoimento gravado após a morte de Fukasaku, declara sua admiração incondicional por este. Ambos os diretores, que compartilham nuances *Langueanas* em seus filmes, parecem acreditar que há no mundo apenas indivíduos maus ou muito maus. Friedkin diz que Fukasaku contraria certa tradição na decupagem japonesa que valoriza alguma estabilidade dos planos. Seus movimentos bruscos de câmera são uma incursão que torna a experiência de assisti-los completamente visceral. Sobre a ação de Fukasaku, Friedkin comentou:

"Ele misturava estilos, tudo, acredito, em uma tentativa de imergir profundamente o público na experiência da história, você sente que está dentro do quadro ao invés de fora dele olhando para uma imagem."

Em ambos os filmes citados, há sempre uma enorme proximidade das figuras no quadro: tal enclausuramento parece despertar no interior dos planos uma tensão, um princípio de conflito pelos mais diversos motivos. Analisemos por exemplo as cenas de reunião do clã em *Batalhas*. Apesar de se tratar de uma tela grande, com razão de proporção de 2:35.1, o quadro é completamente preenchido pelos rostos dos membros do clã. Esta energia não pode conter-se no plano e o resultado inevitável deste acúmulo é a explosão, os momentos de calma e diálogo são apenas intervalos dos inúmeros embates, assassinatos e lutas físicas e verbais que ocorrem. E a câmera nestas cenas, diferentemente das anteriores, comporta-se de maneira caótica, majoritariamente operada na mão e muito instável, tornados sanguinolentos se formam em nossa frente e, como Friedkin já apontou, somos imersos na ação. Fukasaku torna este o principal argumento de sua visão sobre o Japão que o cerca (ambos os filmes começam com tomadas panorâmicas sobre as cidades em que se passam) e de sua crescente ocidentalização sem jamais julgar os indivíduos perdidos em meio a esse caos que

lhes consome.

Há um detalhe importante a ser notado nestes filmes, mesmo que brevemente. Se antes foi apontada uma semelhança com Lang na visão violenta sobre a sociedade, há também de se apontar uma semelhança com Sam Peckinpah no que toca a visão sobre certos indivíduos. Um ponto para o qual Fukasaku retorna, não importando o quão ampla seja sua abordagem naquele meio ou quantas personagens a comporão. Em meio ao pandemônio e ao macrocosmo da yakuza na sociedade, existem amigos. Uma amizade neste meio não poderia deixar de ser afetada por atritos e posições diferentes das partes quando confrontadas com as situações da vida de crimes. E por ter o filme um percurso de dança da morte, é inevitável que em algum ponto uma das partes caia. Talvez a nuance mais comovente de suas obras seja, mesmo havendo quase uma morte ou agressão por minuto de filme, a de nos fazer sentir o peso daquela perda em particular, da sombra que cobre o amigo que restou vivo e da decepção que este sente pelas escolhas erradas daquele que partiu. Fukasaku (ou qualquer outro diretor) não poderia ser mais violento.