



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.