

HATARI!

revista de cinema



HATARI!

revista de cinema

HATARI! REVISTA DE CINEMA é uma publicação do Hatari! Grupo de estudos de cinema, da UNESPAR/FAP.

As fotografias usadas nesta publicação respeitam os termos encontrados no *Creative Common*. As opiniões expressas nos artigos desta revista são de responsabilidade exclusiva dos autores.

CONSELHO EDITORIAL

DEMIAN ALBUQUERQUE GARCIA
EDUARDO TULIO BAGGIO

PROJETO GRÁFICO

JULIANNA LARGURA

EQUIPE HATARI!

ALEXANDRE MAGNO
DEMIAN GARCIA
EDUARDO SAVELLA
ERICK MORO
GABRIELA QUADROS
GIOVANNI COMODO
HANNA ESPERANÇA
ISABELA ARUANA
LUCAS JEISON
MATHEUS KERNISKI
RODRIGO RAVELLI
WALESKA ANTUNES

COORDENAÇÃO DE PROJETO GRÁFICO

ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO
DA UNESPAR / CAMPUS II

REVISÃO DE TEXTO

EDUARDO SAVELLA



05. Apresentação
06. Dicionário particular do cinema japonês, por Matheus Kerniski
16. *Pai e Filha: A primavera tardia* de Yasujiro Ozu, por Waleska Antunes
20. Sobre dois filmes de Keisuke Kinoshita — Apenas aos vivos cabe o luto, por Erick Moro
24. *Intendente Sansho* (Kenji Mizoguchi, 1954), por Eduardo Savella
30. O som do chanbara, por Demian Garcia
40. *Harakiri*, por Isabela Aruana
44. *Kaidan*, por Gabriela Quadros
50. O *free jazz* de Koreyoshi Kurahara: uma breve anotação sobre Kuroi Tayô, por Lucas Jeison
54. Filmes sem honra e humanidade: dois *yakuza* de Kinji Fukasaku, por Alexandre Magno
58. Seijun Suzuki: o *Yakuza* Moderno, por Rodrigo Ravelli
70. Anime Cyberpunk, por Hanna Esperança
80. Andando na luz da vida, da morte e da tradição, por Giovanni Comodo

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

O cinema japonês começa a ser conhecido pelo público ocidental com *Rashômon*, de Akira Kurosawa, em 1951 – filme que abre as portas, sendo seguido de Kenji Mizoguchi. Um cinema diferente e fascinante, não só pelo conteúdo, mas também por sua técnica. Porém, é claro: o cinema japonês existia bem antes disso. Depois de dois séculos de isolamento, com o *Sakoku*¹, que termina com a restauração de *Meiji*, o Japão, com sua grande capacidade de adaptação, vai misturar a recém-adquirida técnica “científica” da filmagem com as tradições culturais nacionais, como o teatro *kabuki*, a literatura e a pintura. Rapidamente, a partir dos anos 1920, a indústria japonesa se coloca ao lado das grandes indústrias cinematográficas europeias e americanas em termos de qualidade técnica e de números de produção.

Mas se Kurosawa, Mizoguchi e outros conquistam o ocidente após a segunda guerra, Yasujirô Ozu só será descoberto muitos anos depois de sua morte, se tornando enfim um dos pilares do cinema mundial; o mesmo acontece com Mikio Naruse. De lá para cá, os japoneses nos ofereceram excelentes *jidai-geki* (filmes de época): samurais, lendas, contos épicos; *gendai-geki* (filmes contemporâneos): dramas, yakuza, horror; além de grandes animações, animes, fantasia, e uma infinidade de gêneros, alguns pouco conhecidos fora do arquipélago. Sem esquecer o importantíssimo movimento da *nôberubâgu*, a nouvelle vague japonesa.

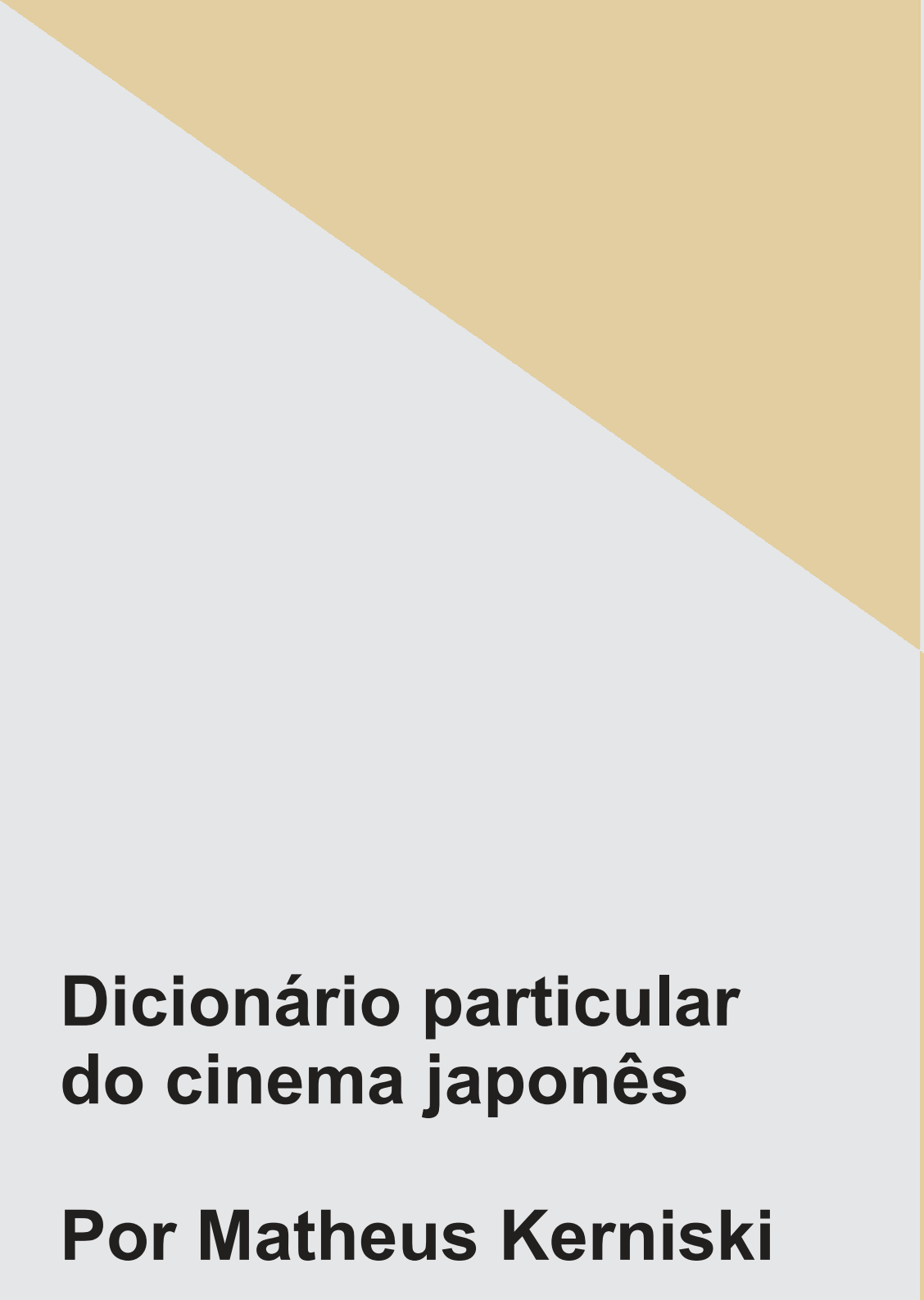
Após o japonismo do fim do século XIX, sobretudo nas artes plásticas, temos outros dois grandes picos dessa influência nipônica no mundo ocidental: um a partir dos anos 1950, no pós-segunda guerra, e outro a partir dos anos 1990, uma Japão-mania, com a invasão dos mangás e animes.

Sabemos ainda pouco desta poderosa indústria cinematográfica mundial, sempre na dependência de distribuidores, críticos e festivais para termos acesso aos filmes. Hoje, a internet abre um pouco mais as portas para novas descobertas deste vasto patrimônio cultural. Nos resta explorá-lo e tentar compreendê-lo.

がんばて²!

¹ Literalmente “fechamento do país”, política de isolamento instaurada no período Edo, entre 1641 e 1853, que começa com a expulsão dos missionários cristãos e de todos os estrangeiros, limitação da abertura dos portos aos outros países e proibição de entrar e sair para todos os japoneses.

² *Ganbate!!*



**Dicionário particular
do cinema japonês**

Por Matheus Kerniski

São breves verbetes de um caminho que há muito a percorrer que aqui apresentamos, mas nesses poucos nos ficam claros: parece existir desde os primórdios no cinema japonês uma invenção de durações apenas suas, onde cristaliza-se uma ideia de *tempo* possível apenas para a respiração daquele conjunto de ilhas. Não existe nada semelhante a Ozu, para ficarmos no caso mais extremo, na história do cinema. E a imagem de uma “ilha” talvez seja precisa para esse cinema, onde tal isolamento contribui para um “olhar para suas próprias vilas”, extraíndo assim de sua compreensão particular aquela que é universal de mundo, através do exame consciente de sua própria terra, de sua História, das idiossincrasias dos costumes, das fortunas e agruras de um estado de espírito japonês. Não por acaso, observamos que um tema principal desse cinema nasce da fissura entre a tradição e o contemporâneo, com o peso hereditário do passado chegando ao presente nas personagens através de uma genética inegociável. Portanto, imbuindo em certos filmes verdadeiros “fantasmas”, sejam eles figurais ou literais, capazes de povoar a atmosfera, imiscuídos serenamente no espaço entre duas pessoas conversando em um tatame. Hoje, iremos a quatro fundadores: Kurosawa, Shimizu, Mizoguchi e Ozu.

*

Akira Kurosawa: É sem dúvidas o maior “nome” (não confundir com maior cineasta) do cinema japonês. Uma inevitável porta de entrada, mas por vezes não mais além, sendo um dos fundamentais cineastas-países como Fellini, Bergman, Godard, (algo que também implica numa das categorias mais horrendas desse meio: cinema “de arte”). Eis o paradoxo Kurosawa: ou fica-se ao pé da porta ou fecha-se ela de uma vez. Não há meios-termos. Ou é o cineasta fixo de um interesse limitado, ou é logo preterido pelas portas que abre para Mizoguchi, Ozu, a *Nūberu bāgu*, etc. Cineasta de um claro deslumbre inicial pelos monólitos incontornáveis que realizou (*Rashomon*, *Os Sete Samurais*, *Ran*), que precisam ser atravessados, mas que infelizmente conjugam, junto ao nome maior que os filmes, tamanha sombra capaz de eclipsar outras de suas maiores obras: *Dodes'Kaden*, *Céu e Inferno*, *Dersu Uzala*, *Madadayo*. Obra que sabe-se como última, é um filme que pretende vencer a morte, proibi-la de agir durante o decorrer de seus minutos. Acompanhamos uma nova vida para seu protagonista, um professor aposentado entre seus 60 e 77 anos, ou seja, estamos defronte seu

renascimento, uma nova juventude de 17 anos, espelhada no recomeçar do próprio Japão do durante e pós-Guerra. Quando o perguntam sobre a chegada da morte “*Mahda-kai?*” (Você está pronto?), não é apenas o professor que responde, mas todo o filme e seu próprio diretor: “*Madadayo!*” (Ainda não!). Quando Kurosawa já representava uma memorabilia sagrada de outro tempo, aparece com esse belo *Madadayo* conservando todo seu drama e tragédia dentro de analogias, silêncios ou elipses; em um bombardeio que nunca vemos, no sumiço de um gato que nunca mais volta. Todavia, suas turvas águas não desestabilizam as correntes de vida nessa obra de morte. O que Kurosawa deseja abertamente em seu filme terminal são comemorações e alegrias, cervejas e chistes, cantorias e uniões, que ao invés de nos levar para o fim de uma existência, consegue nos recolocar diretamente ao princípio das coisas: o professor lembra-se em um sonho de quando era menino, onde exclamava também “ainda não!” em contexto oposto, agora para seus amigos durante um esconde-esconde. E é disso que se trata este filme: galhofar diante do fim, esconder-se da morte, justo como a criança em sua brincadeira; pois brinca-se aqui com uma certeza: o corpo e matéria logo vão perecer, mas não a presença duradoura na memória. Seus alunos serão capazes de conservar em si um pouco de sua imagem e semelhança. Sua herança para mundo e vida. É como o gato Nora que desaparece em dado momento do filme, desesperador em primeira instância, pela iminência do fim que evoca, porém metáfora pungente quando percebe-se que outro gato de novas cores chegou pelo outro quintal. Nunca uma imagem, assim tão serena, assim tão natural, foi-me apresentada em cinema acerca da transitoriedade das coisas.

*

Hiroshi Shimizu: Foi o maior, segundo os maiores. Era para Mizoguchi um gênio natural, enquanto dizia que ele e Ozu só o conseguiam pela dedicação e trabalho. Ozu curvou-se: “Eu não sei filmar como Shimizu”. Por ser o primeiro, Shimizu é a ponte: existe nele uma capacidade de guiar por novas bifurcações, logo seguidas por seus admiradores. Ozu certamente se encantou em Shimizu pelo gosto por histórias menores, mas nunca os temas menores. Por uma ideia fixa de cinema, onde pela meditação ambos encontraram os níveis extraordinários do prosaico. Entretanto, em Shimizu isso nasce na

superfície, em um acontecimento por um incidente físico (um grampo de cabelo, um ônibus, uma massagem, um porto); enquanto que Ozu trabalhará de forma mais secreta estes mesmos dramas recônditos do cotidiano, como em uma simples conversa, supostamente inocente, evocativa de toda uma melancolia subterrânea. Sobre Mizoguchi, basta um pouco de Shimizu para compreender seu fascínio: uma atração por destinos inexoráveis, o drama e a posição da mulher na sociedade, a imensa liberdade de um travelling deslizando pelas cenas, como as mesmas escorregam nas transições da montagem, são alguns pontos mútuos. Mas caso esperem que os dois mestres ali sejam encontrados, não encontrarão. Existe ali, acima de tudo, apenas Shimizu. O que ajuda a entendermos tais cumprimentos é um certo estado de frescor que advém da transição do mudo para o sonoro, já pleno em Shimizu durante todos os anos 30. Nasce uma dupla equação: o cinema está em mutação, e o mundo o reflete. E esse mundo, que apresenta novas transformações sociais (do mal-estar do entre as guerras, das grandes depressões econômicas), torna-se o painel cativo de certos cineastas da época como McCarey e Renoir, com quem Shimizu dialoga na época. O cinema livra-se um tanto do peso de seus expressionismos da época muda, da pantomima histriônica, dos formalismos e vanguardismos, para confiar cada vez mais em uma encenação de extrema leveza e vivacidade, de algo que podemos chamar como *“life itself”*. A vida como ela é, e não falamos aqui de uma forma de *“naturalismo”*. Observamos na verdade, nisso que Langlois chamou de *“pureza da vida”*, uma agilidade absurda, uma capacidade narrativa de fulgurante modernidade, de condensar diversas histórias em uma cena, de saber lidar com volumes nas perspectivas do plano, de cerrar em uma hora e meia todo um universo que hoje leva-se o dobro para rascunhar sobre. Noutros termos, um cinema que *“it happened one night”*, como aquele filme de Capra, exemplo máximo dessa mescla entre inocência e liberdade na encenação durante essa década. Auge maior desse espírito nos anos 30, já que os anos 40 trarão consigo uma consciência maior (o deslumbre codifica-se), e os anos 50 já serão capazes de refletir esse estatuto, transgredindo sua mitologia. Será o grande trunfo do cinema americano clássico e seu paradoxo: arte industrial, onde no artifício encontra-se a verdade. Ozu também soube pagar essa conta, completamente ao seu modo (em breve falaremos sobre), e *Arigatô-San* de Shimizu é um importante tratado desse sentimento. Somos imersos neste filme em uma inocência das formas graças a inventividade do período, onde a

câmera coloca-se como um passageiro do ônibus: viaja com os olhos livres pela paisagem, brevidade que afirma não sermos capazes de tudo ver, mas de ver bem o que nos for possível. É um tanto como o *Stagecoach* de Ford: através do encontro de passageiros em uma viagem forma-se no microcosmo um painel tanto da base que funda um país, quanto de sua sociedade vigente. Shimizu destila em invasões fortuitas, normais de viagem, seu prognóstico de um Japão profundo, incógnito, de histórias que são mais convenientes esquecidas. Sua clarividência é casualmente as apresentar em forma de comentário breve ou desapercebido, como detalhes de fundo do plano, meros forros do percurso; para em seu acúmulo imperceptível sermos fustigados pela história não-oficial de seu país, suas ruínas, loucuras e misérias. Tanto que no universo shimizuniano, Tóquio é um fantasma que paira sobre as pessoas: sonha-se por Tóquio como premissa de um futuro ideal e fuga dos males campestres (que infelizmente, é substituído pelos males citadinos), sendo então menos um lugar do que uma ideia no imaginário; e “acorda-se” de Tóquio, ou seja, foge-se dela pelo que a vida urbana impõem aos personagens, que escondem-se nas montanhas em busca de nova organização emocional, de uma vida frugal, livrando-se dos papéis que foram necessários incorporar um dia na capital (como a “mulher de Tóquio” de *Anma to onna*, uma de suas personagens mais belas e trágicas). Então, 1936 parece a idade adulta do cinema japonês: Shimizu encontra nessa obra-retrato do Japão de seu tempo a linha mais precisa de seu cinema, justo no momento em que Mizoguchi (*Irmãos de Gion* e *Elegia de Osaka*) e Ozu (*Filho Único*) esboçam suas escrituras pessoais a serem trabalhadas daí por diante. Quando Shimizu pousa, ambos alçam esses voos que durarão por duas décadas. Por fim, se falamos antes de Renoir na obra de Shimizu, é por esse amorismo que improvisa ficções, respira pelas falhas da cena, a verdadeira raiz de sua força, desligando-se do caráter “profissional” do cinema; afirmando, de fato, que a arte é a crítica da vida. Abolindo qualquer divisão entre a própria realização e a própria existência, entre um olhar distanciado e o universo que se cria. Deslocados, eles antecedem o neorealismo e a *nouvelle vague*. E se também falamos antes de McCarey, é por essa (con)fusão entre a comédia e o drama, entre os bons sentimentos e os sofrimentos da vida, em híbridos que contrastam nas curvas os sorrisos diante de pesares. Conta-se que McCarey costumava ter um piano no set para

tocar, durante trocas de luzes, em busca de inspiração para seus improvisos (nota-se o caráter musical de muita de suas gags). Ouve-se que Shimizu, quando incerto sobre o que filmar, cancelava a diária e levava todos da equipe para nadar em algum lago próximo. São essas imagens de imensa precisão para significar esses dois cinemas, a simples essência, mais forte do que qualquer coisa escrita até aqui sobre.

*

Kenji Mizoguchi: Sobre esse gênio parece que tudo já foi escrito. Isso apenas significa que ainda pode-se falar muito mais. Com os maiores, as fontes não findam. Iremos a um filme em particular de um ano imbatível, deste 1954 prodigioso da história do cinema, onde só o Ford com a trinca de 1939 parece se equiparar. Quase obscurecido entre duas de suas obras-primas máximas, seus *Intendente Sansho* e *Amantes Crucificados*, ainda assombra ter sido feita nesse ano outra inegável gema chamada *Uwasa no Onna* (literalmente: uma mulher de rumores, “de quem se fala” no título de Portugal), que nada tem de obra menor, apenas à sombra por puro acaso. Seria dos maiores filmes do mundo em qualquer ano possível. O que é então *Uwasa no Onna*? Nada além da descrição de um ciclo perpétuo através das necessidades e desejos imperecíveis do ser humano. O desejo, a paixão e o sexo que regem desprezo e admiração, recusa e sucessão, moderno e arcaico. As prostitutas de Mizoguchi, essas mulheres de antes e depois, de agora e sempre, são acima de tudo uma força. Suas perspectivas, supostamente equivocadas por nosso distanciamento de seu universo, encontram ali sua razão de existir perfeitamente delineadas, nessa obra capaz de chamar “eles” por “nós”, ou seja: nos tornando o centro daquele mundo, criticando-nos sem que sequer percebêssemos. Em uma vontade de adentrar tão indiscriminadamente tal cotidiano privado, onde acabamos por ter qualquer maquiagem ou embalagem, o mínimo conhecimento prévio, desfigurado pela única moral em vigor ali: a sobrevivência humana. Seja para que ao término do filme, reste apenas a moral cristalizada dessas personagens, destruindo os “rumores” do título original para que permaneça apenas “uma mulher”, o verdadeiro nome do filme, o que vemos e do que se trata. Inexoravelmente, a filha torna-se aquilo que a mãe tentou a todo custo evitar, e que deu seu corpo e a si mesma para impedir. E o que a mãe sacrificou para “a vida”, foi justo o que um dia a afastou de sua filha, pela falta de maturidade necessária para compreender um gesto de abdicação, de generosidade só

reconhecida quando tarde demais, na perda e no fim. Mas a culpa desse martírio não escapa pela tangente: no maior ato da obra, a filha assume a herança de sua mãe, a genética do ofício, do lugar, da moral e das regras internas desse meio. O cinema de Mizoguchi sempre teve essa clarividência de nos mostrar que além de um ofício, a prostituição é uma atuação diária, um papel que se encarna junto às vestes do Japão de outrora, em obras que mostram o quão voláteis e imperfeitas são essas interpretações, nem sempre de um sustentável teatro. Quando a intriga e o drama culminam ao fim da obra, o que vinha sendo periférico assume a linha principal: só restam aquelas prostitutas que são difíceis de reconhecer através dos olhares repartidos, oblíquos, e semelhança asséptica sob face opaca (e no fundo, é menos a maquiagem do que um efeito interno que forma tais expressões). Estão vestidas a caráter, carregando esse figurino que será logo repassado para aquela que chega, uma garota de lugar nenhum, faminta, que ajoelha ao lado delas clamando para entrar nesse eterno movimento. São figuras espelhadas de uma mesma nascente, ainda que opostas na superfície gritante. Quando trata-se de seus grandes filmes sobre a mulher, a postura de Mizoguchi é mais política do que o habitual. Tudo que já era claro e justo pela *mise en scène* é catapultado pela potência das duas forças que ordenam o filme, de um conteúdo e de uma imagem que nunca se negam (ao contrário de certos filmes “engajados” do cinema contemporâneo que anulam a imagem em detrimento do discurso por mais evidente que seja tal armadilha). E voltamos ao questionamento desse final, por uma dessas mulheres: "Eu me pergunto quando é que não existirá mais a necessidade de garotas como nós? Mas elas não cessam de vir, uma atrás da outra." Graças à língua universal que um dia Rivette comentou, restará então a única forma de resposta vinda de Mizoguchi para a triste fala da gueixa, que como não haveria de ser, se dará em como ele a filma nos últimos planos: uma caminhada de lento compasso, nesses tamancos altos e frágeis que parecem ter medo de seu destino final, como se o fato de andar não significasse prosseguir. Na verdade, significasse uma queda iminente por apenas se estar de pé. Mas elas andam, sempre andam em Mizoguchi, mesmo por ruas da vergonha, não lhes é permitido parar... São as forças, as maiores. Ainda assim, através desse plano final, Mizoguchi consegue apenas exprimir sua mais profunda desolação, como os últimos passos que ecoam no filme: Nunca. Essa necessidade nunca deixará de existir.

Yasujiro Ozu: Muito foi falado até aqui sobre os maiores, esses títulos ocasionais, quando não meramente subjetivos. Porém, se for pra restituir essa palavra em sua máxima, sem equívocos, não hesitaremos em ser taxativos: Ozu é o maior. Por certos dias ou temporadas, esse de quem falamos agora mesmo, aqui acima, chega a deter tal posto; mas ao sabor das estações, com o tempo a agir sobre a memória, é Ozu que prevalece como único. Assim como Tati ou Hitchcock, Ozu é desses cineastas que “sempre fizeram o mesmo filme”. Na chegada da cor em seu cinema, há tamanha semelhança entre os filmes que chega a ser difícil os precisar exatamente. Aliás, são eles igualmente nominados através de alguma imagem de passagem, por um senso de transitoriedade: uma erva que flutua, o fim de uma estação, um bom dia que logo será noite. Será comum neles: 1) repetidas vezes o mesmo plano de um ator, porém em outros filmes, 2) vê-lo também outras vezes nesse mesmo papel ao longo deles, 3) ou substituído por algum ator sem que nada se altere no personagem, plano ou filme. Nunca isolados, Ozu sempre torna-os particulares de toda sua obra, não apenas do filme em questão. Tão grandes quanto a história e o tema, de tal modo, entrevemos menos um nome particular do que as figuras do *physique du rôle* de Ozu: quase sempre a matiz de pais ou filhos, irmãos ou cônjuges, do que uma identidade própria. Isso ocorre até com aquela que nunca esqueceremos o nome, a Noriko de Setsuko Hara, que mesmo retornando três vezes, ainda existe sobretudo como esse símbolo mediador entre a juventude e a velhice, entre-gerações, não pertencendo em definitivo a nenhuma delas; e também Chishu Ryu, que em cena sempre será um pai, mas que além disso: é um símbolo paterno eterno, como se fosse a figura do pai de todas as histórias existentes... Chega-se a pensar estarmos dentro do filme mais longo da história do cinema, uma espécie de obra que conecta-se incessantemente a despeito de ligações factuais. Porém, aquilo que ocorre, transcende: é comum nesses filmes a presença de um diálogo entre o pai em questão da obra e alguém próximo, como a secretária de seu escritório. Conversas sobre cotidiano, sobre o futuro, pergunta-se sobre o matrimônio. Ou ela já se casou, ou está para se casar. Esse pai, quando trata-se de outra família, mostra-se compreensível, apoia tal decisão da jovem. Pouco tempo depois no filme, quando trata-se de sua própria casa, um choque ou espanto existirá no encontro de sua própria filha em semelhante situação. Sua posição

inverte-se pelo novo contexto (nota para a genial farsa de boas intenções desse tipo de conversa em *Flores do Equinócio*). Ou também, próximos dessa situação, encontramos a conversa entre dois velhos amigos, onde também ouvimos os pesares da vida familiar desse próximo, em que conselhos e confidências são expurgados. O que são então essas breves intervenções, que limitam-se por vezes a uma cena nos filmes? As engrenagens do mundo segundo Ozu: o sorriso da secretária durante o diálogo encobre, se não o mesmo drama, algum próximo de outro de seus filmes; da mesma forma que a filha desse amigo do protagonista, aqui apenas palavras, é quem possivelmente encabeça a narrativa, digamos, na outra face da Lua desse filme. É sua maior arte: Ozu é capaz de esconder dentro de um filme diversos outros que não vemos na superfície. Sendo concreto nessa ideia: *Flores de Equinócio* abre com um casamento, mas um tão estranho que mais se assemelha a um funeral. São rostos empedernidos em cena, imersos entre desolação e respeito. Em *A Rotina tem seu Encanto*, após o casamento de sua filha, segredado por uma elipse, o pai refugia-se em um bar. É inquirido pela dona, após pedir um uísque sem água: “Alguma ocasião particular? Um funeral?”. Ele sorri abaixando os olhos: “Algo parecido”. A despeito do fato de que esse casório foi ocultado por uma elipse, imediatamente vemos a mente essa cerimônia que abre *Flores do Equinócio*, como se de alguma maneira esse fosse aquele que nos é elidido no segundo. Nascendo no fundo do mesmo berço, em Ozu as histórias nunca se repetem; é muito mais como se elas acontecessem diante de nós ao mesmo tempo, como dentro do único e inexorável compasso de sua obra, essa afirmação: também do cinema faz-se puramente vida.



Cineclube do Campus Curitiba II / FAP da UNESPAR.
Com mais de 10 anos de atuação, é um projeto de extensão que funciona semanalmente, por meio de sessões de filmes, seguidas de debates, constituindo-se como espaço de estudo estético.
Sessões todas as segundas-feiras, às 19h, no auditório Antonio Melillo da FAP (Rua dos Funcionários 1357).

***Pai e Filha: A primavera
tardia de Yasujiro Ozu***

Por Waleska Antunes

Noriko, uma mulher de 27 anos, desempregada e solteira, vê o conforto ao lado do pai Shukichi, um professor viúvo. A tia de Noriko insiste para que ela se case; ela nega, dizendo que prefere ficar cuidando do pai. Ela é pressionada até o ponto em que cede. O pai fica sozinho em casa. Pode parecer mais um drama, mas não é. É Ozu. Dizer que Ozu é o mais japonês de todos os cineastas, que seus enquadramentos de baixo para cima, seus cenários compostos, toda uma mise-en-scène para falar da vida real, é chover no molhado. Dizer que *Banshun* (*Pai e Filha*, 1949) é mais um filme de drama semelhante a todos os outros que Ozu fez é ser injusto. O início de *Banshun*, com imagens de uma estação de trem, é um prenúncio do que se vai ver: a ida ao desconhecido de Noriko, a saída da inércia, o abandono de um lar, a mudança de um ciclo. Ao que se vê, nas cenas iniciais, Noriko é a roda que faz a engrenagem da casa girar, limpando e mantendo a ordem e auxiliando ao seu pai. O pai, um homem de poucas palavras, não vê problema algum no que a filha faz. “Não

há porque julgá-la”, diz ele à tia. A tia assume que Noriko já esteja na hora de ter sua própria família, já que a guerra fez com que passasse a idade de se casar. A ideia do casamento, para Noriko, soa mal. Ela não se vê casada, se vê cuidando do pai. É uma jovem das mais tradicionais, onde a honra japonesa se torna maior do que a sua individualidade. “Eu tenho experiência”, diz ela a Aya, sua amiga divorciada. Noriko é cercada de pessoas ditas “modernas” – seu pai a incentiva a casar, um amigo de seu pai tem um segundo casamento (e ela tem isso como algo sujo), sua melhor amiga é separada. Há quem diga que isso seja uma metáfora para o Velho Japão pré-guerra, tradicionalista e o Novo Japão pós-guerra, liberal, mas talvez seja um simples choque geracional às avessas. Noriko tem uma relação bastante amigável com Hattori, o auxiliar de seu pai. Há cenas em que você vê o relacionamento amigável sair um romance, como por exemplo quando Noriko e Hattori estão andando de bicicleta pela orla da praia, e são seguidos pela câmera, até

que Noriko alcança o amigo e a silhueta de duas pessoas se torna uma. Há aí um sinal de esperança de “desvio de conduta” de Noriko: ela ganha ingressos para um concerto com Hattori. Ela não vai. Porque assim como na vida, nem tudo é o que parece ou como deveria ser. Por maiores que sejam os votos da família de Noriko para que os dois se casem, Hattori é um homem noivo e isso não ocorre. O casamento de Hattori é uma coisa menor no universo de tantas outras coisas, sua menção após isso se dá em uma foto vista por dois empregados e bem no final do filme, enquanto há a espera de Noriko se casar. Desse ponto em diante, vemos a ruína de Noriko. Não sua destruição e morte, mas sim a morte de um ciclo interior – a Noriko filha saiu de seu casulo, cortou seu cordão umbilical. Ela é pressionada por todos os lados para o casamento e o homem que era sua base, seu pai, também vai se casar. No teatro noh, evidencia sua maior tristeza: encarar a mulher que vai substituir seu lugar em cuidar do pai. Há que se partir os laços, diz Ozu na cena seguinte, onde Noriko segue

por um caminho diferente na mesma rua. Nas sequências seguintes, Noriko cede. Ela decide se casar com aquele que se parece Gary Cooper. Não se sabe exatamente pelo que ou por quem ela cede e talvez nunca saibamos, mas o peso do casamento recai em suas costas, sendo cada vez mais evidenciado pelos enquadramentos de Ozu. Na cena em que o pai e a filha estão em viagem, eles conversam sobre a passagem do tempo e como essa é a última viagem juntos. O pai está de costas, e a filha está olhando pra ele. Por mais que estejam no mesmo plano, Noriko parece levemente diminuída pela silhueta do pai, encolhida diante do porvir, do amor, da honra. O pai, que até então não falava nada, deseja que a filha seja a mais feliz das mulheres. Ela assente e promete que sim. Eles deitam em suas camas e Noriko parece feliz; surge um enquadramento de um vaso e quando retorna, Noriko está triste. Há milhares de teorias sobre esse vaso em meio a esses dois planos no quarto de hotel, das mais diversas possíveis. Aqui vai mais uma delas: Milan Kundera escreveu

A *Insustentável Leveza do Ser*, e recordou de uma peça de Beethoven, um quarteto de cordas onde um dos personagens começa a ouvir por conta de sua amada. O personagem, ao ouvir os dois últimos andamentos, titubeia em seguir a amada pela Europa. O primeiro andamento se chama “*Muss es sein?*” (Tem que ser?)

Ao final do segundo movimento, o personagem decide: “*Es muss ein!*” (Tem que ser!) e diz Kundera: “*Para nós, a grandeza de um homem reside no fato de carregar o seu destino como Atlas carregava aos ombros a abóbada dos Céus*”. E nisso reside o vaso. Noriko pensa se esse casamento tem que ser, seu “*muss es sein?*”. O vaso surge, ela titubeia. E decide: “*es muss ein*”. Tem que ser assim. O vaso surge, ela se resigna. E decide carregar a abóbada da honra, do amor pelo pai nos ombros, ao deitar aos seus pés e agradecer por tudo que ele fez por ela. Na cena final, vemos o pai, pós-casamento da filha, voltando para casa. Ele revela a Aya que mentiu: seu interesse não era se casar

de volta, mas sim, fazer com que a filha se casasse e fosse independente. Ele volta para casa e tudo segue vazio. Ele se senta no sofá e corta uma maçã, tira sua casca. Ele separa a casca da pele da mesma forma que sua filha foi separada do seu convívio, separou-se o que veio dele para outra pessoa. Ele se curva e ali inicia o peso da velhice e da solidão. *Banshun* é um tratado sobre a tensão do relacionamento entre pai e filha, onde há um senso de honra e respeito com distanciamento, mas junto com sentimento ambíguo de intimidade, como se houvesse uma barreira plástica onde pai e filha se separam, mas podem tocar-se com a ponta dos dedos. É o ciclo da vida, o tempo sendo igual para todos. É o mar da cena final, que vai e vem. Que é a calma, a transição, de onde se vem e para onde se vai, mas que há momentos de **t u r b u l ê n c i a** e periculosidade, onde uma simples onda pode mudar toda a paisagem.

**Sobre dois filmes de
Keisuke Kinoshita —
Apenas aos vivos cabe
o luto**

Por Erick Moro

Rikugun (1944) e *Vinte e Quatro Olhos* (Nijûshi no hitomi, 1954): filmes da perseverança. Ao enquadrar a foto da turma da professora vivida por Hideko Takamine, em *Vinte e Quatro Olhos*, em diversos momentos através das décadas, ao *travelling* que reenquadra da farda do exército imperial na penumbra para a família jantando à mesa em *Rikugun*, Kinoshita gentilmente encobre e encapsula tais momentos num véu impenetrável cuja trama consiste das latências e anseios, matéria do próprio tempo. O retrato de turma e a farda são ao mesmo tempo cúmplices e conspiradores da ação do tempo sobre o homem. Enquanto a foto paralisa eternamente os rostos fantasmáticos dos retratados, a farda possui o contorno de um homem, mas está sendo vestida pelas sombras.

I

Com o passar dos anos, afastados uns dos outros pela guerra, problemas econômicos e infortúnios particulares, os doze alunos da professora Oishi uma vez reunidos na ocasião de tal retrato estão fadados a nunca se reencontrar novamente. Mais do que registrar o crepúsculo de um ciclo, *Vinte e Quatro Olhos* se dá em maior parte na fruição desse crepúsculo, até os traços últimos do luto.

"Em Yashimura, o mar reflete a imagem dos mortos. O mar tem fluido calmamente por 760 anos após o trágico destino da família Heike. Desvanecido como um sonho, o campo de batalha permanece com vento e ondas calmas carregando seu passado glorioso. Suas belas vozes quase podem ser ouvidas. Suas histórias épicas são tudo o que restou."

O trecho citado, presumidamente lido por uma aluna de Oishi, discorre sobre geografia e mitologia (que no Japão, assim como na Grécia, são duas partes da mesma coisa) e marca a passagem para a segunda metade do filme, mas poderia tranquilamente estar respaldando o próprio *Vinte e Quatro Olhos*. Na cena anterior, a turma passeava de barco, e cria-se a expectativa de que cruzem com o navio onde o marinheiro, noivo de Oishi, navega. As embarcações de fato se cruzam, esboçando por entre vento e ondas calmas a latência e os anseios do tempo. Noutro momento, um barquinho a remo cruza inofensivo e apressado o segundo plano do enquadramento no

sentido oposto ao das personagens transitando e dialogando em primeiro plano. O barquinho, sabemos a seguir, carrega a primeira notícia mórbida que começa a dismantelar a turma de Oishi. O prenúncio do primeiro revés do filme, evidenciado pela geografia do mundo e pela mitologia da encenação. No conjunto de planos que encerram o filme, mostrando o deslocamento da professora em sua inseparável bicicleta que, ao perceber um ônibus se aproximando por trás, desce de sua bicicleta e dá passagem, mesmo a estrada de chão batido sendo larga o suficiente. Dá passagem como a brisa e a garoa fariam.

As movimentações dentro dos planos de Mikio Naruse, nos quais personagens percorrem as extensões do quadro, com Kinoshita são condensadas, muitas vezes relegadas ao segundo plano. Se o cinema de Naruse é "como um grande rio cuja superfície é calma mas as profundezas são turbulentas", que se reserve para Kinoshita algum espaço neste leito, junto àquelas correntezas que ameaçam irromper num redemoinho.

II

Quando ao final do primeiro terço de *Rikugun*, após uma discussão de seu marido com um colega, o plano se detém no semblante resignado da então jovem Waka, mãe de Shintaro; Kinoshita funda os alicerces de sua obra-prima de contrabando, filme anti-guerra encomendado pelo exército japonês para fins de recrutamento. Após essa realização, Keisuke Kinoshita ficaria sem filmar até o fim da Segunda Guerra Mundial. Um filme "bélico" onde o único soldado que vemos em ação está no primeiro tomo do filme, um flashback geracional que traça a genealogia do soldado nas raízes da família de Shintaro. Provavelmente situado na primeira guerra sino-japonesa, o soldado ferido é enquadrado em sua farda e de corpo inteiro, com um ligeiro travelling in conforme seus ferimentos vão sendo tratados.

São os espertos movimentos de câmera que por vezes insistem em deixar escorregar para dentro do plano, timidamente no canto do quadro a lembrança, a insistência de que *Rikugun* não é um filme-propaganda nos moldes do Império. Travellings que parecem se dar no vácuo entre dois planos

decupados por Ozu. Sim, o marido de Waka encontra-se no decorrer da cena descrita mais próximo à objetiva, mas é por Waka, em seus passos curtos de devoção sem par, que a câmera se move em seu eixo. Por fim, enquadrada de corpo inteiro como o soldado da guerra sino-japonesa, Waka apazigua o marido, findando a cena. Diante da objetiva, Waka é equiparada a um guerreiro antes mesmo de seu obstinado marido cujo sonho de servir ao exército foi negado devido a problemas de saúde. Kinoshita dá as cartas: a hombridade a ser posta à prova neste filme não é de cunho bélico, mas doméstico. De Yasujiro, Kinoshita versa sobre os atalhos dos tatames.

A sequência final é o pico do processo de crise iminente desta família - e país. Ao longo de dez minutos acompanhamos Waka seguindo os sons de parada de despedida dos soldados - seu filho Shintaro entre eles - e da multidão, para conseguir dar o último adeus ao seu filho antes da guerra. O depois não se cogitava, o poderio inimigo era demasiado, subtexto que percorre todo o filme, sobre endurecer diante das dificuldades, sobre ter fé no Vento Divino que virou o jogo no embate contra os mongóis.

É por vontade de Waka, e somente dela, que irrompemos junto com a câmera, nas externas. A parada militar parece tantas coisas, um desfile marcial, uma procissão, um funeral. Mas é na conjectura de festa de despedida que a sequência deslancha em potência máxima. O olhar e a prece de uma mãe emudecem multidão.

III

"O cinema é a arte de filmar mulheres belas fazendo coisas belas" - Não sei a quem creditar esta citação que li há um tempo mas, sendo esse o caso, ao arrematar *Vinte e Quatro Olhos* com a professora Oishi pedalando e levando em seus ombros o peso do mundo até se tornar parte indissociável de seu relevo (e de sua mitologia, portanto); ao fechar *Rikugun* com a mãe indelével mergulhada na multidão e nas orações, Kinoshita é benquisto no panteão dos que dominaram esta particular noção de cinema tão fundamental quanto esquecida.



Intendente Sansho
(Kenji Mizoguchi, 1954)

Por Eduardo Savella

"Sei que seguiu os ensinamentos de seu pai. Assim pudemos nos reencontrar."

"Sem piedade, um homem não é um homem. Mesmo que sejas duro consigo mesmo, sejas piedoso com os outros."

"Tenho a impressão de que o surgimento mesmo do pensamento, da emoção e da vontade interior que ditam uma postura firme na aplicação rigorosa de uma lógica, constitui a própria essência do movimento da câmera, o movimento em si."
(Tadao Sato)





Dentro da casa, uma tomada enquadra um samurai, de pé, que discute com o pai, que está sentado, de costas. Pelo estranho chapéu e paramentos, percebemos que o pai é uma espécie de autoridade ou governador. Quando o samurai termina seu discurso e faz menção de sair, a câmera como que desliza seu olhar para baixo, deixando-o, e encontra outra figura de costas, que ressoa a do pai, totalmente inesperada. É uma mulher, cujo cabelo, negro, liso, delgado e preso na altura do ventre coordena esse deslizamento da câmera como a queda de uma folha, num enquadramento que parece apenas se interessar por sua forma. A mulher é uma silhueta que reflete, muda, imbuída de resignação engasgada, de uma esperança ameaçada. Ela gira lentamente o rosto e vemos-lo de perfil. É o rosto da mulher que viajava. É a esposa que testemunha o fio da tragédia que irá se desenrolar. Uma fusão inclui seu perfil num riacho que brilha com a luz do sol filtrada pelas árvores e uma mão que recolhe água do riacho numa pequena cumbuca. A câmera acompanha essa mão que sobe e nos surpreendemos com o mesmo perfil, os mesmos cabelos lisos e negros, a mesma expressão do rosto. É a mesma

mulher, a mãe que viaja de volta, dez anos depois, para o marido e para casa, acompanhada de sua criada e de seus dois filhos, Zushio e Anju. Seu olhar se ergue da cumbuca para um ponto vazio próximo de nós, e pressentimos um nó na garganta, certo pressentimento de fracasso ou de tragédia. Ela fecha os olhos e se levanta. Nós a encontramos num momento de recordação, alguns segundos antes da retomada de afazeres práticos.

*

Segundo o essencial que aprendi sobre o cinema, *Sansho Dayu* é um filme essencial: sua expressão está toda contida na encenação e na escolha de pontos de vista para a câmera. Por assim dizer, sua expressão mora toda na realidade, não na manipulação posterior, como a montagem.

O estilo de Mizoguchi parece considerar a câmera em sua natureza primeira: *testemunha da ação*. A tomada longa que encampa toda a cena, método praticado mais radicalmente em filmes anteriores como *Crisântemos Tardios* e *Os 47 Ronin*, parece reagir aqui com a decupagem clássica (a análise da cena em diversas tomadas, que nos leva para dentro dela) resultando numa síntese estética de força especial. A permanência no quadro de objetos em diferentes planos ou distâncias da câmera, em relação à ação principal (às vezes mesmo tapando parte da ação principal) que tende a estar distanciada, e a duração longa das tomadas, me fazem reconhecer no filme essa atitude essencial em relação à natureza da câmera, ponto de vista sobre o mundo. Além disso, o movimento da câmera só é motivado pelo movimento dos homens e das mulheres: a câmera como que está magnetizada pelo movimento humano, que se desenrola no mundo, e esse mundo floresce: floresce numa aura de sonho, aura, bem entendido, que deve sua revelação somente ao olhar do cineasta. O posicionamento da câmera de certo modo e não de outro em relação à floresta, por exemplo, revela o aspecto subjetivo ou onírico do cenário, dá à imagem fotográfica da realidade seu coeficiente estético, sua parte de reflexão humana, o enquadramento detalhado que encontra (uso como exemplo a primeira tomada do filme), estruturas e padrões diagonais entre as árvores, o riacho, o trajeto que Zushio faz ao atravessá-lo, em relação às bordas do quadro. O enquadramento e a encenação revelam, portanto, na realidade primeira uma segunda realidade composta, feita

somente de atos necessários e posições perfeitas, extrai da realidade, com o olhar, uma organização consonante com sua organização primeira e total. "(A câmera) *colocada sempre no ponto exato, de modo que o mais leve deslocamento modifica todas as linhas do espaço e transtorna a face secreta do mundo e de seus deuses*" (Jacques Rivette)

Sobre o que é *Sansho Dayu*? Um governante de província no Japão do século XI é piedoso com o povo, e por isso é afastado de seu cargo e exilado. Sua esposa leva os dois filhos, Zushio e Anju, para a casa dos avós. Seis anos depois, durante a viagem de retorno, a mãe é separada dos filhos, raptados e vendidos como escravos para a propriedade controlada pelo intendente Sansho, enquanto que ela é feita cortesã, também como escrava. Dez anos depois, Zushio foge, retoma seu posto de direito como novo governador, para proibir a escravidão na província e descobrir que o pai morreu, assim como a irmã. Renunciando ao cargo, encontra a mãe, arruinada e esquecida, numa vila litorânea. O que no começo do filme havia de esperança no reencontro, alegria juvenil, no final, há de fim e de morte. O mal infligido pelas pessoas impiedosas, ao acaso, arruinou a vida destas outras, cujo pai ensinara a Zushio: *Sem piedade, um homem não é um homem. Mesmo que sejas duro consigo mesmo, sejas piedoso com os outros*. Vendidos como escravos, Zushio e Anju se colocam no lugar das pessoas a quem o pai defendera; a queda moral de Zushio durante o cativeiro só é revertida graças à lealdade de Anju aos ensinamentos do pai. Zushio reencontra a mãe segundo seu caminho legítimo, pela canção que esta cantou desde sempre e que, de pessoa em pessoa, chegou ao cativeiro: *Zushio, Anju, como sinto sua falta, a vida não é uma tortura?* Todo o mal é devido aos que não seguem os ensinamentos transmitidos pelo pai de Zushio. Quando Zushio os esquece, cai, contrariado, sobre a palha, em protesto irritado ao que diz a irmã, como um sonâmbulo que não quer ser acordado. O filho de Sansho, como um segundo pai-piedoso, protege Zushio e Anju e renega os atos de seu pai. A tragédia acontece num mundo que lhe é indiferente. O mundo é sempre indiferente (a floresta, a água, a vegetação), o mal é humano.

Quem são esses que apareceram no tempo e na floresta, vestidos de modo distante, com chapéus circulares que lembram

as pedras circulares semicobertas pela relva das duas primeiras tomadas? Como que, mesmo sabendo que são pessoas de carne e osso fotografadas, se parecem com fantasmas de outra época? Por que a felicidade pueril do menino que pula com um pé só sobre o galho parece fadada a sumir? A segunda tomada mostra o menino, que se adiantou demais do grupo, apressado, dar meia volta e se reunir a eles. A câmera, por meio de uma panorâmica, acompanha sua corrida, e por alguns instantes a imagem é tomada de velocidade. O menino conversa com a mãe: pergunta-lhe se o pai foi um grande homem, e de como foi parar tão longe. A câmera, preparada para acompanhá-los durante a caminhada, está sobre um carrinho. O menino volta a se apressar, correndo adiante e gritando: "Oto-samaaaaa!"

*

Sobre Mizoguchi, Moullet escreveu que seu universo é aquele da indiferença. E Douchet, em seu artigo sobre *Sansho Dayu*, que seu estilo é *"um modo único de pôr o homem no centro de um universo que parece não haver sido criado senão para lhe concernir"*. No mesmo artigo, o seguinte parágrafo:

"Aqui, não temos senão momentos e estados. O movimento mesmo das paixões se revela a nós, unicamente por sua própria manifestação. O cineasta se contenta em registrar o movimento de seus personagens, prisioneiros do quadro mesmo da tela. O conflito entre as duas ordens se trai pelos gestos raros que tocam ao mais secreto deles mesmos. De vez em quando a câmera - que não pode jamais intervir diretamente - por um ligeiro travelling ou panorâmica, parece querer indicá-los como numa carícia impossível. Pois essa câmera se encontra sempre lá onde o conhecimento será total. Uma vez que essa percepção do universo é exata, que ela jamais se baseia em trucagens, mas corresponde à nossa, prolongando-a, aprofundando-a (e isso, pela redução ao essencial), assim o que Mizoguchi nos diz, malgrado as diferenças de raça, civilização ou costume, nos concerne ao mais alto grau. Ele não nos impõe uma visão pré-fabricada do mundo. Simplesmente, ele nos ensina a ver e a nos ver."

E que contém a seguinte frase que ressoa: *Plus celle-ci (le coup d'oeil du maître) est aiguë et précise, lucide et clairvoyante, plus l'artiste s'approche de l'essentiel: le mystère.*



O som do chanbara

Por Demian Garcia

Play: Imagem - A câmera se movimenta, deixando sempre o personagem de Toshiro Mifune no centro do quadro / Dez golpes de sabre / Oito oponentes mortos. Áudio - Som de vento forte que dura toda a cena é a camada principal de áudio desta sequência / Oito gritos de dor / Seis breves *wooshs* / Dois sons leves e sem violência marcando o encontro do sabre nos corpos. [cena final *Yôjinbô*. Plano sequência, 10”]

Play: Imagem – Câmera lenta, sempre em movimento / Cortes rápidos, planos médios e fechados do personagem principal e dos golpes / sangue (inserido em pós produção) espirrando pelo quadro / Doze golpes de sabre / Oito oponentes mortos. Áudio – Som de chuva que dura toda a cena / Música, que começa no primeiro golpe / Gritos de ataque e de dor / *Wooshs* exagerados e som em cada movimento das armas / Som forte do impacto do sabre, com acréscimo de um som metálico e uma batida grave / Som do sabre saindo do corpo como se estivesse sendo desembainhado / Sangue jorrando / Corpos caindo [cena *Zatôichi*. 16 planos, 58”]

Hajimeni

Chanbara designa coloquialmente o filme de sabre japonês - *ken-geki*, subgênero do *jidai-geki* (filme de época). É o equivalente ao filme de capa e espada ocidental (mas seria melhor chamá-lo: “kimono-sabre”); entretanto, ele ocupa no imaginário japonês o mesmo lugar do western na mitologia cinematográfica americana. A expressão vem da contração de uma onomatopeia japonesa: *chan-chan-bara-bara*, utilizada para evocar o som do sabre cortando a carne.

Mas qual é o som que escutamos, realmente, nesses filmes?

Origem e cinema mudo

Os filmes de sabre são muito ligados a suas origens no teatro tradicional, precisamente ao kabuki e às lendas históricas (*kodan*). São histórias de guerreiros que devem seguir estritamente o Bushido (código dos princípios morais dos samurais) e são proibidos de exprimir seus sentimentos. Nesse universo fechado, completamente isolado do resto do mundo e regido por uma organização social

extremamente repressiva, o samurai deve entregar a vida ao seu 'senhor'. O chanbara normalmente trata de samurais rebeldes ou de rônins errantes, que seguem sem mestre, excluídos da sociedade, vivendo eternamente o conflito entre o *giri* (dever moral) e o *ninjo* (sentimento), tendo no *tameshiwari* (acerto de contas) que termina na morte, a única saída possível.

As primeiras aparições do *chanbara* no cinema acontecem em 1909, com o diretor de teatro *kabuki* Shozo Makino, que se torna o primeiro grande diretor do cinema japonês, e coloca em cena histórias do repertório *kabuki*, adicionando longas cenas de combate de sabre; essas cenas tinham uma coreografia muito elaborada que necessitava de uma técnica apurada dos atores. A série “*Ninjitsu*” (*Jiraya*) conta com 168 filmes entre 1909 e 1912. O diretor filmou também em 1919 e 1927 duas versões em longa metragem da famosa história dos “47 Rônin” [1].

Se no teatro o som do sabre vinha das próprias espadas cênicas, na adaptação para o cinema - na época ainda sem som sincronizado – este som era 'imaginado'. Quer dizer, não ouvimos o som, mas, vendo as imagens, podíamos imaginá-lo. A preocupação na época era principalmente visual, visto que se deveria, através do movimento, passar a sensação do combate, assim como a intenção dos sabres que se chocam e que atingem o adversário. Os movimentos coreografados fazem com que possamos ouvir o som na nossa cabeça, sem que ele saia da tela.

A passagem para o cinema com som sincronizado levou mais tempo no Japão, principalmente em função da importância e influência dos *benshi* [2]. Nos filmes de sabre, o peso e importância da história e das coreografias - somado às poucas possibilidades técnicas do som nessa época de transição - desviam a atenção de uma construção sonora mais elaborada. Por este motivo, minha escolha em analisar o som dos sabres a partir dos anos 1950 - quando, livre da tutela dos Estados Unidos [3], os estúdios japoneses voltam a produzir o *chanbara*, inaugurando a idade de ouro do gênero, que vai durar duas décadas.

Som ótico, monofônico e suas limitações

O som ótico, com seu caráter monofônico, não permitia a superposição de muitos sons ao mesmo tempo. O cinema teve que desenvolver uma hierarquia de sons, na qual em cada cena devia figurar somente um elemento sonoro principal. Se por um lado isto era limitante, por outro foi determinante para uma boa criação sonora, pois não deixava espaço para o “pecar pelo excesso” (como hoje em dia). Com esse em dia). Com esse cuidado especial para escolher os sons principais, podíamos ter grandes desenhos sonoros, prevalecendo a precisão e o critério narrativo-estético, apesar da pouca quantidade.

Partindo desta ideia de um bom desenho sonoro, como o som dos sabres podia contribuir na obra dos diretores?

O som do sabre entre 1954 e 1974

Na idade de ouro do gênero, os filmes de cineastas como Akira Kurosawa, Hiroshi Inagaki e Hideo Gosha [5] caminhavam para uma ideia de realismo sonoro, através da utilização de *foleys* [6] mais moderados e mesmo de supressão de alguns sons para realçar outros.

Kurosawa era neto de samurai e filho de um professor de judô e de *kendô*. Em seus filmes, percebemos esta herança, tanto na maneira com que ele representa o samurai - não o tratando como um bruto, arrogante e selvagem como em outros casos - como no virtuosismo, não gratuito, de algumas cenas e na precisão dos golpes, que evocam o espírito do *kendô*. Esta relação com a arte do sabre faz com que seus filmes tenham um tratamento, além de humanista - como é a característica principal de Kurosawa - também ritualístico. Não existe o exagero. A violência existe, claro, mas em cenas curtas, breves, nas quais esta violência está a serviço da história, e não o contrário. Ichirô Minawa, responsável pelo som de vários de seus filmes, incluindo *Os sete samurais* (1954) e *Yôjinbô* (1961), recriou os sons das espadas se chocando e, de

certa forma, criou um padrão na indústria de som japonesa, para o som das espadas cortando a carne. Minawa criou uma biblioteca sonora gravando o som do corte com carne de porco, frango e até mesmo panos molhados. Mas eram sons curtos, chegando a ser mesmo muito sutis.

Na trilogia *Miyamoto Musashi* [7], do diretor Hiroshi Inagaki, o tratamento é muito mais épico. A história, que virou lenda, do famoso espadachim japonês, foi relatada no livro *A pedra e o sabre*, de Eiji Yoshikawa, e é contada de uma forma romanesca e grandiosa. Na primeira cena de combate, que se passa no fim da Batalha de Sekigahara, ouvimos gritos, som de cavalos e tiros, numa sequência que faz pensar em um western de Ford. Não ouvimos o som dos sabres em nenhum momento, pois, na escolha hierárquica do som, o mais importante é o som do conjunto, da batalha como um todo, e não do detalhe, mesmo contando com planos mais fechados de Toshiro Mifune atacando seus adversários. Em várias cenas é a música que vai comandar a ação, ajudando a dar o tom épico. Ela é mais importante que o som dos golpes, ela dita o ritmo, a tensão e às vezes até mesmo a intensidade do confronto. A música foi composta por Ikuma Dan. O tema principal se repete, com algumas variações, durante os três filmes, e certamente serviu de inspiração para Ennio Morricone no tema *Ecstasy of Gold*, em *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) - as quatro notas principais da melodia de Dan foram retomadas com uma variação nas duas últimas por Morricone. Em outra cena, no primeiro filme, quando dezenas de homens tentam capturar Musashi em uma montanha, o som das armas de novo não é ouvido, deixando lugar aos gritos pontuais e principalmente ao som dos corpos se movimentando entre os galhos e as folhas, preenchendo todo o espaço sonoro, até o momento em que entra a música que retoma o controle da ação. Durante todos os três filmes, nunca ouvimos a lâmina penetrando a carne; em alguns momentos percebemos o choque das espadas, mas leve, fraco, não parecendo metal, como se fossem espadas de madeira se chocando, contando ainda com uma atenuação do som; a construção sonora é toda feita sobre o

conjunto das ações, abandonando completamente esse som pontual, que será de grande importância para outros cineastas. Até porque, o personagem não é um herói vaidoso e sanguinário, mas alguém em busca da disciplina e do autocontrole. Seu objetivo é o caminho em busca dessa força interior, e não a morte. Daí a escolha de deixar esses sons do ato mortal de lado e valorizar o teor épico.

Hideo Gosha é um diretor menos conhecido e mesmo discriminado por ter começado sua carreira de cineasta na televisão, porém com uma obra considerável e importante. Após a universidade, foi trabalhar na Rádio *Nippon* e, alguns anos mais tarde, larga a rádio para integrar a *Fuji TV*. Mas foi graças à sua experiência na rádio que Gosha se tornou um grande inovador na utilização dos sons. Após filmar uma adaptação para tv do livro de Yoshikawa, ele recebeu carta branca para criar uma série completamente nova. *Três Samurais fora da lei* vai ter sucesso imediato em 1962 e, mais tarde, vai ser adaptado para cinema originando seu primeiro longa metragem. Ele vai criar o famoso “som interior” do golpe da *katana*, um som brutal e horrível, como se o microfone se encontrasse dentro do corpo da pessoa que é cortada de cima à baixo. O cinema explorava sons mais realistas na época, enquanto que na televisão os sons eram mais exagerados para dar mais força à imagem e ajudar a focalizar a atenção do público [8]. Guardando sempre no espírito a importância do som, ele dinamizava as cenas de sabre, modificando os sons para captar mais a atenção e a curiosidade do espectador. Gostava de modificar, dramatizar, teatralizar, trabalhar mais o exagerado do que o natural. Junto com o artista de *foley* e o coreógrafo Kentaro Yusa, Gosha vai tentar criar sons inéditos. Ele conta:

“Kentaro Yusa foi o primeiro a tentar criar algumas sonoridades 'sabrescas', mas sem chegar a um resultado convincente. Finalmente, usamos um pedaço de tecido, o qual tensionamos, os três, e o golpeamos. E, foi modificando a velocidade de reprodução da fita magnética que conseguimos achar o som adequado”

Fora esses e outros sons originais, o filme contava com outras sonoridades mais clássicas, como golpes de sabre sobre um pedaço de carne de porco coberta de folhas de repolho.

Com o declínio mundial da exploração cinematográfica no meio dos anos 1970, o *chanbara* desaparece dos cinemas e vai para a tv. Ele reaparece somente no fim dos anos 1990, mas sem ter um renascimento tão espetacular como o Wuxia Pian. Mesmo assim, vai apresentar alguns sinais de renovação.

O som digital e a exageração sonora

A partir dos anos 1990, o Dolby e a possibilidade de espacialização sonora abrem o caminho para a composição e para um desenho de som muito mais trabalhado e abundante. O Dolby traz a possibilidade de um número maior de detalhes e de sons distribuídos, portanto, mais recursos narrativos significantes e expressivos. Existe também a possibilidade de aperfeiçoamento do que chamamos tecnicamente de 'relação sinal-ruído', e de um silêncio mais radical em torno dos sons e da voz [9]. *“A viabilidade de um 'mais' vai abrir, simetricamente, a viabilidade de um 'menos'. Em outras palavras, um espaço maior para preencher é também, potencialmente, um espaço maior para esvaziar”*. [10] Entretanto, se temos vários exemplos disso - como no já citado Kurosawa, a partir de *Kagemusha* (1980), que soube reduzir o som na mesma medida que o espaço aumentava – a regra geral não será esta, mas sim a de preencher tudo o que for possível. O cinema de hoje pode ser definido como um cinema de profusão de sons: o efeito do real é frequentemente construído com uma exageração sonora. O 'público geral' espera um sempre grande espetáculo sonoro.

Neste contexto, vamos falar de alguns *chanbara* dos anos 2000, nos quais a abundância sonora é impressionante.

O chanbara nos anos 2000, foley e efeitos

Esta exageração é facilmente perceptível no som dos sabres nos filmes deste novo milênio - em níveis diferentes, sim, mas sempre presente. Se compararmos, por exemplo, as cenas das grandes batalhas na saga de *Musashi* de Inagaki, com o duelo final de *13 Assassinos* [11] de Takashi Miike – no qual treze samurais enfrentam mais de cento e cinquenta guerreiros em uma missão suicida para matar um sádico e sanguinário 'lorde' – percebemos imediatamente este excesso: música, gritos, espadas se chocando, *wooshs* [12] e um som desmesurado da lâmina penetrando os corpos dos guerreiros, são justapostos sem nenhuma frugalidade. A ordem é preencher todos os espaços, o som multicanal foi concebido para nos envolver, nos absorver dentro da história; o cinema de ação conduz o espectador a uma escuta primitiva, animal, uma escuta de proteção. Este cinema utiliza para isto volumes altos, cortes violentos, sons em rajada, e tudo para que o cérebro tenha dificuldade em integrar as informações, ficando incapaz de manter qualquer distância [13].

O som pode modificar a percepção, o som confirma a imagem e a imagem justifica o som. Na construção dessas sensações, com a necessidade de exuberância sonora, o trabalho em estúdio e os efeitos sonoros de pós produção serão primordiais. Os sons reais dão lugar a um simulacro: o *foley*, gravado, manipulado e ativado pela sincronização, que vai confirmar o vínculo com a imagem. Uma cena de duelo se fabrica com a mistura de: uma colisão entre dois sabres feita de um impacto de duas barras de metal entre si, impacto de uma barra sobre uma superfície de pedra, ou madeira; um *woosh*, para realçar o movimento do sabre no ar, feito com um bastão que passa rapidamente em frente a um microfone; o som da espada atingindo um corpo que pode ser feito com um golpe de um machado em um repolho, melão ou melancia aberta, misturado com um monte de resíduos vegetais comprimidos e um som forte e grave para aumentar este impacto; e um tomate esmagado entre os dedos para

simular sangue escorrendo [14]. Tudo isso ainda pode passar por efeitos de equalização, compressão, *reverb*, modificação de velocidade, etc., até que se encontre o melhor som para determinada cena.

Dentro dos *chanbara* dos anos 2000, Miike ainda é o mais econômico, mesmo sendo excessivo em função do que podemos chamar de uma necessidade mercadológica. No mesmo gênero, ele dirigiu ainda *Izo* em 2004 e o remake de *Harakiri* [15] em 2011.

Takeshi Kitano, em *Zatôichi* (2003), vai acrescentar outros sons para dar mais peso nos golpes. Ouvimos a espada saindo do corpo de seus oponentes, como se estivesse sendo desembainhada, som de metal; nos golpes, ouvimos também uma batida como se fosse um soco grave (também exagerado); os sons reverberam e ricocheteiam, ampliando a percepção dos movimentos. Quando ele limpa o sangue de sua *katana*, em um movimento rápido com o pulso, ouvimos como se fosse meio litro de sangue extirpado de sua arma, assim como muito sangue jorrando em cada golpe certo. Isso quando não temos a música, realçando os combates com os graves de um tambor, das percussões ou de um contrabaixo elétrico.

Temos ainda uma tentativa de sugerir uma provável filha do massagista cego em "*Ichi*", de Fumihiko Sori (2008) - ela também é cega e quase imbatível; e uma trilogia, baseada na série de mangás *Rurouni Kenshin: Samurai X* de Keishi Ôtomo (2012-2014). Ambos com a mesma ideia de exageração sonora nos golpes.

Saigoni

A evolução do som do sabre acompanha as mudanças tecnológicas e, sobretudo, mercadológicas, fazendo os criadores sonoros se superarem para lidar com desde os limites técnicos até as exigências de audiência ligadas ao tecnicismo e à urgência de exuberância, deixando de lado, às vezes, a excelência estética e narrativa da obra – o que está, também, geralmente além dos poderes do diretor.

De qualquer forma, para quem quiser conhecer mais o *chanbara*, há vários filmes que não foram citados aqui e que merecem serem vistos. Entre eles a saga *O Lobo Solitário* [16]; a série *Zatôichi*, com 26 filmes entre 1962 e 1972, com o massagista cego vivido por Shintaro Katsu; e certamente *Harakiri* (1962) e *Rebelião* (1967), de Masaki Kobayashi.

Notas

[1] “47 Rônin” é um fato histórico que foi inúmeras vezes encenado no teatro (Kabuki e Bunraku) e no cinema, contando com versões de Mizoguchi (1941), Inagaki (1962) e Ichikawa (1994)

Tipo de narrador, de bonimenteur, que além de ler os intertítulos, comentavam o filme e podiam mesmo “divagar”, segundo sua própria vontade. Os benshi eram muito populares, e às vezes mais conhecidos que o diretor ou os atores do filme.

[2] Com a derrota japonesa na segunda guerra, o chanbara foi proibido pelas autoridades americanas que ocupavam o Japão, extirpando todo o sentimento militarista japonês, retratado pelo samurai, que representava a quintessência do espírito guerreiro nipon.

[3] Lembrando que no fim dos anos 1940, inicia-se a utilização de fita magnética nas filmagens, possibilitando mixagens mais elaboradas. No entanto, para difusão do filme, essas novas mixagens deviam ser transformadas novamente em monofonia e em som ótico, forçando ainda a mesma hierarquização.

[4] A escolha desses três diretores não quer dizer que eram os únicos a realizar chanbara nesta época. Escolhi alguns de seus filmes para analisar e tirar alguns exemplos para falar do tratamento do som dos sabres, lembrando que a produção de chanbara era imensa e contava com outros grandes diretores, como Kenji Misumi, Masaki Kobayashi, Eiichi Kudo, Tomu Uchida, etc., assim como vários outros menos conhecidos.

[5] É a técnica que consiste em criar e/ou substituir em estúdio sons de uma cena gravada.

[6] O diretor já havia filmado uma versão da trilogia entre 1940 e 1942, com o ator Chiezo Kataoka no papel principal. A versão de 1954 conta com Toshiro Mifune, representando Musashi. Os três filmes são: “Miyamoto Musashi” (Samurai 1: O guerreiro dominante) 1954, “Zoku Musashi: Ichijôji no kettô” (Samurai II: Morte no templo Ichijoji) 1955 e “Musashi kanketsuhen: kettô Ganryûjima” (Duelo na ilha Ganryu) 1956. [7] O primeiro filme da série ganhou Oscar de melhor filme estrangeiro em 1954.

[8] R. GATTO, Hideo Gosha: Cinéaste sans maître. Paris. Ed LettMotif, 2014.

[9] M. CHION, Technique et création au cinéma. Paris. Ed Esec, 2002.

[10] Ibid.

[11] Remake do filme homônimo de 1963, dirigido por Eiichi Kudô.

[12] Woosh é um elemento sonoro que expressa o som produzido por um movimento de ar rápido, dando a impressão de um gesto ágil, como o de uma espada antes de atingir seu alvo.

[13] D. DESHAYS. Entendre le cinéma. Paris. Klincksieck, 2010.

[14] Existe um número incomensurável de maneiras diferentes de criar esses sons citados em um estúdio de foley, sem contar as diversas bibliotecas, com sons previamente criados, que podem ainda ser retrabalhados e manipulados. A descrição acima é só um exemplo tirado de minha própria experiência prática.

[15] “Seppuku” é o título original do filme de 1962 de Masaki Kobayashi, e “Ichimei” o título original do filme de Miike. Os dois foram traduzidos como “Harakiri” em todos os países.

[16] « Kozure Ôkami ». Seis filmes entre 1972 e 1974 – principalmente os dirigidos por Kenji Misumi.

Harakiri

Por Isabela Aruana

Pensar em cinema japonês é se lembrar de filmes de samurai.

O enraizamento da cultura do samurai na tradição japonesa é extremamente forte, não à toa grandes diretores do Japão, como Akira Kurosawa e Kenji Mizoguchi, dedicaram parte de suas carreiras desenvolvendo o tema. Assim, a proposta deste artigo é observar de que forma é representada a figura do samurai em um dos maiores filmes realizados no Japão, *Harakiri* (1962), de Masaki Kobayashi.

O Equilíbrio

Infelizmente, pouco se sabe das tradições e regras do Código Samurai no ocidente. Parte do conhecimento adquirido nessa área se deve ao *Hagakure*, livro que reúne pensamentos dos samurais Yamamoto Tsunetomo e Tashiro Tsuramoto sobre como seria o samurai exemplar.

Durante toda a leitura se fala de equilíbrio. O samurai ideal deve ser forte e corajoso, mas também benevolente e preciso, alcançando a harmonia entre a dureza da guerra e a sensibilidade das artes. Pode-se notar esse mesmo equilíbrio na escolha de planos e enquadramentos em *Harakiri* para introduzir a figura do samurai na obra.

Ainda no começo do filme, Kobayashi se utiliza de planos simétricos e movimentos graciosos para a introdução da personagem protagonista. Trata-se de Hanshiro Tsugumo, samurai veterano que vai à casa de um *Daimyo*¹ à procura de auxílio para a realização de seu *seppuku*². É possível perceber que o samurai se encontra sempre em posição de maior destaque no quadro, seja ela mais próxima do centro ou em primeiro plano na imagem. Apesar do realce para o guerreiro em cena, o diretor compensa a disposição no enquadramento de outras personagens e decoração do ambiente, validando mais uma vez a sensação de controle e equilíbrio presentes em toda a apresentação.

Esse estilo narrativo se mantém até o momento em que o *Daimyo* começa a contar a Hanshiro um acontecimento envolvendo Motome Chijiwa, um jovem samurai que passara pela sua casa com o mesmo pedido havia poucos dias. A descrição, então, passa a ser feita por meio de *flashbacks*.

O Caminho do Samurai

A história contada pelo *Daimyo* revela um guerreiro covarde e

¹Daimyo: termo genérico que se refere a um poderoso senhor de terras do Japão pré-moderno a quem o samurai é submisso. ²Seppuku: sinônimo de harakiri, termo genérico para o ritual de suicídio de um samurai.

desonroso. Chijiwa vai à procura desse senhor pedindo um espaço em sua casa para executar o *seppuku*, mas com o decorrer da narrativa se mostra verdadeiramente interessado em dinheiro ou trabalho na casa do senhorio e é obrigado a executar o *harakiri* por ter sido indigno mentindo ao senhor daquela região.

Durante o ritual, o enquadramento predominante é *contra-plongée*, sugerindo medo no jovem samurai. Nesse momento, além da escolha de planos, a trilha sonora ajuda a compor a tensão em cena.

Entretanto, pelo *Hagakure*, o samurai não deve ter dúvidas sobre a morte.

“O Caminho do Samurai é encontrado na morte. Entre ela ou qualquer outra coisa, não há dúvida: a escolha deve ser a morte. Não é algo particularmente difícil. Seja determinado e avance. Dizer que morrer sem atingir um objetivo é morrer uma morte de cachorro é uma atitude frívola dos sofisticados.”
(TSUNETOMO, 2004, p.27)

Assim, quando Chijiwa começa a cortar suas vísceras, a câmera sai do eixo horizontal e pende para o lado esquerdo arruinando a graciosidade que se mantinha até então. A sequência parece intensificar o sofrimento e a angústia visíveis no rosto da personagem que não está decidida pela morte, fazendo da cena ainda mais dramática. Essa mudança de enquadramento se repete em diferentes ângulos até que o samurai não consegue suportar a dor e morde a própria língua antes de completar o *harakiri*.

A Honra e a Vingança

Outro ponto interessante colocado em evidência pelo *Hagakure* é o dever da vingança.

“Uma certa pessoa caiu em desonra porque não se vingou. O caminho da vingança, invariavelmente, o levará à morte. Não existe vergonha nisso.”
(TSUNETOMO, 2004, p.43)

Em *Harakiri*, após o *Daimyo* descrever o episódio com o jovem samurai Chijiwa, Hanshiro diz três nomes e exige que um dos homens

nomeados seja o espadachim a auxiliá-lo no suicídio; entretanto, nenhum dos três espadachins estava disponível para executar tal função. Hanshiro revela, assim, que o motivo pelo qual os três espadachins não terem comparecido ao serviço alegando indisposição era a vergonha por perder a honra em uma luta com ele.

“Não importa se o inimigo tem milhares de homens. A satisfação existe simplesmente em enfrentá-los e estar determinado a matá-los. Isso é o principal.” (TSUNETOMO, 2004, p.43)

A essa altura do filme, o *Daimyo* compreende que o samurai não estava ali pelo *seppuku*, mas sim por vingança, e dá ordem para que o matem. Desta forma, dá-se início à maior cena de luta do filme.

As personagens se movimentam rapidamente, e, em contrapartida, a câmera se move apenas o suficiente para manter o protagonista no centro da tela. Apesar de em um determinado momento haver novamente a quebra do eixo no enquadramento durante a luta, essa mudança brusca na forma de filmagem ocorre apenas quando o foco narrativo é trocado para uma cena com o *Daimyo*, claramente aflito com a batalha que se segue em outro cômodo da casa.

Hanshiro, entretanto, mantém a coragem e convicção durante a luta; e, uma vez cercado e gravemente ferido, corta a própria barriga cometendo *harakiri* antes que fosse capturado e morto covardemente.

Em suma, *Harakiri* apresenta um protagonista com características que se enquadram no modelo de samurai ideal proposto pelo *Hagakure* e demonstra o samurai desonroso que não alcança dignidade na morte através do *seppuku*. Tendo este filme como uma das maiores inspirações do cinema de samurai japonês, sabe-se que elementos da obra como roteiro, escolha de planos e movimentos de câmera serviram como base para diversos filmes que vieram a ser produzidos posteriormente.

“Embora seja fácil que o entusiasmo de uma pessoa esfrie, da mesma forma que a água de uma chaleira, existe uma forma de evitar isso. Meus próprios votos são os seguintes: nunca ser superado no Caminho do Samurai. Ser de utilidade para o mestre. Ser um bom filho para os meus pais. Manifestar grande compaixão e agir em prol da humanidade.

Se a pessoa dedicar esses quatro votos aos deuses e budas todas as manhãs, ela terá forma de dois homens e nunca retrocederá.” (TSUNETOMO, 2004, p.226)

Kaidan

Por Gabriela Quadros

"História de fantasmas". Essa é a tradução da palavra *Kaidan*. O que descreve bem o filme de Masaki Kobayashi, de 1964: uma antologia composta por quatro histórias que têm em comum a presença de uma entidade fantasmagórica.

No entanto, definir *Kaidan* como um filme de horror pode ser problemático. Há, sem dúvidas, elementos aterrorizantes em sua composição. No entanto, a aparição assombrosa da esposa do samurai em *Kurokami (O Cabelo Negro)* ou do espírito em *Yukionna (A Mulher na Neve)*, ambos com seus longos cabelos negros, é apresentada de maneira muito diferente de, por exemplo, Sadako - o espírito cabeludo da franquia *Ringu*, de Hideo Nakata.

Em *Kaidan*, o horror não está em sustos ou espíritos malignos. O horror é apresentado de maneira bem diferente, uma vez que a presença de espíritos no filme não tem a função de assustar o espectador, mas sim a de trazer à tona os sentimentos humanos, criar uma atmosfera densa, repleta de tristeza e perda. O próprio Kobayashi, em entrevista, prefere tratar sua obra como um drama.

Minha principal intenção era explorar a justaposição entre a natureza material e natural do homem, o reino do sonho e da aspiração. Eu quis criar um drama que lidasse diretamente com a importância espiritual das nossas vidas. Eu também gostei de trazer a beleza pura do Japão tradicional. (Kobayashi, 1972).

Outro ponto que Kobayashi levanta é a sua intenção de mostrar a beleza do Japão tradicional. Por mais que tenha sido bem sucedido, é interessante notar que tenha ido buscar contos ocidentais baseados em histórias antigas japonesas para servirem de base a seu filme.

Mesmo após essa permuta entre ocidente e oriente, o filme de Kobayashi demonstra grande interesse na tradição japonesa. Os primeiros minutos do filme, que não pertencem a nenhum dos segmentos seguintes, é um grande exemplo disso. Gotas de tinta penetrando a água, delicadamente, lembrando a pintura em aquarela, tão comum nos países orientais.

A primeira parte do filme, intitulada "*Kurokami*", é baseada no conto "The Reconciliation", de Lafcadio Hearn publicado em 1900, no livro "Shadowings". A história é relativamente simples: um samurai se separa de sua amada esposa para casar-se com outra mulher por dinheiro. Anos depois, ao perceber que não era feliz, retorna à sua

primeira esposa e a encontra como no dia em que a deixou: com seus longos cabelos negros, tecendo. Contada por Lafcadio, a história parece ainda mais simples e objetiva, como é possível notar pelo primeiro parágrafo de seu conto:

Havia um jovem samurai de Kyoto que tinha sido reduzido à pobreza pela ruína de seu lorde. Ele se encontrou obrigado a deixar seu lar e aceitar um emprego com o governador de uma distante província. Antes de sair da capital, o samurai se divorciou de sua esposa - um boa e bonita mulher -, sob a crença de que poderia conseguir uma promoção através de outra aliança. Ele então casou-se com a filha de uma família distinta e a levou com ele para o distrito onde havia sido chamado. (The Reconciliation, HEARN, Lafcadio - 1900)

Yukionna, o segundo conto do filme, conta a história de dois lenhadores que, presos em uma nevasca, recebem a visita da usual figura fantasmagórica de longos cabelos negros japonesa, que mata o lenhador mais velho e poupa a vida do mais novo sob a condição de que nunca conte o ocorrido a ninguém. O terceiro segmento do filme chama-se "*Miminashi Hoichi no Hanashi*" (*Hoichi, o Sem-orelhas*) e é a adaptação de uma história famosa na mitologia japonesa. Hoichi é cego e um exímio tocador de Biwa, um dos melhores ao recitar o conto de Heike, sobre a batalha de Dan-no-ura. Chamado para tocar em segredo para uma família poderosa, Hoichi encontra-se, sem querer, no meio de espíritos. Por fim, a quarta história que o filme traz é *Chawan no Naka* (*Em um Copo de Chá*), sobre histórias sem fim e um homem que vê rostos no chá que bebe e, assim, acaba por ingerir suas almas.

Por mais simples e objetivos que sejam os textos de base, Kobayashi não poupa recursos em seu filme. Sua adaptação poderia ter seguido inúmeros caminhos. Porém, uma vez mantida a simplicidade narrativa - as adaptações são extremamente fiéis aos contos - os elementos visuais e sonoros ganham força sob o comando do diretor, que consegue exaltar a poesia já existente nas histórias.

Lidando com um material tão icônico, Kobayashi traz nos cenários um tanto quanto artificiais uma qualidade mítica para seu filme. Consciente de sua plasticidade, as cores e formas vibrantes dos céus distanciam o universo dos personagens da realidade, tornando essa experiência fílmica ainda mais bela.

Os painéis que mais chamam a atenção são, sem dúvidas, os



que representam o céu em *Yukionna*, reminiscentes do expressionismo e do surrealismo. Em um primeiro momento, com as constelações que lembram olhos assistindo à nevasca que atinge os dois trabalhadores. Em seguida, o céu vibra em tons fortes de laranja, amarelo e vermelho, envolvendo calorosamente o homem que, uma vez poupado da morte, trabalha novamente na floresta.

Essa artificialidade se faz presente também em outros momentos. Em um dos planos mais fascinantes do filme, portas se abrem para Hoichi, que acaba de chegar para tocar sua Biwa ali pela primeira vez. Uma mulher aparece, apenas em silhueta, e é apenas quando as portas estão completamente abertas que a luz invade o espaço e a mostra claramente. A câmera, então, parece flutuar lentamente para trás, deixando que os tecidos vermelhos invadam o quadro e dançam pelo ar, trazendo consigo um prenúncio do que está por vir.

Outro momento em que o movimento de câmera em conjunto com a iluminação modificam sutilmente a cena, ainda em *Miminashi Hoichi no Hanashi*, se dá em conjunto com a maquiagem do personagem. Em um close, Hoichi reverencia o sacerdote que lhe dá abrigo após desculpar-se pela preocupação que causou. Ao abaixar lentamente a cabeça, as sombras em torno de seu rosto escurecem cada vez mais, revelando o estado enfeitiçado em que Hoichi se encontra.

Ainda merece menção o momento em que Hoichi é coberto por pinturas e, enquanto isso acontece, vemos uma imagem de Buda. De repente, o ângulo da iluminação muda e as sombras e luzes trocam de lugar sobre a escultura, exaltando a mudança que está ocorrendo com



Hoichi. Porém, a utilização mais brilhante da iluminação se dá em *Yukionna*. Após ouvir o marido contar o que havia acontecido com ele no passado, Yuki passa de uma aparentemente inocente esposa a um ser aterrorizante e ainda belo num piscar de olhos.

Uma das sequências de destaque do filme é a encenação da batalha de Dan-no-ura, no início de *Mimashi Hoichi no Hanashi*. É bastante interessante como, mesmo sem uma quantidade grande de figurantes e exuberantes planos gerais, a encenação lembra os grandes épicos de guerra já encenados no cinema. O diretor utiliza de pinturas no lugar dos planos gerais, trazendo ainda mais da tradição japonesa já mencionada.



Contudo, não são apenas os elementos visuais que compõem o filme. Boa parte da atmosfera é construída pelos sons, muitas vezes dissonantes da realidade, criados pelo compositor Tōru Takemitsu.

Durante a cena da batalha, por exemplo, ouvimos apenas um som composto por diferentes instrumentos, enquanto os homens lutam, caem e morrem sem que se ouça um som diegético. Nem o som do mar é ouvido. Essas escolhas auxiliam na construção de um momento de representação histórica, trazendo consigo uma espécie de nostalgia.

Em vários momentos é possível perceber a desconexão entre imagem e som, como quando o homem cai em *Kurokami* e não se ouve o barulho de sua queda. Esse tipo de cena ajuda a criar um desconforto, uma sensação de que há algo errado.

Ainda assim, às vezes o som corresponde ao que se vê na tela. E quando isso acontece, pode ser pontual e necessário como as gotas que caem atrás do lenhador na cena em que revela à sua esposa o que havia acontecido, em *Yukionna*. Num momento de silêncio, o som ritmado das gotas caindo ganha destaque e desconcerta o espectador, trazendo muito do que o personagem sente no momento.

Seja o som diegético, não diegético, sincronizado ou não, é um elemento essencial para a construção do clima do filme. Todavia, é imprescindível que se saiba o momento certo de inserir o silêncio. E Takemitsu sabe. Os personagens, no geral, falam pouco. Há muito momentos de silêncio e, também, de distância entre os personagens. Em *Kurokami*, no momento em que esposa e marido se reencontram após muito tempo, há um grande momento de silêncio. Esse momento é acompanhado por uma distância espacial entre os dois personagens, que se prolonga por boa parte do diálogo que segue.

(...) eles andaram por um longo tempo sem falar; mas, como declara o provérbio, *Ki ga areba, me mo kuchi hodo ni mono wo iu*: "Quando o desejo está presente, os olhos podem dizer tanto quanto a boca." (Yuki-Onna, HEARN, Lafcadio - 1904)

Mesmo com o roteiro baseado em contos folclóricos que têm força por si só, a narrativa acaba por ficar em segundo plano em *Kaidan*, uma vez que o visual é tão atrativo. O filme não se preocupa em causar sustos e nem uma grande expectativa quanto ao futuro dos personagens, já que o suspense é construído vagarosamente e leva a um desfecho facilmente previsível, mas nem por isso menos interessante. Repleto de metáforas visuais, *Kaidan* é um deleite cinematográfico, capaz de absorver o espectador facilmente com o domínio que o diretor tem sobre cada detalhe apresentado no filme.

**O *free jazz* de Koreyoshi
Kurahara: uma breve
anotação sobre
*Kuroi Tayô***

Por Lucas Jeison

Foi nos anos 60 que Coltrane, Mingus, Thelonious Monk e tantos outros iriam encontrar na dissonância e na selvageria sonora um caminho para a liberdade - seja para um encontro com a ideia de Deus (Coltrane), para a transgressão dos limites do instrumento (Max Roach), para a afirmação de sua raça e para seu posicionamento no mundo, na história.

Pode se dizer que o cinema de Koreyoshi Kurahara durante a mesma década também trilharia os caminhos da liberdade. Diferente da dos negros americanos, mas de matriz semelhante: o deslocamento do jovem japonês, universal e tão afeito a uma época onde o preto e branco era o tom da vida, antes da chegada das cores da lisergia e das utopias escapistas. *Kuroi Tayô* (*Sol Negro*, 1964) é um filme manifesto de uma busca tortuosa e de uma visão de mundo: a instabilidade da câmera, a inquietude literal do cinema de Kurahara é a mesma dos personagens, do fluxo da vida e do improviso do jazz mais radical pós Charlie Parker.

Akira é o vagabundo, jovem sem teto e sem lei, o antiadulto trabalhador. É ele quem vai roubar os homens que trabalham em meio a destroços e pedaços de nada - os primeiros planos do filme são o registro de uma câmera

bêbada que vasculha e trilha esses caminhos de cacos e restos... É o que sobrou da esperança de uma juventude. O único caminho possível é o do som; a alegria temporária de Akira virá com a compra do LP de Max Roach, que mesmo depois de quebrado acidentalmente será a trilha do improviso de vida que é registrado. Sonhos como casa e família são substituídos pelos pôsteres e discos de Mingus e Sonny Rollins, por um cachorro amigo chamado Monk e por um lar erguido sobre os escombros de uma igreja abandonada, terreno para o convívio de homens sem alma.

E há a presença do outro, do estranho, do forasteiro, de um homem negro: questões de alteridade. Quando, em seu quarto improvisado, Akira irá encontrar um homem parecido ao de seus heróis dos discos, a vida parece sorrir não fosse um grande problema de comunicação. Gill, o soldado negro que está fugindo por ter matado um homem não é tocado por aquilo que chamam de linguagem universal, nem pela ingenuidade extrema de Akira, que imagina estar de frente com um Miles Davis. A arma de Gill não é metafórica, sua dor é real. As gags e a tentativa de ambos em conseguirem se expressar tem sua comicidade atenuada pelo aspecto trágico: um homem com medo pode tornar-se violento, pode matar um cachorro amigo. "Negro!" gritará o japonês, amargando não ter

conhecido alguém que tocasse trompete, que compreendesse sua admiração por um outro idealizado. Assim, o cinema de Kurahara nos coloca no lugar do estranho em um plano onde todos são estranhos. Não existe linguagem universal pra além da imagem do desespero. Nesse sentido, o filme é explícito: a dor é percebida pela perna baleada e sangrenta de Gill e o ódio só aparece após a morte do cachorro Monk. O sentimento nasce da imagem.

A vingança nasce do improvável paradoxo fulleriano: o japonês que quer ser negro irá humilhar e tentar embranquecer aquele que trai sua expectativa; fãs da música negra que irão ser insensíveis a ridicularização de quem não é um jazzista. Mas há espaço para a reconciliação, sobretudo quando o homem sem meta percebe que ajudar o forasteiro pode ser uma meta, um tributo pra além dos roubos de carros e dos discos velhos. E para o soldado que, após tocar trompete enquanto é zombado por nativos que se espantam com sua pele pintada de branco, se reafirmará como um homem negro. As imagens evocadas enquanto rascunha uma melodia (mortes, racismo) irão lhe despertar e assombrar os que assistem o triste espetáculo. E depois, na beira de um rio fedido,

evocará musicalmente seu passado, lamento de uma dor ainda latente.

Mas dentro de um cinema desconjuntado, de um ponto de vista protopunk sobre a juventude perdida, somos livres para estranhar, olhar, viver. O sentimento de amizade e solidariedade nascerá do sangue e da sujeira, mas também da compreensão - quando Akira finalmente descobre o nome do forasteiro (Gill) e quando esse entende que o outro, enfim, pode lhe ajudar. Da descoberta, o crescendo de uma improvisação coletiva (quando o disco vai chegando ao fim e os músicos radicalizam a sonoridade e já recusam qualquer melodia que traga de volta o tema original): a perseguição policial e a descoberta para Gill de que a única saída para a liberdade é o mar. E para Akira, que nunca teve metas, ajudar o outro a encontrar o caminho para o fim é uma missão a ser cumprida. Coerente em sua ética de “viver por viver”, não interessa-se por seu futuro.

Assim como as viradas de bateria de Max Roach e os vocais engajados de Abbey Lincoln, *Kuroi Taiyô* é pra ser sentido em alto volume - pois esses sons dizem muito sobre aquele mundo, aqueles corpos e almas. Ir além, eis um dos temas do filme, cuja única saída apresentada é a de se seguir em direção ao sol pra quem sabe um dia se cair no mar, o final e o começo de tudo.

A Universidade Estadual do Paraná (Unespar) é uma Instituição de Ensino Superior pública e gratuita, com sede no município de Paranavaí, criada pela Lei Estadual nº 13.283, de 25 de outubro de 2001, alterada pela Lei Estadual nº 13.385, de 21 de dezembro de 2001, Lei Estadual nº 15.300, de 28 de setembro de 2006 e pela Lei Estadual nº 17.590, de 12 de junho de 2013. Está vinculada à Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (SETI).

A Unespar constitui-se em uma das sete universidades estaduais públicas do Paraná, abrangendo sete *campi* e a Escola Superior de Segurança Pública da Academia Policial Militar de Guatupê, unidade especial, vinculada academicamente à Unespar.

O quadro de servidores é composto por 1.077 pessoas que atendem mais de 12 mil estudantes em cursos de graduação e pós-graduação.

Possui 67 cursos de graduação, 15 centros de áreas, 19 cursos de pós-graduação *lato sensu* e três programas de pós-graduação *stricto sensu* em nível de mestrado. O ingresso na Unespar acontece via vestibular realizado uma vez ao ano e também pelo Sistema de Seleção Unificado (SiSU). Das vagas existentes, 50% estão reservadas para o SiSU, exceto aos cursos de artes que exigem teste de habilidade específica, e a outra metade pelo modelo tradicional de seleção.



67 CURSOS

7 CAMPI

Apucarana

Campo Mourão

Curitiba I

Curitiba II

Paranaguá

Paranavaí

União da Vitória



UNESPAR

Universidade Estadual do Paraná



**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.



**Seijun Suzuki:
o Yakuza Moderno**

Por Rodrigo Ravelli

"Críticos diziam que filmes deveriam ter contextos sociais e pontos de vista humanistas, mas eu estava me preocupando em fazer filmes de entretenimento." Essa é a resposta que Seijun Suzuki dá a um entrevistador após ser perguntado sobre as escolhas artísticas que tomava em seus filmes, estes em sua grande maioria filmes de ação yakuza financiados pelo estúdio Nikkatsu.

Suzuki é um ponto em evidência durante quase toda a década de 60 no cinema japonês. Após uma breve formação como assistente de direção na Shochiku, começou a dirigir filmes para a Nikkatsu, famosa por filmes de ação yakuza e *pink films*, e através de mais de quarenta filmes em pouco mais de uma década, deixou sua marca no estúdio até ser demitido em 1967. De início com um olhar leigo para a obra de Suzuki é quase impossível não questionar o porquê de seus excessos de cor, luz e encenação, todos calculadamente espalhados pelo quadro, e é aí que Suzuki é convicto em sua resposta ao crítico. Suzuki responde simpaticamente que suas escolhas estão sempre no âmbito de fazer um filme interessante para o público, incluindo quebrar noções de espaço entre seus cortes, fazer diversas cenas de ação com câmera na mão e transitar entre preto-e-branco e colorido num mesmo filme. Escolhas bem específicas que quebram muito de qualquer montagem clássica, remetendo às vanguardas modernistas que surgiam na mesma época. Apesar de negar estar relacionado a qualquer vanguarda e afirmar que a semelhança destas com seus filmes era apenas coincidência, é quase impossível negar que Suzuki foi um nome de grande importância para tais movimentos.

A juventude da besta: O jovem japonês segundo Suzuki

Em uma entrevista, Suzuki é perguntado sobre o significado do nome dado a um de seus mais célebres filmes, *A Juventude da Besta (Yajû no Seishun)*, de 1963. O entrevistador diz não entender quem é a besta e quem é o jovem, no que Suzuki responde satiricamente que também não sabe, mas que deve ser porque "filmes da Nikkatsu são feitos para jovens".

Apesar das contradições (como descobrir que *A Juventude da Besta* tinha sido inicialmente idealizado para públicos mais velhos) é inegável afirmar que a obra de Suzuki sempre se volte à discussão do jovem japonês. Não é difícil de notar que quando Suzuki diz fazer filmes para entretenimento ele busca o público jovem, rebelde, fora de qualquer tradicionalismo e normas clássicas japonesas, a fim de transformar esse mesmo tradicionalismo em algo humorado. Em *A Juventude da Besta*, é quase

cômico como o jovem Jô (Jô Shishido) abusa de um chefe da máfia enquanto seus subordinados se amedrontam fora de quadro. É a rebeldia contra o tradicionalismo. O novo contra o velho. Outros atos juvenis do mesmo filme são evidentes, como a presença do personagem Minami, parceiro de Jô, que possui uma atitude completamente imprevisível e infantil. Faz cara feia quando lhe faltam com respeito, mas vira uma criança feliz quando ganha a confiança de Jô, este lhe conquistando ao presenteá-lo com um rifle.

Não há cena que mais defina essa ode à juventude como a cena de transição do preto-e-branco para cores, logo no começo do filme. O filme começa na cena do crime, onde policiais investigam um suposto duplo suicídio de um detetive e sua amante. Silêncio, seriedade e morte se estendem durante a cena e, da mesma forma que a transição às cores ocorre logo com o próximo corte, a cena inicial se mantém única em seu estilo durante o resto do filme. Após o corte, o plano abre para uma geral em cores de duas garotas rindo e dançando uma desconcertante batida de jazz no meio da rua. É a partir deste ponto que Suzuki transita para além das cores somente, os planos fechados e próximos se tornam abertos e profundos, velhos detetives viram jovens dançantes, a seriedade vira animação, o silêncio vira jazz e assim por diante.

“Eu não me masturbo, eu luto!”

É fácil notar os elementos com que Suzuki cria sua visão jovem, a música alta, as cores fortes e atitude rebelde, alguns mais recorrentes que outros em sua filmografia, porém o elemento de maior destaque em seus filmes é a “briga”, ou a vontade de brigar.

Dentre todos os anseios juvenis, a vontade de brigar é o que define seus personagens mais marcantes. Essa "briga" que, diferente da violência per se, é motivação de quase todos os jovens protagonistas que Suzuki desenvolve, mesmo (e especialmente) em seus protagonistas que renegam a violência, como Tetsu em *Tóquio Violenta (Tokyô Nagaremono, 1966)*. Tetsu, um yakuza honroso (um dos poucos de seus filmes) que se vê obrigado a enfrentar seus rivais para defender seu antigo chefe.

É deste elemento que Suzuki faz *Elegia da Luta (Kenka Ereji)*, em 1966. É a história de um jovem que, em meio a um Japão conquistado por um tradicionalismo militarista - porém também aberto a diferentes ideologias vindas do ocidente, como a religião católica - encontra o único meio de viver sua vida e honrar seu nome, novamente, a brigar. O jovem Kiroku adentra a gangue de seus colegas de classe, com o objetivo de

moldar seus corpos e rebelar-se contra qualquer forma de autoridade. Em meio a desafios de rebeldia e acumulação de testosterona, Kiroku também descobre seu lado sensível, um interesse por Haiku, um gosto por piano e um amor/tensão sexual por sua amiga Michiko. Porém Kiroku nega suas fantasias, e educa-se para se concentrar em sua única e verdadeira paixão, a de lutar, de ser um eterno rebelde, sempre em busca de uma briga maior. Vide sua infame frase, "Oh Michiko! Eu não me masturbo, eu luto!".

Em *Elegia da Luta*, Suzuki demonstra seu lado mais cínico, através de um senso de humor amargo e crítico, remetendo a seu maior contemporâneo (e possível influenciador) que é Sam Fuller - constrói um filme feito de ambiguidades e conflitos. De um lado, o imperialismo japonês, que põe jovens em disputa e defesa de seus valores masculinos, de outro, a sensibilidade que vem da religião, da arte e, principalmente, do amor de uma garota. A ambiguidade de ser jovem, de se rebelar contra si próprio a fim de defender seus princípios. Destes mesmos princípios que levam Kiroku a adentrar a rebelião fascista ao final do filme, enquanto Michiko, em uma bela e porém trágica cena, é atropelada por militares em sua jornada para se tornar freira. É destas visões que Suzuki cria sua própria analogia à guerra, esta, como uma elegia à violência.

***Tóquio Violenta, A Marca do Assassino* e os elementos de Suzuki**

É notável a banalização da yakuza em diferentes filmes da época da *new wave* japonesa; diretores como Shinoda partilhavam da lógica de que a honra e tradição da yakuza eram algo de muito absurdo; logo, viria a ser cômico representá-la em filmes. A lógica de Suzuki e de como escolheu representar a yakuza em seus filmes é outra. Uma observação interessante a se fazer em seus últimos filmes do período está na total avacalhação de um padrão, tal como o padrão Nikkatsu de ação yakuza, este no qual Suzuki trabalhou por dez anos. Logo, *Tóquio Violenta* e *A Marca do Assassino* (*Koroshi no Rakuin*, 1967) seriam obras de um diretor cansado de seguir regras, excedendo tudo de cada elemento imposto pelo estúdio, transformando fórmulas clássicas e temas sérios em absurdos visuais e piadas escrachadas.

Tóquio Violenta é um show de cores, jazz e violência. Tetsu (Tetsuya Watari), um ex-yakuza, é atacado por uma gangue que falha na tentativa de provocá-lo a revidar, e se junta a eles. Tetsu evita qualquer ato que lhe traga a memória de sua vida passada, seu único objetivo na vida é a lealdade a seu chefe e seu amor a Chiharu, e porém velhos débitos e novas conspirações

fazem com que ele tenha que fugir e eventualmente enfrentar seus perseguidores. Desde os primeiros minutos do filme, que começa em um estranho efeito de preto-e-branco em negativo, vemos o quanto ele difere de qualquer outro filme que Suzuki tenha feito. Em prol do efeito, o preto dos ternos e dos rostos da gangue escurece, assim como o claro do terno de Tetsu se sobressai de tudo em quadro: é mais que evidente seu papel de herói. O que não é tão evidente, principalmente para Tetsu, é o "papel de cachorro" que ele assume por todo o filme, explicando a sucessão de planos de um cachorro se levantando ao mesmo tempo que ele.

Pouco depois vem a transição. O preto-e-branco vira cor da mesma forma que o silêncio vira música. Semelhante a *A Juventude da Besta*, Suzuki repete um efeito de extrema importância para a leitura de sua obra, o efeito do choque no audiovisual, transpassar de algo relativamente monótono para algo vivo tanto em imagem quanto em som. Um efeito de extrema utilidade para o gênero no qual Suzuki trabalha, do qual diz (com extrema razão) que a maior importância de suas escolhas era a de atender e interessar o espectador para o que estaria em tela. Seguindo essa lógica, Suzuki fixa uma linha rígida de enquadramentos de planos muito abertos ou muito fechados. O detalhe dos óculos escuros do vilão Otsuka é quase que o único enquadramento utilizado em sua presença, assim como vários closes em personagens-chave. Já nos planos abertos, Suzuki dificilmente deixa menos de dois personagens em quadro, estes, sempre em conflito, um de frente e outro de costas para a câmera ou em posições de considerável distância. Apesar de Suzuki dizer que não pratica excessos de simbolismo, é de grande recorrência a utilização de elementos naturais em quadro, a fim de expor a intensa carga emocional que seus personagens vêm a sentir em determinada cena. São elementos tais como vento, chuva ou neve. Novamente, em *A Juventude da Besta*, é a ventania que aparece na cena em que o chefe da yakuza bate em sua mulher. Em *Tóquio Violenta*, seria fácil presumir que o simbolismo-chave é a neve e, porém, é a música. A canção *Tokyo Nagaremono (Andarilho de Tóquio)*, cantada por Tetsu, é retomada em vários momentos do filme. Sua constante repetição e a forma com que as sequências de cenas trabalham com a canção (que é cantada, na maioria das vezes, segundos antes ou depois de uma cena de combate entre Tetsu e outros yakuzas rivais), tornam evidente que a cantoria de Tetsu serve como um ritual de reconhecimento e aceitação de sua identidade e para lembrá-lo de sua triste impossibilidade de mudança.

Um ano após a realização de *Tóquio Violenta*, Suzuki dirige *A Marca do Assassino*, o filme chave para compreensão de toda a sua obra como diretor. Após a insatisfação com os exageros de cores e abstração do plot de

Tóquio Violenta, a Nikkatsu investiria no novo filme menos da metade do orçamento padrão, além de forçar Suzuki a trabalhar em preto e branco, não somente com o intuito de baratear, mas também de impedir a "exploração" de suas cores da mesma forma que fez em Tóquio Violenta. Em resposta, Suzuki mostra toda a sua habilidade em saber utilizar regulamentos impostos a seu favor, como na atmosfera criada através do uso do preto e branco, além da importância narrativa de elementos que foram inicialmente criados a propósito de marketing, tal como a arroeira que fora pensada como merchandising, mas utilizada com um significado marcante para a construção do personagem principal, ou a brilhante cena em que o personagem se esconde dentro de um outdoor de propaganda de um isqueiro, produto também vendido pelo filme. Por fim, A Marca do Assassino foi um dos filmes mais baratos de Suzuki, e também um dos mais rápidos. Sua produção duraria por volta de vinte dias, enquanto toda a pós-produção foi feita em apenas um dia, o dia antes de sua estreia.

Hanada (Jô Shishido) é o matador número três da Máfia. Entre assassinatos bem-sucedidos e um estranho desejo por cheirar arroz cozido, Hanada vive sua vida com o lema de se manter profissional em meio a qualquer situação. Até que um trabalho dá errado, e ele é jurado de morte pela yakuza. Seu maior conflito é manter seus princípios de profissionalismo enquanto enlouquece pela paranoia de poder ser morto a qualquer momento pelos seus superiores.

Os primeiros minutos do filme deixam uma imagem de muita contenção diante do que viria a seguir. Desde o sereno preto e branco ao smooth jazz, as cenas de introdução com os diálogos de Hanada dão um tom de seriedade muito contrastante com tudo que Suzuki havia feito previamente. Esse mesmo tom vai se perdendo no decorrer do filme. Cenas como a histérica corrida de um assassino queimando até a morte, um tiro certo de uma pistola vindo do encanamento de uma pia, e a fuga de Hanada de uma cena do crime por um balão de gás mostram um pouco da atmosfera de exorbitâncias e excessos do primeiro ato do filme, este que aumenta incontrolavelmente até sua explosão no final. Suzuki já trabalhou muitas vezes com este bombástico efeito de exageros, porém nenhum realizado com tanto sucesso como em A Marca do Assassino.

Em meio a muitos relatos de incompreensão ao filme, diante de seus excessos, é, de certa forma, intrigante analisar que o que o torna tão incompreensível é justamente o contrário, um certo minimalismo que Suzuki utiliza na construção do espaço e tempo em seu filme. Suas elipses são perfeitamente enigmáticas, não há distinção de um corte temporal de dias por um de minutos, principalmente do meio para o final

do filme, no qual o personagem de Hanada está tão perturbado que começa a perder a noção do tempo. A posição de personagens em quadro é constantemente imprevisível, eles aparecem e reaparecem em diferentes espaços com o corte direto, já outros nem entram em um quadro que já está ocupado. A personagem Misako (Annu Mari) é quase sempre solitária em seus enquadramentos, mesmo em cenas de diálogo é sempre filmada em closes ou planos próximos que a afastam de qualquer interação direta com o protagonista. Numa cena em particular, temos um diálogo dos dois personagens em uma escadaria, ambos estão enquadrados, porém separados não só pela distância dos degraus, mas também por suas próprias perspectivas, já que nenhum dos dois fala olhando em direção ao outro.

Ao longo do filme, Hanada se apaixona por Misako. São notáveis as várias subjetivas de Hanada a observá-la, primeiro pela mira de sua arma, depois pela entrada da chave na porta e por fim pelo filme que lhe enviam como forma de chantagem após a raptarem. Em todas as perspectivas, Hanada nunca possui Misako, algo tão intangível quanto sua subida para matador número um. Nesse momento de fracasso e decadência, Hanada faz a maior decisão da sua vida e sai determinado a enfrentar seu "nênese", não por amor, mas por ego. Em seu ato final, já assegurado do iminente afastamento, Suzuki deixa sua última piada ao estúdio e põe, em uma poderosa cena de ação com jogos de sombra e luz, Hanada matando Misako, seu interesse romântico, como um acidente devido à intensa exaltação de sua vitória diante ao assassino número um. O filme acaba com Hanada comemorando sua vitória em um ringue de boxe, com a maravilhosa e ilustrativa canção que canta sobre o assassino que atirou em seu próprio reflexo por não reconhecer seu rosto.

Do auge à demissão: a marca do cineasta

Suzuki viria a dizer em uma entrevista que seu primeiro legítimo filme foi *A Juventude da Besta*, e que foi a partir deste ponto em sua carreira que começou a dirigir seus filmes da forma que gostaria. Por mais que pareça que Suzuki estaria negando sua autoria em muitos de seus filmes mais antigos, e que de certa forma eles sejam mais convencionais em contraste com os últimos, é impossível negar a presença matadora dos seus excessos e rebeldia em filmes como *Detective Bureau 2-3: Go to hell bastards* (*Kutabare akutô-domo - Tantei jimusho 23*, 1963) e *Age of Nudity* (*Suppadaka no Nenrei*, 1959), ou os elementos e personagens marcantes como em *Everything goes Wrong* (*Subete ga kurutteru*, 1960) e *Take aim at the Police*

Van (Sono gosôsha wo nerae: 'Jûsangô taihisen' yori, 1960). Porém é notável que em sua afirmação, Suzuki estaria a dizer que foi a partir de *A Juventude da Besta*, de 1963, que ele começou a fazer seus filmes com mais de seus próprios conceitos e menos padrões que a Nikkatsu demandava de seus diretores. Consequentemente seria a partir deste mesmo ponto em que começariam seus últimos anos como diretor contratado do estúdio.

Dos doze próximos filmes que Suzuki faria a partir deste ponto de partida, ele começaria a dialogar com novos gêneros e tópicos pouco discutidos em estúdio, também viria a ter escolhas mais decisivas na arte e iluminação e reescreveria a maioria dos roteiros que lhe eram selecionados, com a ajuda de um grupo de oito jovens roteiristas, o *Hashiro Guryu* (somente creditados em *A Marca do Assassino*). É deste ponto que Suzuki realiza trabalhos de cores exuberantes, como *Kanto Wanderer (Kantô mushuku*, 1963) e *A Juventude da Besta*, filmes com contexto da segunda guerra, como *Gate of Flesh (Nikutai no mon*, 1964) e *Story of a Prostitute (Shunpu den*, 1965) e principalmente, filmes que chegariam ao ápice de seus elementos visuais, além de violência estilizada e finais epopeicos, como *Tóquio Violenta, Our Blood Won't Allow it (Oretachi no chi ga yurusanai*, 1964) e essencialmente, *A Marca do Assassino*.

Nota-se que a partir do ponto em que esses filmes começaram a ser feitos, Nikkatsu começaria uma sequência de tentativas a fim de censurar as escolhas de Suzuki. Além das reclamações e ameaças feitas logo após a exibição de seus filmes, algumas bem lembradas em suas últimas entrevistas, como sobre afeiar, com maquiagem, o galã Akira Kobayashi em *Kanto Wanderer*, ou as cenas de nudez e tortura de Yumiko Nogawa em *Gate of Flesh*.

Por fim, pouquíssimo tempo após a feitura de sua obra maior, *A Marca do Assassino*, Suzuki foi demitido da Nikkatsu, que por sua vez quebrou o contrato que havia feito com o diretor. O motivo seria a incompreensão que os espectadores tinham de seus filmes, essa, é claro, sendo a explicação mais educada. É preferível a versão que Suzuki cita Kyûsaku Hori (chefe da Nikkatsu) dizendo, "Você faz filmes que não fazem sentindo ou dinheiro". A demissão de Suzuki causara revolta de jovens cineastas, muitos dos grandes nomes da *new wave* japonesa, como Nagisa Oshima e Yoshishige Yoshida. Logo, Suzuki entraria com um processo contra o estúdio por quebra de contrato, que ganhou, porém com o custo de entrar na lista negra de quase todos os grandes estúdios japoneses. Por dez anos, Suzuki sobreviveu somente com direção de comerciais ou curtas de televisão, desconhecidos do público. Somente em 1977 dirige seu primeiro longa em anos, *A Tale of Sorrow (Hishu monogatari)*. E a partir deste começaria a volta

de Suzuki aos cinemas japoneses através de produções independentes, tais como *Tsigoineruwaizen* (1980), *Heat Haze Theater* (*Kagerô-za*, 1981) e *Yumeji* (1991), também conhecidos como a *Trilogia Taisho*.

Para a conclusão desta resenha, é interessante analisar como as obras do diretor japonês não só constituem uma renovação dos filmes do gênero yakuza e dos novos métodos de produção de cinema no Japão, mas na cultura japonesa como um todo. Há quem possa dizer que Suzuki não gostava da cultura japonesa, que suas únicas influências seriam as superproduções hollywoodianas; apesar disto não estar errado, é necessário reconhecer que Suzuki não é menos japonês que Ozu ou Mizoguchi, e seu cinema então, muito menos. A mistura do desapego ao tradicionalismo japonês e a aproximação dos costumes da cultura ocidental redefiniu toda a geração japonesa pós-guerra, a mescla de diversas culturas com o que o Japão já poderia considerar seu, foi o que definiu o Japão moderno, dessa mescla da qual viriam a ser reconhecidos certos estereótipos como a excentricidade e a juvenilidade japonesa, todos muito bem representados por Suzuki em seus filmes. Logo, é fácil de se notar que Suzuki não é só um cineasta japonês de origem, mas também um de seus maiores representantes na atualidade. Hoje, com 92 anos, Suzuki vive do compartilhamento de seus feitos e suas histórias, sempre com bom-humor e sinceridade, e conta do pouco que lembra de seus filmes, e de como eles marcaram sua imagem, essa a de um dos mais icônicos nomes do cinema japonês.

CINE EGRESSO



PROJETO DE EXTENSÃO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNESPAR CAMPUS CURITIBA II / FAP COM EXIBIÇÕES CINEMATOGRAFICAS E DEBATES COM PROFISSIONAIS EGRESSOS DO CURSO.

Anime Cyberpunk

Por Hanna Esperança

1. INTRODUÇÃO AO CYBERPUNK

Subgênero da ficção científica, o cyberpunk é considerado seu extremo, preferindo nos mostrar um futuro distópico, pós-apocalíptico e claustrofóbico, com superpopulação, drogas, consumismo desenfreado, massas marginalizadas, corporações autoritárias e o desafio que os humanos têm de enfrentar tecnologias superavançadas ao mesmo tempo em que já vivem num mundo onde são completamente dependentes dela. Sustentado pelo lema *low life, high tech* (baixo nível de vida, alta tecnologia), o cyberpunk abre espaço para questões e inseguranças da época em que surgiu. Porém, muitas décadas depois, ainda nos vemos ansiosos por uma resposta.

Foi na literatura norte-americana dos anos 80 que o termo cyberpunk surgiu e se popularizou, não coincidentemente numa década considerada o fim da idade industrial e o início da idade da informação, originando uma cultura niilista e *underground*. Muito antes disso, nos anos 60, autores já encontravam novas maneiras de se criar ficção científica e se tornariam precursores do subgênero, como é o caso de Philip K. Dick, cujo livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* inspirou o filme cyberpunk *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

No Japão e, especificamente no anime, que será o foco deste artigo, o cyberpunk veio depois, já no final dos anos 80 com *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988), abrindo espaço para que outras animações do tipo surgissem e concretizando características fundamentais que inspirariam não só o próprio anime cyberpunk, mas também o subgênero no geral.

2. ANIME E JAPÃO CYBERPUNK

Justamente por ter surgido antes, muito do que se encontra no anime cyberpunk vem da literatura norte-americana, principalmente no que se refere aos trabalhos de William Gibson, considerado pai do subgênero. Porém, foi no anime que o cyberpunk encontrou total conforto e excelência, fazendo com que os papéis se invertessem e se tornasse inspiração para o Ocidente. Mas por quê? O que faz com que o Japão e, conseqüentemente o anime, seja tão cyberpunk?

Não é novidade que muito antes do cyberpunk se tornar audiovisual, o Japão já ocupava a imaginação de autores americanos.

O próprio William Gibson constrói a narrativa do seu livro *Neuromancer* nas cidades modernas de Tóquio e Chiba, sem nunca as ter visitado enquanto escrevia.

“(…) [William Gibson] diz que suas visitas ao Japão serviram para confirmar suas fantasias originais: não mais um simples produto da sua imaginação, a visão de um Japão super tecnológico se tornou uma sublime realidade que surgiu, quase que organicamente, da paisagem de Tóquio (...) 'o Japão moderno era simplesmente cyberpunk'.” (PARK, p. 60)

Era preciso de um lugar que pudesse comportar ao mesmo tempo um cenário futurístico distante e também uma familiaridade palpável para os leitores, e o Japão, especificamente Tóquio, com seus prédios altos, luzes de neon, alta tecnologia e uma crescente população parecia ideal, facilitando para o anime a importação da própria cultura e a executando de forma muito mais confortável.



Neo-Tokyo em Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Após as bombas atômicas, o Japão se tornou a primeira sociedade pós-apocalíptica do mundo e, isso, somado à corrida tecnológica que o país passou para alcançar o Ocidente no século

XIX, torna o lugar perfeito para a narrativa distópica que é o cyberpunk. Animes como *Akira*, *Cowboy Bebop* (*Shinichirô Watanabe*, 1998) e *Ghost in the Shell* (*Mamoru Oshii*, 1995) são apenas alguns exemplos com enredos que se passam num futuro pós-apocalíptico.

O anime se torna a plataforma ideal para a representação do universo cyberpunk não só pelo seu lar e, conseqüentemente, pela sua cultura, mas também pelo seu meio de produção. Afinal, nada mais justo, e até mesmo irônico, do que um futuro ultra tecnológico ser criado pela própria tecnologia a que faz referência. Além disso, a possibilidade que a animação traz de literalmente poder criar qualquer coisa, seja um mundo completamente diferente ou personagens originais e únicos, é também um facilitador.

“Além da habilidade de ultrapassar as limitações tecnológicas criativas, a tecnologia digital e a animação têm o potencial de realizar mundos alternativos, nos quais os personagens e/ou tramas utópicas do cinema tradicional apenas não conseguiriam captar a atmosfera necessária. (...) Na representação visual do 'corpo' [do cyborg], a animação se destaca como o gênero fílmico no Japão...” (ÇUBUKÇUOGLU, p. 18)

3. OCIDENTALIZAÇÃO E NIHONJINRON

No anime cyberpunk, talvez mais do que em outros gêneros de anime, há vários elementos ocidentais que são importantíssimos para a construção do universo cyberpunk como, por exemplo, o rock, a cultura de drogas, a construção dos personagens e certas características do filme *noir*. Esses elementos somam-se a outros elementos únicos da cultura oriental e criam a atmosfera perfeita para o mundo tecnológico e altamente globalizado do anime cyberpunk que, apesar de distante, se torna totalmente palpável.

O rock é parte fundamental não só da trilha sonora, mas também da criação visual e subjetiva dos personagens e heróis do cyberpunk. *Cowboy Bebop*, por exemplo, leva nos títulos de vários episódios nomes de músicas importantes do rock, como *Sympathy For The Devil* (episódio 6, 1ª temporada) da banda *The Rolling Stones*, bem como outras referências da cultura pop.



Spike na abertura de Cowboy Bebop (Shinichirô Watanabe, 1998)

“(...) o cyberpunk iria preencher seu vazio com seu próprio conjunto de heróis (ou anti-heróis) tirados dos reinos da cultura pop e do rock, alcançando um clímax numa espécie de hackers... 'o hacker e o rocker são ídolos da cultura pop dessa década [1980]. Cyberpunk é um fenômeno pop de onde o hacker de computador e o rocker se sobrepõem.” (SANDERS, p. 137)

As drogas também estão relacionadas com o rock e como isso molda os personagens e suas atitudes, o que, nesse caso, vem quase que inteiramente da cultura ocidental. Isso porque, comparado aos Estados Unidos, no Japão as drogas não se tornaram tão populares entre as pessoas no geral ou, no mínimo, não foram tão cultuadas quanto. Mesmo assim, vemos o uso de drogas entre personagens no anime cyberpunk, principalmente porque tanto o rock como as drogas são produtos high-tech, fazendo sentido elas existirem numa sociedade tão tecnológica e desenfreada, mesmo que ainda não sejam tão

disseminadas no mundo Oriental real. Outro motivo para elas existirem é a discussão entre o que é real e o que é virtual num universo onde a linha para isso é tão fina. As drogas seriam, portanto, uma outra porta de entrada para o virtual.

Em *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), por exemplo, no segundo episódio (Girls) um garoto toma uma droga chamada *Accela*, que de fato existe, dentro do clube *Cyberia* ao som de rock pesado. A droga tem a capacidade de acelerar o cérebro e, dentro da narrativa de *Lain*, faz com que você se mova na velocidade da *Wired* (rede virtual), deixando o mundo real mais devagar. Isso é uma alternativa usada pelo garoto para se sentir mais próximo do uso da *Wired* mesmo sem um computador. Assim, a *Wired* é vista também como uma droga alucinógena que deixa os usuários completamente dependentes de sua sensação.

Já o filme *noir* se reflete tanto na atmosfera cyberpunk quanto nos seus heróis: o cenário claustrofóbico, escuro e perigoso por onde o protagonista solitário e misterioso anda e resolve crimes, além da existência da *femme fatale*. É o caso de *Parasite Dolls* (Kazuto Nakazawa e Yoshinaga Naoyuki, 2003) com narrativas policiais que se passam no universo sujo, tomado por robôs, drogas e prostituição que é o cyberpunk.

“Em outras palavras, o cyberpunk herda a velha desconfiança do filme noir que as pessoas tinham na sociedade dos anos 1950 e reflete a nova aflição dos anos 80 em relação à tecnologia no Japão.” (HONGWEN apud ÇUBUKÇUOGLU, p. 30)

Metropolis (Rintaro, 2001) leva a ocidentalização no anime cyberpunk bem mais longe. Seus personagens são tipicamente ocidentais (como *Duke Red*, que é loiro, tem olhos azuis e nariz comprido), a cidade onde se passa a narrativa não é oriental, na verdade parece uma Nova York dos anos 1940, porém futurística, e a trilha sonora é inteiramente composta de jazz. Rintaro, ao invés de evocar elementos orientais para a história, faz completamente o contrário, e desempenha o papel que outrora era do Ocidente.



Metropolis (Rintaro, 2001)

“...o cyberpunk fornece um novo lugar para o Japão tradicional com o visual de tecnologia avançada. As identidades políticas, isso é, o novo Ocidente re-contextualizado na tradição japonesa, produz a ilusão que o Japão moderno ultrapassou o Ocidente através da reivindicação do seu passado.”(SATO apud ÇUBUKÇUOGLU, p. 22)

Mesmo o anime cyberpunk tendo sido tão afetado pelo Ocidente e carregado tantos elementos de lá, o Japão encontrou a própria fórmula e os próprios elementos para a construção de um universo cyberpunk tão único quanto o próprio Japão, abraçando o seu status de “a outra cultura”, encorajado pelo movimento filosófico *nihonjinron* (estudos e análises sobre a cultura japonesa e sua singularidade).

4. QUESTÕES, DISCUSSÕES E FILOSOFIAS

Profundo e questionador, o anime cyberpunk tenta sempre refletir sobre questões extremamente humanas em um universo onde a própria identidade individual é constantemente ameaçada; questões, essas, que extrapolam o mundo ficcional para refletirem em nosso tempo e realidade.

O lema *high-tech, low life* que o cyberpunk carrega já diz muito. Em um futuro tão distante e tão avançado, ainda seremos divididos em classes? Ainda teremos uma maioria

marginalizada e uma minoria detentora do poder? Iremos ser tão dependentes da tecnologia que nosso senso de humanidade irá se perder? É aí que surge na narrativa cyberpunk o anti-herói, o cidadão comum marginalizado, que entra em constante conflito com ele mesmo e com a sociedade problemática em que vive. *Akira*, *Metropolis*, *Ergo Proxy* (Shuko Murase, 2006) e muitos outros carregam personagens que vivem à margem, excluídos e quase invisíveis, seja no grupo de jovens delinquentes, no grupo revolucionário que espera em vão do seu governo melhores condições de vida ou no protagonista imigrante, abandonados quase sempre por um Estado que não existe mais, substituído por grandes corporações que governam apenas em próprio interesse e em prol do consumismo.

Nesse cenário também surge uma batalha interessante entre humanos e tecnologia, já que no futuro que o cyberpunk cria, robôs deixam de ser meras máquinas para terem um tipo de inteligência artificial, dotados de consciência e sentimentos. Em *The Second Renaissance part 1* (Mahiro Maeda, 2003) vemos a primeira revolta das máquinas que se daria no mundo de *Matrix*. Criados apenas com o intuito de serem trabalhadores, robôs se rebelam na tentativa de conquistarem direitos, travando uma batalha sangrenta contra os humanos.

“Com a hegemonia opressiva do governo corporativo, se concretiza a noção de que a 'tecnologia' é a ameaça do futuro e a humanidade aparece como a categoria que torna o individualismo invisível. (...) o protagonista das narrativas cyberpunks é, na verdade, a humanidade, logo a tecnologia é a outra identidade que preenche o papel do antagonista.” (ÇUBUKÇUOGLU, p. 15)



The Second Renaissance part 1 (Mahiro Maeda, 2003)

É interessante pensar que em outras narrativas como *Ergo Proxy* e *Parasite Dolls* conflitos se desenrolam através de uma droga/vírus que ataca robôs dando-lhes livre arbítrio e, conseqüentemente, anulando as três leis da robótica que, basicamente, se fundam na ideia de que uma máquina só existe para benefício e proteção humana - portanto robôs não devem causar qualquer mal à humanidade. É nesse ambiente paranoico e confuso que tanto humanos quanto *cyborgs* (como em *Ghost in the Shell*) tentam refletir sobre a própria identidade e sobre o outro, sobre o tipo de sociedade em que vivem e sobre contra quem é a real batalha que devem travar.

“...essas questões metafísicas são entrelaçadas e expressadas através de angústias sociais que surgem da desestabilização de marcas de identidades, como raça, gênero e classe numa crescente sociedade multicultural, multirracial e multisssexual.” (PARK, p. 61)

Talvez pareça estranho que em um universo assim, tão caótico, ambíguo e, aparentemente, sem esperanças, o conceito de Deus sobreviva. De fato, a religião é um assunto muito frequente no anime cyberpunk e, assim como seus personagens questionam a própria existência como seres humanos, também questionam a existência de um Deus. *Serial Experiments Lain* e *Ergo Proxy*, por exemplo, discutem se talvez, do mesmo modo como a tecnologia é uma criação humana, Deus também não seria.

O anime cyberpunk carrega ainda muitas outras questões que, mesmo com o passar dos anos, continuam tão atuais quanto. O objetivo, na verdade, nunca foi obter respostas, mas sim refletir e expressar as inseguranças, as angústias e receios de um tempo completamente novo que surgia e que, até hoje, nos parece incerto. É seguro dizer que o cyberpunk distópico e sombrio que, ironicamente ou não, nos é tão reconhecível e familiar, se apresenta a nós muito mais do que um tipo de aviso amigável: ele nos dá uma chance de escolha.

Pílula azul ou vermelha?

CURSO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNESPAR



www.facebook.com/cinemaunespar/

**Andando na luz da vida,
da morte e da tradição**

Por Giovanni Comodo

A primeira imagem a que temos acesso de *Andando (Still walking/Aruitemo aruitemo, 2008)* é de uma cenoura e um rábano sendo lavados e descascados para a refeição. Com estes atos tão rotineiros e esquecíveis iniciamos o percurso por este filme de Hirozaku Koreeda – que é tudo menos tais adjetivos.

Somos apresentados pouco a pouco à casa dos Yokoyama, em uma pequena cidade litorânea japonesa, durante a visita de seus filhos e netos, em um belo sábado de sol. A família raramente se reúne, os avós estão idosos, os filhos moram em outras cidades. Estaremos junto deles pelas próximas 24 horas de suas vidas.

Também lentamente, passo a passo, ficamos sabendo um pouco da família e sua dinâmica própria. Acompanhamos o patriarca Kyohei, um médico mal-humorado e antissocial, em um passeio até a praia. Observamos a filha Chinami, com seu marido e

filhos pequenos, tentando, sem qualquer aptidão, cozinhar com sua mãe Toshiko. Descobrimos a má-vontade na viagem do filho mais novo, Ryo, acompanhado de sua nova esposa, Yukari, e de seu enteado de dez anos, Atsushi.

E, finalmente, somos informados do motivo da reunião: a celebração da memória do aniversário de morte do filho mais velho, Junpei.

É já desta forma gradual e precisa que, a cada frase dita, a cada detalhe revelado, a percepção do espectador se altera sobre estas pessoas e suas circunstâncias ao longo da projeção, tornando-se impossível o desinteresse pelas mesmas até depois dos créditos finais. Vamos descobrindo os códigos e anseios secretos dos personagens e também assim nos tornamos nós mesmos íntimos deles como de nossa própria família.

O avô, vaidoso, sente-se impotente pela nova e forçada aposentadoria e a sua ausência

no dia da morte de Junpei, além de se questionar constantemente sobre qual seria seu legado – a ponto de propagandear a profissão de médico para Atsushi descaradamente. A filha, atenciosa e brincalhona à princípio, sente ciúmes do irmão falecido, mal pode esperar para tomar para si a casa dos pais e pouco faz para controlar as grosserias do marido – que tenta vender um carro para o cunhado no meio do almoço – e dos filhos barulhentos. Ryo enfrenta embaraço com suas escolhas profissionais – não é um médico, como o pai e o irmão falecido – e o desafio de se aproximar de seu enteado. Yukari, por sua vez, pisa constantemente em um campo minado em visita à sua nova família. Atsushi, com menos de dez anos, precisa entender a morte: seu pai faleceu quando era muito pequeno, há a visita fúnebre aos Yokoyama e o coelho da sua classe de escola morreu, provocando-lhe risos e o espanto de seus professores.

A avó é um caso à parte. Cabe a ela ser a grande ligação entre todos os familiares, repleta de seus segredos e ensinamentos – alguns preconceituosos, outros profundos. Toshiko joga Pachinko escondida, desconsidera Atsushi como neto e é capaz de atos terríveis para seu único e exclusivo contentamento, porém está despedaçada com o luto pelo filho mais velho – que assumiria a prática da clínica do pai e cuidaria do casal

na velhice. É também dela uma das mais belas passagens do filme: voltando do cemitério, avista uma borboleta amarela e afirma que alguém, já não se lembra quem, lhe ensinou que as borboletas que sobrevivem ao difícil inverno são amarelas no ano seguinte. “Sempre que vejo uma borboleta amarela, meu coração se aperta”.

É através dos detalhes, portanto, de pequenas histórias, gestos e olhares que o diretor constrói a família no filme – e o próprio filme. São eles que, enfileirados durante a projeção como contas em um colar, trazem densidade e credibilidade à história e seus sentimentos e por fim criam um todo chamado *Andando*.

A atitude condiz com um traço fundamental da cultura japonesa: a atenção aos detalhes – segundo Nagisa Oshima, a única característica real e indissociável da cultura de seu país, uma vez que o Japão sempre se apropria das culturas alheias para seu próprio benefício – de maneira a torná-los a razão de ser das coisas.

Por conseguinte, *Kore-eda* é um detalhista. A atenção aos mesmos é o próprio motor do filme – do qual, para um observador cínico, poderia ser dito que nada ou muito pouco acontece – e o cinema não é lugar para cínicos, não havendo aqui exceção.

Com o mesmo esmero, *Kore-eda* realiza a *mise-en-scène*. É com a posição dos corpos no

quadro que são expostas as relações da família – o que mencionar sobre o genro, marido de Chinami, cujo rosto mal é visto e enquadrado mesmo estando ele presente em toda a reunião? Trata-se de uma completa nulidade para todos. Inclusive, durante todo o filme, mas especialmente em sua primeira hora, o diretor mantém em enquadramento os diferentes núcleos familiares ou em diferentes ambientes no mesmo espaço ou emoldurados pelas várias divisórias de madeira da casa, sublinhando a distância entre aquelas pessoas tão próximas fisicamente.

A presença de Junpei, por sinal, é sentida por todo o filme: a princípio, em silêncios, antes mesmo de obtermos seu nome. Depois, vemos seu retrato sorridente pela primeira vez, desfocado ao fundo, na altura do ombro de Ryo, no momento em que seu pai lhe questiona sobre emprego e sua atual condição financeira. À completa aflição nos olhos de Ryo, é somado o riso do fantasma em seu cangote, uma sombra que mesmo 12 anos depois não cessa.

À medida em que as horas avançam, Junpei deixa o mundo dos mortos para o dos vivos. Pouco depois do almoço, seu retrato é carregado para aparecer em uma foto de família, como se lá estivesse (“mas é o motivo de estarmos juntos aqui”, defende a mãe). Mais tarde, ganha presença física, com a visita

a seu túmulo e seus rituais. Porém nada semelhante ao que ocorre durante a noite, quando uma borboleta amarela adentra a sala da casa.

“É Junpei”, Toshiko grita. Todos se reúnem, Kyohei com o jornal a postos para a aniquilação. O inseto pousa sobre o retrato do falecido. Ryo o resgata com cuidado e o liberta no quintal. Durante todo o momento, é a borboleta – sempre o efêmero e o inesperado da vida no cinema – a grande protagonista da sequência, com direito a foco em detrimento dos outros em cena e mesmo close-up, abalando a estrutura do filme e do luto e, no processo, tornando-se indissociável dos mesmos.

Andando, portanto, é um filme em que morte e vida estão sempre presentes juntas com naturalidade, em uníssono. E não só, trata-se de uma obra em que a passagem do tempo está sempre em questionamento, pois existe a consciência de que os tempos estão em transformação incessante – e tal é destacado em toda parte: Toshiko ainda faz as saudações ajoelhada ao chão e é repreendida pelos filhos, mudou o sushiman do restaurante favorito da família (para a pior, diz Toshiko), e nem mesmo o vermelho das flores do quintal parece o mesmo para os avós.

Como em todo período de mudança, contudo, há também as raridades que parecem ainda resistir, como o tipo de residência

em que se desenvolve a história, cada vez mais escasso no Japão: uma casa espaçosa, boa parte dela de madeira e com tatame no piso e portas de correr de papel, com um pequeno e florido quintal, tudo muito simples, mas limpo e com o tipo de organização resultado de acumulações ao longo dos anos que só fazem sentido aos seus moradores. Somos transportados àquele lar, seus corredores, quartos e objetos. Ao término da projeção, o conhecemos como se fosse de nossa família.

Donald Richie certa vez especulou em uma entrevista o motivo pelo qual os filmes de Ozu e os outros de sua época têm problemas em se conectar com os jovens japoneses de hoje: as residências, seus interiores e o modo de vida já são tão diferentes que a identificação imediata é dificultada, para eles seria algo como visitar a casa de seus avós. Esta opinião, um tanto preocupante, parece ser compartilhada por Kore-eda, o qual, enquanto cineasta, não poderia deixar de se inserir em um tempo do cinema de seu país.

Ciente disso, leva seu espectador não apenas a uma visita aos Kotoyama, mas também a um cinema que já quase não existe mais, das relações familiares, suas fragilidades e, especialmente, a seus detalhes – logo, a uma razão de ser da cultura japonesa que não pode ser esquecida.

Entretanto, não é preciso nascer no Japão para se envolver com o percurso de *Andando*. A história – e o cinema – tratou de criar pontos de contato onde imagináramos não haver: a avó afirma só se sentir segura com a geladeira cheia, mesmo sem necessidade hoje. Trata-se de um sentimento universal desta geração, independente do lugar no globo. A mãe arruma a franja da filha, sob protestos, e diz “você é tão bonita, ajeite esse cabelo”. São estes sentimentos e sensações para os quais ainda não temos nome em que se fundamentam famílias inteiras e que possibilitam uma conexão inexorável com o filme – além de outros com nome devido e tão pungentes e universais quanto, como o luto, o amor, a culpa e a necessidade de uma continuação na vida.

Neste sentido, no epílogo da produção, observamos Ryo visitando o túmulo do irmão, muitos anos depois, acompanhado somente por Yukari, Atsushi e uma nova irmã. Uma borboleta amarela passa por eles e Ryo comenta que, certa vez, já não se lembra quem, disseram que borboletas amarelas são aquelas que sobreviveram a um difícil inverno.

Ryo não diz que seu coração se aperta. Porém nós sabemos, porque o nosso está apertado também. As vidas e os tempos continuarão mudando, mas *Andando*, este filme raro, permanecerá conosco.

CURSOS DE GRADUAÇÃO

DURAÇÃO: 4 ANOS

Artes Cênicas :: bacharelado

Artes Visuais :: licenciatura

Cinema e Audiovisual :: bacharelado

Dança :: bacharelado e licenciatura

Música :: licenciatura

Música Popular :: bacharelado

Musicoterapia :: bacharelado

Teatro :: licenciatura



FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ



UNESPAR
Universidade Estadual do Paraná
Campus de Curitiba II

HATARI!

revista de cinema

