

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
ALOÍSIO CORRÊA DE ARAÚJO**

**TRÊS ASPECTOS DA TRILOGIA *TAISHŌ* DE SEIJUN SUZUKI:
ZUIHITSU, KABUKI e MANEIRISMO**

São Paulo
2021

ALOÍSIO CORRÊA DE ARAÚJO

**TRÊS ASPECTOS DA TRILOGIA TAISHŌ DE SEIJUN SUZUKI:
*Zuihitsu, Kabuki e Maneirismo***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

São Paulo
2021

FICHA CATALOGATÓRIA

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca UAM
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

ABC658t Corrêa de Araújo, Aloísio
TRÊS ASPECTOS DA TRILOGIA TAISHO DE SEIJUN
SUZUKI: ZUIHITSU, KABUKI e MANEIRISMO / Aloísio
Corrêa de Araújo. - 2021.
187f. : il.; 30cm.

Orientador: Jamer Guterres de Mello.

Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em
Comunicação, área de concentração em Comunicação
Audiovisual); co-orientadora Laura Loguercio Cánepa -
Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

Bibliografia: f.181

1. Trilogia Taisho. 2. Seijun Suzuki. 3. Zuihitsu. 4.
Kabuki. 5. Maneirismo.

CDD 302.2

ALOÍSIO CORRÊA DE ARAÚJO

**TRÊS ASPECTOS DA TRILOGIA TAISHŌ DE SEIJUN SUZUKI:
*Zuihitsu, Kabuki e Maneirismo***

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello.

Aprovado em 30/06/2021

Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello

Prof. Dr. Eduardo Baggio

Prof. Dr. Fábio Raddi Uchôa

RESUMO

A pesquisa tem o intuito de compreender alguns aspectos propostos nos três filmes da Trilogia *Taishō* de Seijun Suzuki. São os filmes *Zigeunerweisen* (1980), *Kagerō-za* (1981) e *Yumeji* (1991). No primeiro filme é observado a relação da narrativa com os trabalhos do escritor Uchida Hyakken e seus contos, que se aproximam do gênero literário *zuihitsu*. A partir da comparação, foi possível compreender influências e apropriações do gênero para o filme de Suzuki, que chamo de *narrativa zuihitsu*. O capítulo reservado ao segundo filme busca relações entre as técnicas empregadas no teatro *kabuki* e as apropriações destes efeitos em *Kagerō-za*, para refletir sobre a narrativa do filme e suas escolhas estéticas. O terceiro filme da trilogia é analisado sob a ótica do texto de Alain Bergala, *De certa maneira* (1985), que observa o maneirismo no cinema. Neste capítulo, investigo o que há de maneirista neste filme, e porque os filmes da trilogia *Taishō* são maneiristas. Além dos três aspectos, foi necessário compreender as questões que envolvem tradução e tradução cultural, especificidades da cultura japonesa, biografia e filmografia do autor.

Palavras-Chave: Seijun Suzuki. Trilogia *Taisho*. Maneirismo. *Zuihitsu*. *Kabuki*.

ABSTRACT

The research was developed to understand some aspects proposed in the three films of Seijun Suzuki's *Taishō* Trilogy. These are the movies *Zigeunerweisen* (1980), *Kagerō-za* (1981) and *Yumeji* (1991). In the first film, the relationship between the narrative and the works of the writer Uchida Hyakken and his short stories, which approach the literary genre *zuihitsu*, is observed. From the comparison, it was possible to understand the influences and appropriations of the genre for Suzuki's film, which I called *zuihitsu narrative*. The chapter selected for the second film seeks to find relationships between the techniques used in *kabuki* theater and the appropriations of these effects in *Kagerō-za*, to reflect on the film's narrative and its aesthetic choices. The third film in the trilogy is analyzed from the perspective of Alain Bergala's text, *In a certain way* (1985), which observes mannerism in cinema. In this chapter, I investigate what is Mannerist about this film, and why the films in the *Taishō* trilogy are Mannerist. In addition to the three aspects, it was necessary to understand the issues involving translation and cultural translation, specifics of Japanese culture, the author's biography and filmography.

Keywords: Seijun Suzuki. *Taisho Trilogy*. Mannerism. *Zuihitsu*. *Kabuki*.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

AGRADECIMENTOS

À Arissa Oda Baeça, minha amada, que me apoiou durante todo o tempo da pesquisa, além das longas conversas que me foram essenciais para clarear as ideias.

Aos meus pais, Neide e Celso e minha irmã, Brisa, por sempre torcerem por mim.

Ao Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello, que me orientou com a sábia visão empática de um educador, e que não me parou mesmo quando decidi dobrar a aposta na ambição da pesquisa.

À Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa, pelos conselhos acertados, em especial sobre não apostar todas as fichas em uma pesquisa de dois anos.

Ao Prof. Dr. Sérgio Alpendre, pelas conversas, debates, discussões, indicações de filmes e de textos, conselhos, broncas e claro, pela amizade.

À Profa. Dra. Michiko Okano, por ter me acolhido em seu grupo de estudos, chamado *Kinyōkai*, onde tive contato com outros pesquisadores e temas que me interessavam, além da oportunidade de apresentar parte da pesquisa.

Aos professores do PPGCOM da Anhembi Morumbi, em especial, Sheila Schvarzman, Renato Pucci, Jamer Guterres de Mello, Cicilia Peruzzo, Vicente Gosciola e Laura Louguercio Cánepa. As aulas que tive com vocês me transformaram. Foram momentos de profunda reflexão que me levaram do riso à emoção. Vou sentir saudades!

Aos meus colegas de sala, Maria Rosa, Edilson, Henrique, Toni e Vinicius, pelos bons papos, discussões de textos em aula e dúvidas de última hora.

Sumário

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI.....	1
1.0 INTRODUÇÃO	11
1.1 APRESENTAÇÃO DA DISSERTAÇÃO	11
1.2 UM POUCO SOBRE A CARREIRA DO DIRETOR	15
1.3 BARREIRA CULTURAL - JAPÃO.....	18
1.4 NUBERU BAGU	20
1.5 UMA SOLUÇÃO?	21
1.6 OS FILMES DA TRILOGIA <i>TAISHŌ</i>	22
1.7 TRADUÇÃO CULTURAL.....	25
1.8 ESTRUTURALISMO E CULTURA JAPONESA	45
1.9 COMO INTERPRETAR UMA IMAGEM DO CINEMA JAPONÊS?	49
2.0 TRILOGIA OU <i>BŪSAKU</i> ? – UM POUCO SOBRE O CONJUNTO	58
2.1 SISTEMAS.....	58
2.1 TRILOGIA E SISTEMAS	59
2.2 TRILOGIA <i>TAISHŌ</i> : EXPANDINDO AS POSSIBILIDADES	63
2.3 INTERTEXTUALIDADE NA TRILOGIA <i>TAISHŌ</i>	64
2.4 ZIGEUNERWEISEN	66
2.5 KAGERŌ-ZA	67
2.6 YUMEJI	68
2.7 SISTEMA PERMEÁVEL	68
3.0 ZIGEUNERWEISEN: <i>NARRATIVA ZUIHITSU, KIGŌ E CONTO DE HORROR</i> NO CINEMA MANEIRISTA.	70
3.1 INTRODUÇÃO	70
3.2 POEMA <i>HAIKU, TANKA</i> , E OUTRAS FORMAS POÉTICAS	73
3.3 PROSA, <i>ZUIHITSU</i> CLÁSSICO E <i>ZUIHITSU</i> MODERNO.....	75
3.4 UCHIDA HYAKKEN, SUZUKI E <i>WATAKUSHI</i>	80
3.5 <i>PAI E FILHA</i> - YASUJIRO OZU	83
3.6 AKIRA KUROSAWA - MADADAYO - UCHIDA E <i>ZUIHITSU</i>	87
3.7 ZIGEUNERWEISEN E HYAKKEN UCHIDA	89
3.8 UM CINEMA MANEIRISTA?	99
3.9 CONCLUSÃO	102
4.0 KAGERŌ-ZA E A HERANÇA CULTURAL DO <i>KABUKI</i> :	104
4.1 OS GESTOS DO <i>KABUKI</i>	105
4.2 O ENREDO DE <i>KAGERŌ-ZA</i>	107
4.3 INTERTEXTUALIDADE EM <i>KAGERŌ-ZA</i>	110
4.4 SEQUÊNCIA 1 - O TERCEIRO ENCONTRO EM <i>FLASHBACK</i> DE MATSUZAKI E SHINAKO.....	112
4.6 SEQUÊNCIA 3 – A PEÇA DE TEATRO NO PURGATÓRIO.	126
4.7 <i>A TRAGÉDIA DE “W”</i> E <i>KAGERŌ-ZA</i> : DOIS TIPOS DE CINEMA, DOIS TIPOS DE TEATRO	138
5.0 YUMEJI E O MANEIRISMO	142
5.1 YUMEJI TAKEHISA, SEIJUN SUZUKI E <i>YUMEJI (1991)</i>	145
5.3 MANEIRISMO:	154
5.4 <i>YUMEJI</i> E PERSPECTIVA:	158
5.5 SEQUÊNCIA: YUMEJI NA ESTAÇÃO DE TREM	163
5.6 ALGUNS FILMES MANEIRISTAS	166
5.7 SEQUÊNCIA: YUMEJI E HIKONO	168
5.8 VERONIKA VOSS.....	171
5.9 NARRATIVA ISOMÉTRICA	172
5.10 SEQUÊNCIA: YUMEJI E A SENHORA WAKIYA.....	174
5.11 VELUDO AZUL	175
5.12 SEQUÊNCIA: O FINAL DO FILME	177
6.0 CONCLUSÃO	179

7.0 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	181
7.1 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	185
7.2 FILMOGRAFIA	185
7.3 ÍNDICE DE FIGURAS.....	187

1.0 Introdução

1.1 Apresentação da dissertação

Esta dissertação busca analisar três filmes realizados pelo cineasta japonês Seijun Suzuki, conhecidos como a Trilogia *Taishō: Zigeunerweisen* (1980), *Kagerō-za* (1981) e *Yumeji* (1991). Os filmes foram ambientados no período *Taishō*, época compreendida nos anos 1912 a 1926, entre as eras *Meiji* (1868-1912) e *Shōwa* (1926-1989). É um período bastante conhecido pelo florescimento cultural resultante da abertura dos portos para países estrangeiros. Antes da era *Meiji* há o período *Edo* (1603-1868) conhecido pelo isolamento político e distanciamento de outras nações, mantendo o país em um governo essencialmente feudal, tendo apenas o contato mercantil com a Holanda em Dejima, uma ilha artificial construída na baía de Nagasaki. O período *Taishō* é então, uma época de aceleração do contato do Japão com outras nações, artes, novas filosofias e de liberalismo econômico.

Não é somente o período que serve como tema para as três obras, mas também a relação com três artistas importantes para a cultura japonesa. Em *Zigeunerweisen*, a narrativa é produzida com auxílio trechos de contos do escritor Uchida Hyakken. *Kagerō-za* é livremente inspirado nas obras do dramaturgo Kyōka Izumi e *Yumeji* propõe uma história envolvendo o famoso pintor Yumeji Takehisa, conhecido por suas gravuras como o *Toulouse-Lautrec japonês*.

Pela ampla gama de possibilidades observáveis a se estudar um filme, é necessário buscar um enfoque. A cultura japonesa é especialmente ímpar e sua linguagem amplamente visual e significativa, como é apontado por Roland Barthes em *O Império dos Signos* (2016). A Trilogia *Taishō* de Seijun Suzuki nos sugere um caminho para a pesquisa: o recorte cultural deste período, que poderia ser compreendido como o começo da era moderna no Japão, um paralelo a *Belle Époque* (que acontece entre 1871 e 1914).

Como este recorte é ainda muito amplo, a opção tomada durante a realização da pesquisa, foi a seleção de alguns aspectos que se relacionam com a cultura japonesa e com a filmografia de Seijun Suzuki. O primeiro destes aspectos está relacionado à literatura japonesa e alguns de seus recursos estilísticos tradicionais, em especial, os da poesia *haiku* e principalmente do *zuihitsu*. O filme a ser analisado é *Zigeunerweisen*, em comparação às soluções estéticas de outros autores do cinema japonês. Embasado por autores especializados em cultura e literatura japonesa, críticos e pesquisadores do cinema,

a proposta deste capítulo é compreender quais destes recursos provenientes da literatura japonesa agora fazem parte de estratégias dos filmes da trilogia *Taishō*, e possivelmente de outros autores e filmes do cinema japonês.

O capítulo reservado para o segundo filme, *Kagerō-za*, tratará de reunir informações sobre algumas das possíveis relações entre recursos estilísticos do teatro *kabuki* e *shin kabuki*, com as escolhas tomadas por Suzuki em utilizar estas tradições em seu filme para moldar a percepção de realismo na narrativa. Portanto, o segundo aspecto a ser estudado é o *kabuki*.

O terceiro aspecto a ser estudado é o cinema maneirista. Apesar de trazer informações sobre algumas tradições da perspectiva na pintura e gravura japonesa, além da biografia do artista Yumeji Takehisa e a importância de suas *bijinga* (gravuras de mulheres bonitas) para a estética do período *Taishō*, a proposta deste capítulo é principalmente analisar o filme *Yumeji* sob o olhar crítico de Alain Bergala e seu texto *De certa maneira*, que observa como alguns cineastas conceberam seus filmes em consonância com o espírito maneirista. Veremos neste capítulo alguns dos elementos definidores do maneirismo, algumas das mais variadas escolhas de diretores maneiristas, como Seijun Suzuki se aproxima do espírito maneirista ao realizar *Yumeji* e de que forma seu estilo se relaciona com as tradições da pintura japonesa.

Apesar de o cinema produzir relações com outras artes e os filmes de Seijun Suzuki serem muito ricos em referências à cultura de seu país, de maneira alguma este diretor é o único a trabalhar usando tais recursos. Naturalmente, outros grandes diretores japoneses também se apropriam de qualidades de sua cultura. Antecessores, como Yasujiro Ozu e Kenji Mizoguchi, ou contemporâneos a Suzuki, Masahiro Shinoda, Shohei Imamura, Yoshishige Yoshida. Diretores atuais, como Hirokazu Koreeda e Naomi Kawase, utilizarão as tradições de todas as artes de seu país captados por suas trajetórias pessoais, seus contatos e preferências. O que muda é a forma pela qual cada um desses cineastas utiliza e enaltece as tradições artísticas e isso é especialmente forte no cinema japonês, que por muitas décadas foi um dos polos de cinema mais prolíficos, sendo Tóquio a cidade com mais salas de cinema no mundo (RICHIE, 1960).

Cada um dos três filmes soa praticamente como uma homenagem aos artistas que referenciam ou protagonizam os filmes, portanto, uma espécie de ode a cada uma das três artes (literatura, teatro e pintura). Por isso, os capítulos reservados aos filmes são centralizados em três aspectos diferentes, tendo o cinema como a linha vertical que cruzará os estudos que envolvem a cultura japonesa.

Embora o enfoque principal seja a inspiração de Suzuki pelo período *Taishō*, é válido pensar na década de 1980, período marcado pela estética maneirista, do famoso texto de Alain Bergala (1985) que observa um sentimento de *atraso temporal* de certos autores. É também interessante pensar em *pastiche* (JAMESON, 1997) e no livro *Simulacros e Simulação* (BAUDRILLARD, 1991) e tantos filósofos e críticos que observavam os movimentos culturais, a globalização e o avanço do liberalismo. Apesar de alguns pontos de discordância, estes autores estudam como a Cultura do capitalismo tardio se apropria superficialmente da estética e da história da humanidade, gerando formas que são como simulacros distanciados da realidade, mas paradoxalmente reveladores, segundo Baudrillard, ou como o *pastiche* de Jameson, uma imitação da realidade, também resultado do contato nostálgico com o passado. Este argumento será desenvolvido com maior aprofundamento ao longo do trabalho, levantando exemplos que permeiam a lógica narrativa dos três filmes.

Antes do aprofundamento nos filmes, haverá a reflexão sobre questões prévias ao estudo dos filmes e da cultura japonesa, a tradução da língua japonesa para uma língua ocidental (no caso, português ou inglês) e a tradução cultural. Estes dois pontos serão discutidos com a finalidade de evitar conclusões erráticas, interpretações superficiais e refletir sobre a perda de informação causada pela tradução, pelo fato de existirem expressões inexistentes no português, textos de duplo sentido – como os chistes da língua portuguesa – que são construídos de outra forma, dada a discrepância entre a língua fonética japonesa a escrita ideogramática, que não replica os fonemas, mas evoca ideias.

Esta pesquisa prévia aos capítulos reservados aos filmes foi idealizada como parte do método de pesquisa, que envolveu abrangente estudo da cultura japonesa, não com a finalidade de compreender todo o contexto do país e sua arte, mas de encontrar os pormenores destes três aspectos selecionados. Por serem temas de grande amplitude (a pintura, o *kabuki* e a literatura), além da distância cultural, a principal fórmula para a concepção da dissertação foi motivada pela curiosidade cultivada ao longo dos anos e pelo interesse em caminhar por conceitos, filosofias e aspectos sociais, pois terminado o passeio foi viável refazer as rotas percorridas com algum amadurecimento e, assim, produzir reflexões sobre estes temas amplos e complexos.

Uma das conclusões da pesquisa prévia foi que tradução e tradução cultural são temas que se misturam e podem ser observados nos filmes de formas diferentes: na *mise-en-scène* dos filmes da trilogia, por exemplo, existem movimentações dos atores que são características da cultura japonesa, objetos específicos e seus usos, cores, tons de roupas,

termos, entonações de voz, onomatopeias, omissões da fala, questões relativas à religião e mitologia do país. Até mesmo o enquadramento e o uso da perspectiva no filme podem carregar outras significações. Um exemplo clássico de posicionamento de câmera característico da cultura japonesa são os planos gravados quase na altura do *tatami* das casas japonesas, amplamente usado nos filmes de Yasujiro Ozu. No caso da trilogia *Taishō* são inúmeras as situações observáveis, relativas à barreira cultural. Compreender um pouco sobre a tradução cultural é essencial para produzir esta dissertação de maneira coerente e respeitosa.

No entanto, é válido trazer a máxima de Jacques Rivette em *Mizoguchi Visto Daqui*, texto da revista *Cahiers du Cinema*:

Estes filmes que, numa língua desconhecida, contam histórias totalmente estranhas a nossos costumes ou hábitos – estes filmes, na verdade, falam uma língua familiar. Qual? A única que almeja qualquer cineasta: a da encenação. Os artistas modernos não descobriram os fetiches africanos convertendo-se à religião dos ídolos, mas deixando-se comover por estes objetos insólitos enquanto escultura. Se a música é um idioma universal, a encenação também o é: esta língua, e não o japonês, é que devemos aprender para compreender “o Mizoguchi”. Língua comum, mas levada aqui a um grau de pureza que nosso cinema ocidental só excepcionalmente conheceu. (DANEY, 1958).

A pesquisa cultural e a reflexão sobre a tradução não devem ser o pivô da pesquisa dos filmes, mas um acompanhamento para o cinema, pois a tarefa de compreender algo tão grande como o *kabuki* ou o *zuihitsu* não caberiam no tempo hábil desta dissertação, nem servem aos filmes. A solução proposta para esta pesquisa foi a escrita ensaística, o passeio pelos aspectos artísticos e pela cultura com a finalidade de produzir uma relação, adotando um caráter pessoal à escrita. Logo, as reflexões que produzi são fruto do meu contato com certos textos e livros, que não bastam para compreender o todo da cultura japonesa, nem são o *todo*, mas sim também aspectos, vislumbres, como os que propus para esta dissertação, que são potenciais ferramentas para propor e organizar o pensamento.

Minha tentativa com a pesquisa cultural foi também uma forma de me libertar das eventuais questões que envolvem o *conteudismo*. Uma grande volta ao mundo para compreender o que Susan Sontag bem soluciona em *Contra a interpretação*: “Nossa tarefa não é descobrir o maior conteúdo possível numa obra de arte, muito menos extrair de uma obra de arte um conteúdo maior do que já possui. Nossa tarefa é reduzir o

conteúdo para que possamos ver a coisa em si.” (SONTAG, 2019, p. 23). Um caminho pela cultura japonesa para alcançar enfim o cinema de Suzuki.

1.2 Um pouco sobre a carreira do diretor

Em algumas entrevistas com Seijun Suzuki – nos capítulos extras do DVD de *Zigeunerweisen* e no site *Midnight Eye* – é possível observar um dado importante: que sua forma de dirigir era responsável por grande ruptura e subversão dos roteiros que recebia quando trabalhava na produtora *Nikkatsu*, onde realizou a maior parte de sua obra. Na entrevista do DVD do filme *Portal da Carne* (1964), consta que Suzuki inventava novos personagens e modificava os finais dos filmes em parceria com os diretores de arte e fotografia, e que este recurso de rebeldia com a estrutura do roteiro era parte do seu processo criativo.

A utilização de elipses em algumas cenas e sequências traz aos filmes de Suzuki a constante sensação de impossibilidade de total compreensão de suas narrativas. O filme nos guia para a indiscernibilidade – como não conseguir se localizar em um bosque ou perder o centro da narrativa – em ritmo semelhante às charadas budistas, conhecidas como *koan*, perguntas que o mestre *Zen* fazia ao discípulo para que este remoesse sem objetivo de solucionar, mas "até que o dente caia" (BARTHES, 1970, p. 98).

Desde 1956, quando realizou seu primeiro filme, *Victory is ours*, suas narrativas eram simples e as soluções estéticas ainda adotavam muitas das alternativas do cinema clássico ou do que estava na moda no cinema popular da época, como cenas com música, festinhas em bares e cenas externas com bastante movimentação. Seria a fase de teste de um jovem trabalhador que havia acabado de se tornar um diretor de filmes B para a gigante *Nikkatsu* e ainda realizava seus truques a serviço da narrativa e do entretenimento.

E é fato que Suzuki aprendeu muito com o cinema popular. Criando filmes em ritmo acelerado para a *Nikkatsu*, suas produções eram repletas de cantores famosos, como Hachiro Kasuga, cantor de *Enka*¹, em *Pure emotions of the sea* (1956) e *Satan's Town* (1956), onde a narrativa era muitas vezes interrompida para que um coadjuvante inesperado, jovem e bonito tocasse acordeão, o que ocorre nestes dois filmes, em situações semelhantes. Outro exemplo acontece usando o protagonista em *The-wind-of-*

¹ *Enka* (演歌) significa literalmente música performática. É uma palavra composta dos ideogramas canção e interpretação respectivamente. É um gênero musical originário da era *Meiji*, inicialmente utilizado como forma de protesto, mas que perdeu esta conotação e se tornou bastante popular nas eras *Taishō* e *Shōwa*, com canções românticas, de ritmo ocidentalizado, mas com poética e temas comuns à literatura japonesa.

youth group crosses the mountain pass (1961), com o jovem galã, Kōji Wada – que protagonizou oito longas metragens de Suzuki até o fim de 1962 – muitas vezes atuando em cenas cantando, dançando e arrumando brigas, mesmo que estas não fossem as suas principais virtudes como ator.

Até 1962, portanto, há evidências de uma estratégia dos estúdios de produzir este tipo de roteiro *pop* para garantir boas bilheterias. Estes atores *proto galãs* estariam realizando filmes B, e caso fizessem sucesso, poderiam protagonizar filmes de maior orçamento. Não apenas novos talentos e músicas garantiam o faturamento, mas propagandas que às vezes eram inseridas nos filmes (como o emplastro *Salonpas* e a cerveja *Asahi* no filme *The Man with a Shotgun*, de 1961), às vezes como *product placement*, outras como parte da história.

A partir de 1962, quando Suzuki já tinha dirigido mais de vinte trabalhos é que se torna cada vez menos tímido no manejo da imagem e os filmes se equipam com estratégias mirabolantes e antinaturalistas, até ser demitido em 1967 ao ser acusado pelo produtor executivo da *Nikkatsu* por supostamente fazer filmes incompreensíveis, sendo o filme deste ano o inventivo *Branded to Kill*.

Segundo o artigo de Tony Rayns para o site *Criterion*, Hori Kyusaku, o produtor executivo que demitiu Suzuki em 1967 planejava usar a punição ao diretor como símbolo, com o objetivo de manter a disciplina dos diretores que faziam outros filmes da *Nikkatsu*. O sistema de produção de filmes em grandes estúdios já dava sinais de queda, e Suzuki seria o bode expiatório para a *Nikkatsu*.

Mas é um fato observável nos filmes de Suzuki: a presença de momentos espetaculares, ou truques visuais com cores, fumaça, neve e pétalas de flores levantam *insights* inconclusivos durante a experiência filmica. Apesar de divertidas, as entrevistas com Suzuki não revelam totalmente suas escolhas e suas estratégias, e da mesma forma que apreciamos seus filmes enigmáticos, a fala trivial de Suzuki aos entrevistadores aparenta uma boa dose de anedotas *koan*, sempre proferindo as respostas mais cotidianas – como forma de despistar – às perguntas difíceis, como é visto no catálogo de críticas e entrevistas de Tony Rayns e Simons Field (1994), na entrevista para o site *Midnight Eye* (MES, 2001) ou no livro de Lúcia Nagib (1993) sobre a *nuberu bagu*².

Tony Rayns (1994) escreve uma pequena biografia de Seijun Suzuki levantando alguns dos pontos principais de sua carreira.

² Também chamada como New Wave japonesa, ou *Nouvelle Vague* japonesa.

O cineasta Suzuki Seijun (ou Suzuki Seitaro, seu nome original), nasceu em 24 de maio de 1923 em Nihonbashi, um distrito central de Tóquio. Seu pai foi vendedor de tecidos. Suzuki completou o curso da escola de comércio de Tóquio em 1941, mas falhou no exame de entrada para o colégio preparatório do Ministério da Agricultura por conta de suas notas ruins em química e física. Passou um ano a procrastinar, assistindo filmes, até que conseguiu um lugar no Colégio de Hirosaki (Prefeitura de Aomori). Mas seus estudos foram interrompidos rapidamente por conta da convocação militar em 1943. Como soldado de segunda classe, sofreu dois naufrágios (nas Filipinas e em Taiwan) antes de ser promovido à patente de segundo sargento nos quartéis meteorológicos. Ele retornou ao Japão em 1946 e finalmente completou seus estudos em Hirosaki. Ele então falhou em conseguir uma vaga na prestigiosa Universidade de Tóquio e ao invés disso (graças à sugestão de um amigo) se inscreveu no departamento de filmes da academia Kamakura. Em outubro de 1948, ele passou no exame de entrada da companhia de cinema *Shochiku*, e foi contratado como um empregado assalariado no estúdio *Ofuna*. (...) Em 1954 ele se muda para o então reaberto estúdio da *Nikkatsu* e trabalha como assistente para Takizawa Hidesuki, Saeki Kiyoshi, Yamamura So e Noguchi Hiroshi. O primeiro dos seus roteiros a ser filmado foi *Rakujitsu no Ketto* (Duelo no entardecer, 1955) dirigido por Noguchi Hiroshi. Suzuki começou a dirigir para a *Nikkatsu* em 1956, primeiro sob seu nome real; seu primeiro trabalho foi um filme de música pop escrito por Urayama Kirio. (...) Em 1967/68, enquanto a *Nikkatsu* se aproximava de uma crise financeira, o atual presidente da empresa, Hori Kyusaku tentou fazer de Suzuki um bode expiatório para as desgraças da empresa e o demitiu por fazer filmes “incompreensíveis”. (...) Com o apoio da Guilda de diretores do Japão e um protesto coordenado pelo cineclube, Suzuki processou a *Nikkatsu* por uma demissão indevida. Três anos e meio depois, ele ganhou a causa, mas um cartel das maiores produtoras continuou impedindo-o de filmar até 1977. Ele sobreviveu aos anos de processos dirigindo comerciais e publicando livros de artigos. Em 1980 ele entrou em uma parceria continuada com o produtor independente Arato Gengiro e fez o primeiro filme da sua *Trilogia Taishō, Zigeunerweisen*. Quando os grandes circuitos cinematográficos recusaram exibir o filme, Suzuki e Arato distribuíram-no eles mesmos, exibindo com grande sucesso em uma unidade de cinema móvel. Em 1984, o festival de cinema de Pesaro exibiu uma primeira retrospectiva parcial dos trabalhos de Suzuki fora do Japão. Em 1985, Suzuki foi votado como “O homem mais bem vestido” pela Sociedade Japonesa de Moda. Em 1986, o crítico Ueno Koshi publicou o primeiro grande volume de documentos e críticas sobre os trabalhos de Suzuki: *Suzuki Seijun Zen Eiga* (Os filmes *avant-garde* de Seijun Suzuki). Em 1988, o festival de filmes de Edimburgo exibiu a primeira retrospectiva de trabalhos de Suzuki na Inglaterra, e em 1991, tributos a Suzuki foram organizados nos festivais de Rotterdam e Vancouver. (RAYNS, 1994, p. 46, tradução nossa).

Este resumo da vida de Seijun Suzuki nos mostra muitos baques, como reprovações, a segunda guerra mundial, sobrevivendo a dois naufrágios, demissão, questões judiciais, desemprego. Como a carreira da maioria dos artistas, repleta de altos

e baixos, se torna campo fértil para o desenvolvimento de seus múltiplos talentos como diretor de publicidades, programas de televisão, como ator, escritor e romancista.

Penso que sua radicalização como autor de filmes seja, além de seus interesses pessoais, fruto de sua inadaptação a uma carreira estável, o que também aconteceu com outros diretores talentosos, como Akira Kurosawa. E embora a carreira de Suzuki antes de 1967 seja muito distinta da sua fase como cineasta independente, existe um conjunto de temas preferidos, efeitos, truques narrativos, uso de cores, técnicas de montagem e tipos de personagens utilizados em seus filmes que de certa forma são um aprendizado para o diretor, que trabalharia todo esse imaginário nos três filmes da trilogia *Taishō*.

Pensando em Seijun, um diretor de cinema com um estilo muito próprio, de difícil descrição, uma combinação de elementos da cultura pop: gangsters *yakuza*, espadas, armas, intrigas por drogas, casas noturnas, festas, tramas violentas, *kabuki*, *haiku*, em uma variação crescente entre a consonância e a dissonância da combinação destes elementos com a interrupção narrativa, elementos irracionais na trama, poesia e piadas bobas, mudanças de cenários, *jump cuts*, toda uma combinação específica que torna uma proposta popular em uma experiência profunda e reflexiva, mas sem abrir mão do que Suzuki julga como essencial, que é a sua maneira de produzir entretenimento.

1.3 Barreira cultural - Japão

Existem muitos pormenores da cultura japonesa que se perdem na tradução. Apesar das interpretações que adicionam linhas extras de texto sobre a imagem, como notas de rodapé, para explicar elementos específicos, isto não ocorre nas legendas encontradas dos filmes de Seijun Suzuki. Portanto, para um espectador que não tem contato com produtos culturais do Japão, sem a explicação de certos detalhes, muitas vezes estes passarão despercebidos, encolhendo a superfície de contato do espectador com o filme. A narrativa será compreendida, e será possível assistir sem problemas, mas quanto mais se busca a respeito de qualquer assunto, novas formas de interpretar as imagens surgirão.

Esta dissertação não trabalhará com recepção de espectadores e para evitar utilizar o *espectador ideal* de maneira utilitária. Em cada um dos capítulos serão trazidos exemplos destas particularidades da cultura japonesa como forma de fundamentar a hipótese de que existem aspectos culturais que se perdem na tradução.

Além das perdas pela tradução, questões que transcendem o problema da linguagem, paralelas ao entendimento e análise de um filme, e que não serão deixadas de lado, a fim de aproximar os paralelos e extrair novas reflexões e boas dúvidas.

A tradução cultural constantemente precisa se repensada. Deve acompanhar a Cultura, deixando-se florescer por influências internas e externas a uma nação. Terry Eagleton (2003), em seu livro *A Ideia de Cultura*, aborda as modificações do termo e os tantos paradoxos que encontramos ao se pensar em cultura. A passagem abaixo, serve como ponto de crise para esta questão:

As verdades culturais – seja na arte superior ou nas tradições de um povo – são por vezes sagradas, devendo ser protegidas e veneradas. A cultura herda, assim, o imponente manto da autoridade religiosa, mantendo, porém, incômodas afinidades com a ocupação e a invasão; e é entre estes dois polos, positivo e negativo, que o conceito se ergue atualmente. Trata-se de uma das raras ideias que têm sido tão integrantes para a esquerda política quanto vitais para a direita política, e a sua história social é, conseqüentemente, excepcionalmente intrincada e ambivalente (EAGLETON, 2003, p. 12).

O primeiro dilema ao assistir um filme de Suzuki é: como lidar com o que se desconhece? Neste momento é útil expandir esta pergunta para além do cinema japonês, ou seja, qualquer cinema de uma cultura alheia e distante de um espectador que não esteja inserido na cultura da nação. Uma das alternativas para interpretar o que se desconhece é lidar com o dilema tratando o que se viu como um recurso cinematográfico inventivo, talvez supor que tal recurso é fruto da mente do autor, como forma de suprir uma lacuna, o que é importante deixar claro que não invalida qualquer interpretação, pois a fruição de um filme não depende de soluções cartesianas.

Outras possibilidades são não compreender, gerar confusão pelo contato, se impressionar, pelo sentimento compartilhado com parte da obra ou pela intuição. Todas estas alternativas derivam do exercício do ignorar algo por parte do espectador, e isto dificilmente pode ser evitado, mesmo quando se *entende um filme*, num constante balanço entre enxergar a imagem e contemplar o todo e suas possibilidades, ou se ater a detalhes e a partir daí imaginar discursos, reflexões, estruturas racionais.

Tal afirmação, no entanto, de que o espectador ignora particularidades culturais de diversas formas, gera uma abertura para exotizar a cultura, tratando o organismo cultural como algo *verdadeiro*, sagrado, como um exemplo de expressão do real, perdido na civilização pós-moderna, mas de visão estereotipada, distante da ideia de Terry

Eagleton, e mais próxima do trabalho de Jean Baudrillard (1991) em *Simulacros e Simulação*.

Este tipo de pensamento não é apenas característico do período pós-moderno. O japonismo que influenciou o período da *art nouveau* nas décadas de 1890 a 1920 se constrói desta tentativa de moldar, reduzir e apropriar-se de elementos de outra cultura ao passo em que a coloca em um patamar de destaque.

Outra possibilidade seria ignorar a maior parte da cultura do país, buscando estudar apenas por referenciais tradicionais e fórmulas – como por exemplo, uma análise com o puro enfoque no cinema ou buscando encaixar teóricos do surrealismo europeu ao pensamento japonês, o que pode funcionar em certos aspectos, mas também pode soar inadequado.

E talvez a possibilidade mais acertada seja, no final das contas, aproximada do “espectador ideal à beira da tela, monstro de inocência e rigor” (MOURLET, 1959). Este espectador que tudo vê e tem o poder do discernimento e pensamento crítico. Se esta dissertação fosse um jogo, este seria o seu objetivo, que pelos tantos motivos já citados, se trata de uma utopia. Mas tal citação serve à escrita como bússola.

1.4 Nuberu Bagu

Os filmes de Suzuki foram definidos por parte da crítica e historiadores como realizados por um diretor da *Nuberu Bagu*, uma denominação supostamente paralela à *Nouvelle Vague*, um termo que suscita uma comparação, como se o disparo da transformação do cinema viesse primariamente dos Jovens Turcos³. Realizar estes paralelos e cruzamentos historiográficos com outros movimentos em sintonia é uma ferramenta útil, porém passível de simplificações que podem gerar alguns equívocos.

Para o caso da *Nuberu Bagu*, uma medida importante é refletir sobre as inovações do cinema, que são fruto da cultura cinematográfica, mas também de seu contato com o público local e desenvolvimento industrial, especialmente após a Segunda Guerra Mundial e a aproximação com os Estados Unidos. Décadas que marcaram a industrialização das cidades japonesas e o rápido desenvolvimento proveniente de uma

³ Jean-luc Godard, François Truffaut, Jacques Rivette, Claude Chabrol e Eric Rohmer, críticos da Cahiers du Cinéma e cineastas se denominavam como Jovens Turcos em alusão a revolução turca de 1889, um paralelo com o cinema francês de estúdio que desejavam derrubar.

política mercantil voltada para o amplo investimento em exportações, período muitas vezes chamado como *milagre econômico* (que ocorreu nas décadas de 1960 e 1970).

Todas essas variantes comprovam que é uma tarefa complexa unir ou separar particularidades do cinema de uma nação do desenvolvimento mundial. Além disso, não é unanimidade a categorização dos filmes de Suzuki do período da *era Nikkatsu* (1958-1967) como *Nuberu Bagu*, mas, mesmo assim, estes dados históricos são importantes para fins comparativos.

1.5 Uma Solução?

Em suma, não é possível afirmar inteiramente qual aspecto do filme provém de uma determinada cultura, se tratando de uma crença limitante para a dissertação. Para evitar o desequilíbrio da pesquisa, talvez a melhor forma de lidar seja focar nos temas culturais até um determinado limite, buscando comparações com outros filmes, trazendo exemplos, produzindo cruzamentos, atravessamentos. O limite do aprofundamento será o encontro com contradições ou paradoxos irremediáveis.

Por fim, a ação a tomar é assumir estes problemas de pesquisa como irresolutos a fim de misturar japoneses e ocidentais – afinal, isto já é uma realidade há alguns séculos – e eventualmente selecionar estes conflitos e contradições culturais e linguísticas para testá-las sobre a narrativa e a linguagem cinematográfica.

Esta dissertação, portanto, visa realizar o estudo da Trilogia *Taishō* dentro dos cuidados citados, gerando um trabalho de interpretação e tradução, se limitando a um recorte específico de estudos cinematográficos, culturais e históricos, selecionados com base no tema de cada filme, de acordo com a necessidade de cada capítulo.

A fundamentação teórica da dissertação se concentra no trabalho específico de importantes estudiosos da cultura japonesa, em especial Donald Richie, que teve contato direto com os principais personagens da *Nuberu Bagu* e grupos performáticos como o *Zero Jigen*⁴. Além de crítico de cinema, realizador e ensaísta, dedicou mais de cinquenta anos de sua vida ao estudo do Japão, tendo escrito uma série de livros sobre aspectos culturais e cinema.

Apesar de não haver um livro específico de Richie sobre Seijun Suzuki, a relevância de seu trabalho é identificada na visão privilegiada do autor em relação a outros

⁴ Grupo performático atuante entre 1963-1972, que realizou importantes manifestações, em especial durante as Olimpíadas de Tóquio em 1964.

pesquisadores de cinema. Esta perspectiva pode facilitar a compreensão de nuances da cultura japonesa relativas à história, literatura e cultura durante a reflexão sobre os filmes, além de servir como elemento importante de consulta para a etapa da análise fílmica, que será o corpo principal de cada capítulo.

1.6 Os filmes da Trilogia *Taishō*

O primeiro dos três filmes, *Zigeunerweisen*, tem o roteiro escrito com base em trechos de contos do escritor, tradutor e professor Hyakken Uchida (1889-1971). Suzuki tenta também, de certa forma, reproduzir a figura do autor em seu filme, como veremos na análise.

Um dos principais livros de contos do autor e o único disponível em inglês, *Realm of the Dead*, foi traduzido por Rachel Dinitto, que também escreveu um artigo (DINITTO, 2004) sobre a relação entre o livro e o filme, que servirá de base para o capítulo. Como a proposta para a análise do *Zigeunerweisen* será a relação com a literatura, abordarei de maneira introdutória algumas das qualidades da tradição da poética nipônica, forma e especificidades dos contos de terror, que serão identificadas nas cenas do filme.

Não será explorado apenas o conto de horror, mas também alguns gêneros literários importantes; a poesia *haiku*, a poesia *tanka* e o atípico *zuihitsu*, diferentes tradições da literatura japonesa, tão antigas e tradicionais quanto modernas em sua forma. Portanto, a tônica é a relação da literatura japonesa do período *Taishō* ou antecessores, pensando especificamente no gênero literário do terror (ou fantástico) com Suzuki e o que pode ser transportado para uma interpretação cinematográfica que poderia amplificar a compreensão sobre a obra.

Kagerō-za tem como protagonista um dramaturgo e se baseia nos trabalhos de Kyōka Izumi, que escrevia contos, romances e peças de *Kabuki*, um dos teatros tradicionais do Japão. A relação aproximada do teatro japonês com o cinema é latente nos filmes de muitos diretores nipônicos, sendo para muitos deles uma influência essencial, dando forma característica ao trabalho de cena dos atores e a lógica de decupagem. É possível pensar em todos os séculos de teatro transsubstanciados pelo cinema de Kenji Mizoguchi, que incorpora códigos do teatro à interpretação cinematográfica. Os planos normalmente se sustentam para aproveitar a cena, o que é também válido como uma tradição do cinema. Portanto, Mizoguchi filma cinema, mas também carrega em seu repertório interno o teatro.

Até mesmo na televisão japonesa é bastante comum encontrar fortes traços do *Kabuki* absorvidos pelas novelas ou programas de auditório. Logo, *Kagerō-za*, por ser um filme que tem um dramaturgo como protagonista, fala a todo momento de teatro, e tem em seu clímax uma longa sequência que ocorre em um palco de teatro, repleto de efeitos especiais tradicionais do *Kabuki*.

Cinema e Teatro, apesar de serem artes distintas, têm colaborações. O cinema utiliza as artes em seu meio – o filmico – e atribui a ele novos usos, absorvendo alguns recursos do teatro. Este também foi influenciado pelo cinema ao longo das décadas. No capítulo reservado ao segundo filme da trilogia, analisaremos algumas sequências, uma delas no âmbito do *espectro naturalista* do filme e outra que se aproxima da representação do teatro dentro do filme.

A comparação entre as duas cenas, suas diferenças e semelhanças, além da identificação de elementos do *Kabuki* usados no cinema de Suzuki serão o método utilizado para comprovar a hipótese da relação de *Kagerō-za* com as tradições desta forma de teatro, pensando em modo de interpretação, linguagem falada, visual e corporal, figurinos, cores, referências ao palco de *Kabuki*, desenho de som e efeitos especiais. Além do *kabuki*, este capítulo aproveita a reflexão do livro de Darci Kusano (1993), que compara o teatro *kabuki* ao teatro barroco. Tais informações serão úteis para observar o que há de barroco no filme de Suzuki, sendo este termo não um espaço na história da arte, mas um espírito do tempo, semelhante ao clássico e o moderno no cinema.

Yumeji tem o roteiro baseado em parte na biografia do artista Yumeji Takehisa, conhecido principalmente pelo uso da xilogravura e também gravura em diversos tipos de telas como papel de seda (utilizado como embrulho de presentes, rolos de imagens ou quadros) e pequenos cartões postais vendidos em bancas de livros e jornais, tecidos, roupas, sendo um artista essencialmente popular, um exemplo claro do artista que pensa no *design* e no *marketing*, mas também muito sensível e intimista, único e absolutamente relevante para o Japão, especialmente em relação à modernidade do país.

Este capítulo, portanto, trata da relação do terceiro filme da trilogia com os trabalhos de Yumeji, visando a relação da modernidade com suas produções, além de sua biografia. Também será abordada a pintura das *bijinga* de Yumeji, um termo que define a mulher bela ideal japonesa, um termo que se transforma ao longo dos anos e que é forte influência para Suzuki e o cinema dos anos 1980, de Yumeji e de outros artistas plásticos do Japão. Além da pintura, a segunda força do capítulo é a reflexão acerca do cinema maneirista. Compreender os recursos utilizados em *Yumeji* será uma forma de alinhar

as questões relativas ao maneirismo dos anos 1980, que pode ser observado nos três filmes da trilogia.

Na gravação em áudio existente na biblioteca do Museu da Imagem e Som em São Paulo, quando Suzuki veio ao Brasil em 1999 para a 23ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo, foi perguntado por Carlos Reichenbach, após a exibição de *Zigeunerweisen*, se a principal influência para a realização de seus filmes era a pintura. Suzuki respondeu que era o *Kabuki*. Uma resposta curta, mas que contém muita informação sobre a filmografia de Suzuki. Assim como o cinema pode conter e ser constituído de outras artes (literatura, pintura, escultura, teatro, etc.), o teatro contém relações com outras artes. No caso do *Kabuki*, há uma gama de influências da literatura japonesa, da dança, da música e da pintura nos espetáculos, que poderia sugerir uma preferência na pesquisa do *kabuki* ao se fazer um filme.

Por outro lado, esta curta informação não serve de prova, visto que tal informação é uma obviedade, já que as artes costumam caminhar juntas sob o espírito de seu tempo, influenciando umas às outras, mas servem como pista para formular novas perguntas a serem respondidas ao final da dissertação: quais influências se sobressaem dentro do cinema de Suzuki, e como isto torna seus filmes únicos? Reichenbach sugeriu no evento que fosse a pintura e como exemplo trouxe a relação das cores com cada uma das quatro mulheres, que formavam uma gangue de prostitutas no filme *Portal da Carne* (1964). Suzuki responde que é *kabuki*. Pensando por mais um espectro, o filme de 1964 teve seu roteiro adaptado de um romance famoso escrito por Taijiro Tamura. Na entrevista com Lúcia Nagib (1993), Suzuki responde uma pergunta sobre a influência dos quadrinhos japoneses em suas obras com: “O cinema é muito diferente disso tudo. Vou botando toda uma variedade de ideias que vêm na minha cabeça.” (NAGIB, 1993 p. 132).

Outro dado importante é sua parceria com diretores de arte na composição dos quadros de seus filmes, fato que é evidenciado na entrevista gravada com Takeo Kimura, o diretor de arte do filme *Portal da Carne*, na sessão de conteúdos extras do DVD do filme. Além disso, podemos encontrar este dado no catálogo organizado por Hasumi Shigehiko, na entrevista que Suzuki dá ao autor. Takeo Kimura realizou muitos dos filmes dirigidos por Seijun Suzuki; *The Incurable* (1963), *Kanto Wanderer* (1963), *Portal da Carne* (1964), *Carmen from Kawachi* (1966), *Elegia da Briga* (1966), *Zigeunerweisen* (1980) e *Capone Cries a lot* (1985). A entrevista com Takeo Kimura revela a relação muito próxima que os dois constroem para criar imagens e sequências novas sobre os roteiros recebidos. Sobre a escolha das roupas das quatro mulheres no *Portal da Carne*,

a resposta de Suzuki e Takeo foi que as cores fortes não têm significado, mas que o contraste de cores era interessante para o filme. Tal constatação não eleva a imagem pela significação psicológica ou narrativa, mas pela composição imagética, pelo estudo da plasticidade.

Os outros dois filmes, *Kagerō-za* e *Yumeji*, têm a direção de arte por Noriyoshi Ikeya, experiente como Kimura, entretanto é possível observar o estilo de cores e a caracterização inspirada no período *Taishō* com cuidado semelhante, unidade criativa que é mantida pela direção. A maneira como Suzuki se expressa visualmente nos filmes se mantém com cores vibrantes e contrastes cromáticos, especialmente nos filmes depois de 1964.

Suzuki era afetivamente aficionado pela época, segundo a entrevista encontrada na coletânea da Trilogia *Taishō*, da *Arrow Video*. A era *Taishō*, vista de maneira romântica e otimista como um último suspiro de inocência perante a modernização e ocidentalização, um momento de liberalismo que precede o militarismo da era *Shōwa* (1926-1989) que protagonizou a segunda guerra mundial.

Este trabalho busca ampliar os horizontes da pesquisa do cinema de Suzuki, assim como o cinema japonês. Para isso, é um interesse, contudo, um desafio na dissertação, manter-se atento à tradução cultural e à tradução das legendas, um território de vastas possibilidades, mas experimental, dado meu conhecimento limitado da língua japonesa. Portanto, a tradução da língua e a tradução cultural serão propostas reflexivas, que adicionarão conteúdo ao trabalho, mas sem ser a principal forma de produzir evidências, e sim a análise fílmica e o que pode ser visto nos filmes.

1.7 Tradução Cultural

Uma das minhas muitas inquietações acerca da tradução cultural envolve a interpretação de um filme em língua estrangeira, de raiz muito distinta do português e das línguas latinas ou germânicas. As reflexões a seguir fazem parte do trajeto pelas dúvidas que surgem ao interpretar um filme, na rota paralela que envolve o estudo da cultura japonesa. Portanto, antes de me aprofundar na pesquisa dos filmes, julguei essencial para a dissertação iluminar tais rotas, para melhor percorrê-las.

Existe grande diferença entre as línguas latinas e a japonesa. No uso dos fonemas, diferenciação da construção das frases e uso de verbos, tempos verbais, localização do sujeito, adjetivos e advérbios.

No caso do japonês e do mandarim, que usam ideogramas, existe grande discrepância no entendimento da língua para um ocidental – que fale português, por exemplo – que se perde nas múltiplas interpretações, já que estas línguas suscitam combinações entre objetos, ideias e sentimentos. Não se trata apenas de uma questão lógica, mas também filosófica e cultural, que envolve atenção.

Este cuidado não se dá pelo viés da cautela, mas pelo caminho do afeto, a busca por conhecer e aceitar diferenças, pela consciência das relações entre as línguas e as culturas. A citação inicial do artigo *Hibridismo e tradução cultural em Bhabha* dá conta de apresentar os desafios da tradução cultural:

A hibridização não é algo que apenas existe por aí, não é algo a ser encontrado num objeto ou em alguma identidade mítica híbrida – trata-se de um modo de conhecimento, um processo para entender ou perceber o movimento de trânsito ou de transição ambíguo e tenso que necessariamente acompanha qualquer tipo de transformação social sem a promessa de clausura celebratória, sem a transcendência das condições complexas e conflitantes que acompanham o ato de tradução cultural (BHABHA apud SOUZA, 2004, p. 113).

A tradução cultural requer a identificação de signos e símbolos, entretanto, não deve ser tratada de maneira estática, como se um significado para uma palavra ou um hábito fossem uma mesma coisa desde os primórdios. A tradução cultural transcende o campo da linguística.

A tradução cultural envolve pensamento crítico, ideológico, noção de tempo histórico, de afetividades e abertura a pensamentos antagônicos e agonísticos. Para abrir a discussão deste assunto, trarei alguns exemplos que tratam de uma das diferenças entre as línguas japonesa e portuguesa: os alfabetos.

No japonês há quatro alfabetos, *hiragana*, *katakana*, *kanji* e *romaji* (EELIS, 1952)

O *hiragana* é proveniente de radicais dos hieróglifos da língua chinesa, tendo partes desses ideogramas retirados e replicados em diferentes caracteres fonéticos. A criação do *hiragana* envolve longa história de intercâmbio cultural com a China; o *katakana*, que embora tenha essencialmente a mesma função sonora em seus silabários, tem a escrita diferente, repleta de ângulos ao invés dos ideogramas curvilíneos do *hiragana*. O *hiragana* é utilizado principalmente na construção de frases como um elemento aglutinador dos ideogramas (conhecido como partículas), flexão verbal – como passado e presente – construção de algumas palavras específicas e alguns verbos.

O *katakana* serviria principalmente para reproduzir palavras estrangeiras, como por exemplo *biidoro* (ビール), que significa vidro, o que é um dado curioso, um alfabeto para termos *estrangeiros*, fato que espelha a política cultural do Japão fechado e aberto para os países estrangeiros ao longo dos séculos. Além das palavras estrangeiras, também é bastante utilizado para facilitar o aprendizado de crianças ou para escrever nomes estrangeiros, mesmo estes sendo de descendentes de japoneses.

O *kanji* muitas vezes é substituído pelo *hiragana*, por ser um silabário sonoro. Esta permuta facilita o aprendizado da língua, já que os *kanji* são muitos. São ideogramas que representam ideias completas. Um leitor médio, no Japão, precisa aprender cerca de 3000 *kanji* diferentes para conseguir construir palavras e expressões e ler, por exemplo, o texto de um jornal. Logo, o *hiragana* pode ser utilizado em livros e artigos para facilitar a leitura e mostrar como tal ideograma é falado.

Romaji é o quarto alfabeto, utilizado nas línguas latinas, e foi incorporado no cotidiano japonês, sendo também amplamente utilizado em livros e revistas. O uso do *romaji* foi incorporado à cultura japonesa em 1548 por padres portugueses, uma forma de facilitar o intercâmbio cultural. Seus usos se transformaram ao longo dos séculos, e após a segunda guerra mundial, é bastante comum encontrarmos placas com os textos em *hiragana* e *katakana*, no caso do *kanji* ser muito complicado, e a tradução em *romaji*, para estrangeiros.

Na apresentação dos alfabetos já é possível compreender questões culturais bastante enraizadas, que transcendem a linguística e entram no campo da tradução cultural.

Não só a cultura, pensada como um termo amplo que abarca todas as diversas culturas existentes em uma nação, como a linguagem, representam um amontoado indissociável, desafiador para o trabalho de um tradutor.

O estudo da cultura e a língua ao longo da história são proveitosos para teóricos, poetas, missionários, artistas, que passaram pelo Japão em tempos diferentes, impactados com o jeito diferente de se interpretar uma frase e conceber ideias, provenientes da escrita ideogramática. Na tradução de um ideograma para o ocidente existe muito mais que a interpretação direta, mas a história do intercâmbio cultural com outras nações, transformações e adaptações que tornam esta tarefa enigmática. Qual a melhor forma de compreender o outro? Uma citação do texto de Roland Barthes define a *língua desconhecida* como um sonho, um desejo:

O sonho: conhecer uma língua estrangeira (estranha) e, contudo, não a compreender: perceber nela a diferença, sem que essa diferença seja jamais recuperada pela sociabilidade superficial da linguagem, comunicação ou vulgaridade; conhecer, refratadas positivamente numa nova língua, as impossibilidades da nossa; aprender a sistemática do inconcebível; desfazer nosso “real” sob o efeito de outros recortes, de outras sintaxes; descobrir posições inéditas do sujeito na enunciação, deslocar sua topologia; numa palavra, descer ao intraduzível, sentir sua sacudida sem jamais a amortecer, até que, em nós, todo o Ocidente se abale e vacilem os direitos da língua paterna, aquela que nos vem de nossos pais e que nos torna, por nossa vez, pais e proprietários de uma cultura que, precisamente, a história transforma em “natureza”. (BARTHES, 2016, p. 11-12)

Esta citação é essencialmente o choque cultural em vislumbrar a linguagem de outra nação e perceber que sua biografia não é *natural*, mas localizada no Ocidente.

É possível pensar que o japonês se trata de uma língua mais aberta a interpretações, de "entrançamentos dos códigos, das referências, das constatações desligadas, dos gestos antológicos" (BARTHES, 1972, p. 71), espaços vazios entre objetos e verbos, onde a tradução tem dificuldade em alcançar e palavras intraduzíveis. Isto também pode ser uma interpretação primária resultante de uma organização diferente dos fonemas latinos, e como as palavras se formam.

Serguei Eisenstein, a seu modo, associou a teoria da montagem cinematográfica aos *kanji* ao dizer que a junção de uma palavra de dois ideogramas gera duas imagens, portanto, um conflito de ideias, que seria o cerne da montagem dialética no cinema. É possível pensar em conflitos, no positivo e no negativo. Ao se referir aos planos de uma montagem, Eisenstein diz que:

Pode ser lido apenas em justaposição, exatamente como um ideograma adquire significação, significado e até pronúncia específicos (ocasionalmente em posição diametral um ao outro) somente quando combinado com um indicador, em separado, de leitura ou de mínimo significado - um indicador para a leitura exata – colocado ao lado do hieróglifo básico (EISENSTEIN, 1990, p. 72).

Apesar de existirem diferenças no uso dos ideogramas chineses para os japoneses, como a ausência de partículas entre as palavras e diferentes flexões verbais, função normalmente desempenhada pelos *hiragana*, muitas das palavras funcionam como a citação exemplifica. No entanto, não é sempre que se pode aplicar o uso da antítese à construção de palavras entre outras figuras de linguagem. O conceito emprestado por Eisenstein se delimita a uma abstração provocada pelo conflito de duas ideias, mas não de ideogramas que representam costumes, sentidos e modos de falar. São muitos os

exemplos na língua japonesa. Apesar disso, o entendimento da linguagem japonesa e do cinema por Eisenstein são contribuições relevantes para o estudo da linguagem cinematográfica, pois constituem uma maneira de produzir gramática às imagens pelos mais diferentes tipos de estímulos e associações. Mesmo citando estas questões, é possível compreender muitos filmes e cenas pela teoria da montagem.

A linguagem dos ideogramas é repleta de intervalos e caminhos que poucas vezes temos como respostas concretas aceitáveis em análises que buscam respostas únicas, muitas vezes sintetizadas em aplanamentos, problema que muitas vezes gera uma justificativa para o distanciamento e exotização de culturas.

A incerteza ou o não uso do pensamento lógico, equacional, não é sempre visto como uma virtude na comunicação escrita – especialmente em legendas de filmes, que precisam passar a informação com agilidade – sendo estas incertezas mais bem-vindas no campo da arte e da filosofia. Para o estudo da tradução e da linguística, a complexidade da língua é essencial à relação humana. Lynn Mario T. Menezes de Souza comenta Eni Puccinelli Orlandi sobre a questão da língua e dos significados, e como traduzir não é decifrar, ou seja, não é como uma equação a ser solucionada. Traduzir é essencialmente interpretar:

Por sua vez, em sua discussão sobre a análise do discurso, Orlandi (1999) explica como tal análise procura desfazer a ilusão da transparência da linguagem para expor a materialidade do processo de significação e da constituição do sujeito. Orlandi enfatiza o fato de que não há sentido sem interpretação, e que tanto a linguagem quanto seus usuários estão sempre inseridos em sujeitos a influências socioculturais, históricas e ideológicas. (SOUZA, 2004, p. 128)

No curto espaço da legenda de um filme, que busca reproduzir em palavras escritas o campo sonoro de um filme e com raras exceções a tradução de textos na imagem, como placas ou ideogramas julgados essenciais à narrativa, o texto traduzido de um filme não tem como comportar toda a complexidade da linguagem falada. No caso da língua japonesa, a escrita ideogramática se torna uma segunda camada, já muitas das falas se perdem pela omissão de trocadilhos, como um personagem que fala uma palavra em referência a ideogramas completamente distintos, mas que tem o mesmo som ou a omissão do sujeito ou do objeto direto, algo também muito comum na linguagem falada em japonês, que se baseia muito no contexto. As nuances não estão somente em palavras com mesmo som, como em sonoridades distintas, mas que tem significados sutis, ou que compartilham um mesmo ideograma que pode revelar diferentes contextos em filmes.

Um dos muitos exemplos da profundidade interpretativa no uso dos ideogramas são as palavras *mondai* (問題) e *shitsumon* (質問). Ambas significam problema ou questão. A primeira, no entanto, funciona para perguntas que precisam ser resolvidas, como a questão de uma prova ou um problema social. A segunda é utilizada normalmente para perguntas que necessitam de uma resposta, como uma dúvida para um estranho ou um professor. O professor, portanto, ao lançar uma pergunta, precisaria utilizar o primeiro termo, enquanto o aluno usaria o segundo. Uma possível associação com a língua portuguesa seria o uso de diferentes palavras para uma pergunta ou uma resposta: *por quê*; *por que*, *porquê*; *porque*, mas as semelhanças param por aí. No caso da língua inglesa, há primariamente a palavra *why* para as perguntas e *because* para as respostas.

Nessas situações, as traduções se perdem sem muita esperança para conciliação de ideias para captar estas nuances. Portanto, Souza constata que é “contra tudo isso que escrevem Bhabha e outros teóricos pós-coloniais, procurando justamente desnaturalizar a ilusão de transparência e de homogeneidade, deixando de negar a interpretação para revelar a ideologia”. Não existem relações simples e diretas na linguagem na cultura e nas relações humanas e as comparações servem para revelar as diferenças, produzindo uma resposta dialética profunda, na busca pela aproximação e não da exotização.

Assim como Terry Eagleton (2003, p, 118) critica a simplificação da língua inglesa pelos americanos pela redução dos termos e expressões; muito mais do que significados se perdem na tradução.

No caso de um espectador que assiste a um filme de Suzuki, por mais que este seja dedicado à linguagem cinematográfica, entre expressões faladas, gestos, onomatopeias, sons, referências culturais, espirituais e políticas, aquilo que é deixado no campo da imaginação pode se perder completamente na impossibilidade de uma tradução. Estas lacunas poderiam então ser preenchidas por outras experiências de vida do espectador que soem semelhantes ao que é visto, por outras percepções humanas não relacionadas à linguagem, interpretações artísticas, livres das mais variadas formas (e isto não impede a coesão destas interpretações) ou poderiam ser ignoradas. Este modo de soterrar incógnitas com significados é a problemática levantada por Homi Bhabha em “O local da cultura” e comentada por Souza.

A linguagem de um filme, por mais que completamente codificada e repleta de sentimentos universais, é também composta pelas especificidades de uma cultura, que também gera sensações, *insights* e sentimentos únicos e impossíveis de serem traduzidos na sua totalidade sem um certo tempo de adaptação à cultura.

Sobretudo, a grande massa que consiste em uma obra de arte é o mistério, sendo então, o estudo cultural uma pequena parcela da interpretação de um filme.

Assim como a morte antinaturalista do personagem Corisco – gritando de braços abertos “mais fortes são os poderes do povo!” em *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (Glauber Rocha, 1964) – pode ser considerada incomum por não seguir as arestas do realismo e ao mesmo tempo fazer sentido à cultura brasileira, à literatura de cordel, ao teatro brasileiro e à lógica do filme; já que o filme compõe além de aspectos culturais, uma linguagem (a cinematográfica) e uma série de subjetividades, muitas delas como os enigmas *koan*, sem respostas, apenas indagações, que extrapolam as particularidades culturais.

Temos no cinema japonês diversas expressões da imagem que passam despercebidas aos olhos de um espectador (nativo ou não) que pouco conhece as nuances desta cultura. Logo, se debruçar nos estudos culturais pode levar a equívocos.

Um exemplo um tanto genérico para o cinema japonês é das dramáticas mortes vistas em filmes de samurais, de diferentes diretores, que costumam seguir uma série de códigos, como em *Harakiri* (Kihachi Okamoto, 1962). Após a facada, a expressão facial do personagem flagelado é intensa, os olhos se abrem completamente, e sua movimentação será lenta e dramática. Quase como uma forma de dança, o personagem é atingido, se escora na parede, aperta sua espada, segura uma última lufada dos pulmões, até por fim cair de joelhos e desabar no chão. Muitas destas expressões faciais e movimentos são gestos de uma tradição de técnicas do ator do teatro japonês (que tem inúmeras vertentes, mas que se comunicam e se antagonizam em diferentes modos). Compreender isto pode expandir os significados de um filme, mas talvez seja mais essencial ao filme compreender a facada e a morte.

A tradução e interpretação cultural podem gerar questões. Estas mortes citadas, por exemplo, são naturalistas ou não? Dada a associação de um gesto de um ator à lógica de uma arte secular que ultrapassa a narrativa fílmica. Esta e diversas outras expressões do *kabuki* são utilizadas por Suzuki em cada um dos três filmes da trilogia *Taishō* e se aprofundar na cultura japonesa não fará mal à pesquisa, contanto que não seja a única via, um caminho fácil.

Voltando à pergunta de Carlos Reichenbach respondida por Suzuki sobre a principal influência em seus filmes: *kabuki*, um termo que se refere a uma forma de teatro específica bastante tradicional, mas pela forma como foi proferida pelo autor soa como uma expressão para justificar uma resposta de forma generalizada. A palavra *kabuki* está

diretamente relacionada ao teatro japonês e suas muitas formas: teatro clássico, moderno, a dança *noh*, *bunraku* (teatro de bonecos), *shin kabuki* (uma mistura do *kabuki* com o teatro ocidental), entre tantos outros. Esta resposta também poderia ser interpretada como mais uma das nuances da língua japonesa, que omite muitas palavras e expressões por se embasar fortemente no contexto. Uma conversa com um assunto já claramente definido não precisa de uma série de explicações e detalhamentos, sendo a omissão de dados ou modos de tratamento algo intrínseco ao japonês, do convívio diário em todas as instâncias e classes sociais.

A omissão, a busca da humildade pela conjugação impessoal, ou tratar questões complexas com respostas triviais, cotidianas, também são típicas, como furtivas, sábias e bem-humoradas respostas de Suzuki em entrevistas, ou melhor, uma típica resposta de um artista quando buscam colocar sua obra em uma definição específica. Por outro lado, tais valores também são costumeiros na cultura japonesa.

A tradução e a interpretação cultural dos filmes de Suzuki podem levar a caminhos sinuosos, desvios que levam a uma visão deturpada e preconceituosa da obra, como por exemplo, passar a impressão de um filme excessivamente hermético ou até mesmo o contrário, um filme puramente superficial, de entretenimento. As possibilidades de ruídos são múltiplas, pois a comunicação e a tradução cultural requerem dedicação afetiva, em outras palavras, aproximação do intérprete com o signo, significante, para alcançar o significado. Para Bhabha, este caminho envolve muitos obstáculos, como a relação entre as culturas, a história pessoal do intérprete, sua ideologia, lócus de enunciação. Todas estas camadas interferem na tarefa da tradução cultural.

Walter Benjamin em seu texto *A tarefa do tradutor*, discorre sobre a impossibilidade da tradução na literatura, uma busca praticamente sem fim, alcançando patamares utópicos:

Reconhecemos com isto que toda a tradução não é mais do que uma maneira provisória de nos ocuparmos a fundo com a disparidade das línguas. O ser humano tem inevitavelmente de se contentar com uma solução provisória e temporária, negando-se-lhe a possibilidade de uma vez para sempre a disparidade, e não lhe sendo também dado aspirar a superá-la diretamente, pois só o desenvolvimento das religiões – e mesmo este apenas indiretamente – dá à semente oculta nas línguas um amadurecimento superior. Se, ao contrário do que sucede com a Arte, a tradução não reivindica a característica da durabilidade para as suas criações, ela nem por isso renuncia a progredir em direção a uma última, final e decisiva fase, para que aliás tende todo o destino linguístico (BENJAMIN, 2008, p. 33).

Diferentemente de um texto, uma obra cinematográfica amplia as margens interpretativas pela construção da imagem em movimento, do uso da audição e da visão. A montagem é criada pela união subsequente de no mínimo dois planos, que são trechos de fotogramas, que pode constituir uma narrativa ou não. O som, uma tira que acompanha a película sensível (no caso do filme analógico), normalmente em sincronia com a fala dos personagens, gera os ruídos e diálogos do filme (película filmica). O espectador que escuta os ruídos pode ou não interpretar estes sons e associá-los à imagem. No caso de uma fala, dependerá de o espectador compreender a linguagem falada ou a voz se resumirá a sensações e uma interpretação bastante associada ao *sentimento* da cena e à interpretação dos atores, carecendo de outros significados proporcionados pelo texto falado. A fala se comportará um pouco como ruído.

Caso haja legendas, o espectador que não entende a língua pode acompanhar as legendas e estar sujeito à interpretação de um tradutor, que Benjamin cita acima como uma tarefa muito árdua, no patamar de uma tarefa religiosa.

Mesmo um espectador ocidental que compreende o japonês ou até mesmo um nativo do Japão ao assistir um filme de Suzuki, ou qualquer outro, precisa, além de compreender a língua, interpretar o que é dito.

No caso da língua japonesa, em que um conjunto de fonemas pode significar várias palavras e aquilo que é implícito se mistura ao contexto construindo novas formas de entendimento de uma frase, a reflexão sobre um texto se torna uma tarefa de profunda reflexão. Portanto, a interpretação de um filme ou de um texto contém em sua interpretação um significado que Benjamin diz que só se pode ser compreendido naquilo que ele chama de *Língua pura*:

No entanto, mesmo se for possível encontrar para o significado de uma imagem linguística uma formulação ou composição idêntica à sua comunicação – muito perto e mesmo assim infinitamente distante, escondido ou tornado mais claro, enfraquecido ou reforçado por esse significado – permanecerá algo de derradeiro e decisivo acima e para além de toda a comunicação. Em todas as línguas e em todas as suas obras e imagens, para além daquilo que se pode comunicar existirá algo não comunicável, algo, que de acordo com a contextura em que se encontra, será ou um Simbolizante ou um Simbolizado: Simbolizante no caso das imagens já acabadas nas línguas; simbolizado no advir das próprias línguas. E aquilo que se representa ou procura representar no advir das línguas será a própria essência da Língua pura. (BENJAMIN, 2008, p. 39).

A *Língua pura* reside em um significado comum entre todas as línguas. A tarefa de um tradutor é a de encontrar este místico denominador comum, um trabalho de aproximação da linguagem do divino, apresentada no mito bíblico da Torre de Babel e da formação dos povos e das culturas. O caminho da tradução se encontra entre o *Simbolizante* e o *Simbolizado* (BENJAMIN, 2008), entre o que ainda não foi constituído por valores lógicos até o superar do racional, alcançando o além, posicionado em uma espécie de espaço imaterial das palavras, entre o que se pode dizer e o que não se consegue traduzir em palavras.

Na língua japonesa há um ideograma que pode ser uma tentativa de se aproximar deste ideal, sem nunca de fato ser o significado. Se chama *ma* (間), e sua tradução contém muitos caminhos. Intervalo, espaço, tempo, distância entre duas partes estruturais, espaço vazio potencial. É uma expressão adotada nas artes e se aproxima da imaterialidade, do estado meditativo, do não pensar. Na ação de não pensar há o vazio que possibilita o recebimento de pensamentos, logo, não se trata de um espaço inutilizado ou completamente irracional, mas um espaço de impermanência de significados, absolutamente necessário na tradução, que tanto carece de precisão; embora esta seja uma inefável virtude, de fitar um ideal inalcançável.

A tradução, logo, em sua essência, associa o comunicar ao processo artístico ou até mesmo do pensamento estético. O espaço potencial do *ma* representa a possibilidade das traduções, das interpretações, da recepção de deuses na terra humana, que se mostra na cultura japonesa fisicamente pelos cercados de *shimenawa* (注連縄), cordas decoradas com dobraduras de papel usadas nos templos xintoístas, que representam a demarcação do espaço potencial divino, prontas a receber estes deuses que podem surgir ou não. A tarefa do tradutor reside neste espaço místico dos significados diversos possíveis entre orações de duas línguas diferentes.

E talvez na imagem do cinema exista também uma aproximação à *Língua Pura*, se pensarmos na citação de Serge Daney usada na introdução. A partir do cinema, compreender além do japonês. Mas esta é uma reflexão a ser compreendida melhor nos capítulos seguintes.

Voltando à tradução. Segundo o artigo de Lynn Souza, que comenta Homi Bhabha, pensar o hibridismo pode ter uma solução menos abstrata. Apesar de não refutar Benjamin, este comenta que:

Pensar o hibridismo é inseparável de pensar o deslocamento existente entre o enunciado e a enunciação. Enquanto a *enunciação* se refere ao contexto sócio histórico e ideológico dentro do qual um determinado locutor ou usuário da linguagem está sempre localizado, o *enunciado* se refere à fala ou ao texto produzidos por esse locutor nesse contexto. Nesse sentido, Bhabha compartilha uma visão sociodiscursiva da linguagem, em que, em vez de sistemas e falantes abstratos e idealizados, existem usuários e interlocutores sempre sócio historicamente situados e contextualizados (SOUZA, 2004, p. 118).

Este trecho trata de responsabilizar o intérprete da fala (ou do filme), trazendo à tona seu local de cultura como a principal variante para a tradução cultural. Para Bhabha, na impossibilidade de alcançar a *Língua Pura*, é necessário conviver com as imperfeições da linguagem e com a impermanência dos signos.

A análise de um filme e a construção de um texto, por mais que haja a tentativa em se apoiar em autores anteriores que já estudaram o filme, o período e as ciências da humanidade, estão sujeitos aos ruídos da comunicação e de questionamentos teóricos, lógicos e filosóficos, naturais à produção científica, passíveis de contestação.

Por ser inalcançável, a *Língua Pura* se mantém no campo dos ideais e para os humanos restam as incertezas, tal como fala o mito da Torre de Babel e a busca em conciliar as nações e pessoas. Haroldo de Campos discorre sobre o mito da Torre de Babel:

A cidade da torre que afrontaria os céus, produto da *hybris* humana, como resultado dessa reversão “desconstrutora” (...) passa então a denominar-se Babel (*Bevel*), de significação que procede do mesmo verbo *bilbbêl* (...), que significa “misturar”, “confundir”, e que assinala nos versículos citados, o processo de “babelização” (“mistura”, “confusão”) das línguas, agora múltiplas, “imperfeitas”, porque já não mais reunidas na “língua-lábio” (*safá*, etimologicamente “lábio”, em hebraico, significa, em acepção translata, “língua”) *una*, ou seja, na *langue suprême*, com seu *mot total* (Mallarmé); na *eine Sprache* (Benjamin), portadora da “verdade” na unicidade. Babel é o contrário do onomástico ou patronímico celebratório ambicionado pela prole adâmica em sua arrogância que buscava igualar os humanos aos deuses. (CAMPOS, 1993, p. 163-164)

A partir da interpretação e tradução dos termos, é possível compreender que o mito da Torre de Babel é essencialmente a busca utópica da *Língua Pura*. Quando vamos para a linguagem audiovisual, talvez neste sentido do termo criado por Benjamin, haja similaridades, pois imagem também é linguagem.

Por exemplo, a análise de um plano ou uma sequência evidentemente depende de quem a interpreta. Se é um filme em língua estrangeira e há um tradutor, é preciso até

mesmo confrontá-lo em caso de inquietações que podem ser observadas em diferentes patamares na imagem e no som, não com o objetivo de qualificar o trabalho executado, mas como uma ferramenta adicional para a análise. Neste caso específico, talvez o fato de ser estrangeiro ao Japão seja útil, pois uma perspectiva distante do local de cultura do filme proporciona a observação do filme por diferentes lentes, possibilitando o vislumbre de significados por outra distância, oposta a quem está inserido na cultura. Recursos antagônicos, que ajudam os tradutores a enxergar a linguagem de outros vetores.

A observação do que é traduzido se torna um meio de realizar um segundo ponto de vista para a construção de uma dialética, triangulação, ou melhor, o alcance de uma *Dialética Negativa*, prezando o máximo possível pela busca da lógica, mas sem descartar incongruências como defeitos de tradução, o desconhecido e paradoxos possíveis, sem preferência por soluções astutas ou simplificadas na realização de uma análise.

Estes, são bem-vindos e fazem parte do pensar, como Theodor Adorno comenta no livro *Dialética Negativa*: "O pensar não precisa deixar de se ater à sua própria legalidade; ele consegue pensar contra si mesmo, sem abdicar de si (...). A armadura do pensamento não deve necessariamente permanecer aderida a ele" (ADORNO, 2009, p. 123). O breve trecho é seguido de uma longa discussão sobre dialética e lógica, razão, materialismo e idealismo. É possível pensar que o conceito de *Lingua pura* entra em consonância com a dialética negativa, na busca de um certo espaço dificilmente observável em águas rasas, da impossibilidade de o pensamento humano alcançar certos patamares. Tais ideias podem ser ferramentas importantes ao pensar nos constantes mistérios que nos apresentam uma visão refratada dos filmes de Suzuki, onde não se consegue exatamente dividir o que é representação surrealista, o ilógico, o estético e a crítica à sociedade ou à história. Todas as possibilidades se cruzam e se contradizem.

Para tratar melhor da questão da tradução cultural, a sequência abaixo é um exercício de análise fílmica buscando evidenciar parte da complexidade do tema.

A segunda cena de *Yumeji*, terceiro filme da trilogia, consiste em três planos. Yumeji, o protagonista, toma um susto em uma rua vazia ao acordar de um pesadelo em que é alvejado (que é mostrado na primeira cena do filme) e tomba sua cadeira até encostá-la em uma janela de correr feita de madeira e papel de seda (conhecida como *shōji*). Suas pernas estão abertas de forma desajeitada, seu braço direito levantado e escorado na parede ajuda a manter o equilíbrio. A expressão facial é bastante dramática e acentuada, de puro espanto, com a boca aberta e torta. Yumeji utiliza a mesma vestimenta da cena anterior, bastante colorida, em diferentes padrões: círculos vermelhos,

amarelos, azuis e pretos no *haori*, uma espécie de robe leve. O *quimono*, a peça central, é acinzentado e o *hakama*, a parte inferior, consiste em um padrão floral de fundo vermelho intenso e pétalas brancas. Existe uma espécie de *faux raccord* da primeira cena para a segunda, quando na primeira cena Yumeji recebe um tiro de uma figura misteriosa; O plano do final da primeira cena, que posteriormente Yumeji dirá que é um sonho é *contra plano* da segunda cena.

Uma voz feminina diz: *Doko ura tsui teta no?* (どこ裏着いてたの) A legenda traduz como: "Onde você estava?". O verbo utilizado pela voz feminina também poderia ser traduzido como "De onde você voltou?" ou "por onde você estava perambulando?". Pensando no *faux raccord* do sonho para a cena seguinte, é possível pensar que a pergunta da voz feminina se trata de uma reiteração da quebra de uma lógica narrativa mais cartesiana que separa o sonho da realidade. Neste caso é tanto factível se dizer que há um *flashback*, assim como não há, pois se trata de um sonho. A pergunta da voz feminina, se traduzida de outra maneira, dá a entender de forma mais incisiva que o personagem até mesmo foi transportado do sonho diretamente para a cena seguinte, para além de uma simples sugestão. Uma terceira ideia poderia ser que a voz feminina compreende o contexto da situação – que Yumeji estaria sonhando – e que por isto estava perambulando no sonho.

Ainda pensando em linguagem e filosofia, vemos na literatura japonesa, segundo os exemplos levantados por Shuichi Kato em *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa*, uma alternância entre tempos verbais, passado como uma lembrança trazida ao presente e o presente, ou seja, "o uso contínuo de frases curtas e os muitos revezamentos entre formas do presente e do passado produz um tipo de ritmo" (KATO, 2012, p. 81).

A discussão aqui é longa e deverá ser tratada com mais precisão no capítulo reservado ao filme *Zigeunerweisen*, mas é necessária para o momento na finalidade de exemplificar a complexidade da análise. No caso deste último exemplo, a proposta é de expandir a questão linguística para o cinema, e que Suzuki tem consciência de que quando mistura sonho, passado e presente, está produzindo um efeito intertextual, que pode passar despercebido por causa de simplificações da tradução de legendas, da língua e barreira cultural.

Todas as possibilidades aqui coexistem em um ecossistema, embora bastante conflituoso, mas não há como definir o que pode ser imperativo, já que a mistura dessas ideias pode ser interpretada como uma intenção (da confusão e mistura de realidade e sonho) a se passar ao assistir o filme.

Este breve momento de alguns poucos segundos já implica que há tanto na linguagem do filme – montagem e decupagem – como na fala dos personagens uma possibilidade grande de interpretações e caminhos. O aprofundamento na linguagem japonesa, assim como em sua cultura e história abrem novas possibilidades de entendimento do filme. Já a mudança na tradução simplifica o conteúdo e isto é uma prática comum, dado o consenso da dificuldade em aglomerar informações no limite de caracteres das duas linhas, referentes às legendas do filme, que não comportam toda a bagagem cultural de uma nação, assim como simplificar também facilita a venda de um produto de massa (mesmo que um filme de arte).

A tese de doutorado de Giana Maria Gandini de Mello, *O tradutor de legendas como produtor de significados*, trata do trabalho de tradução do filme *O Auto da Compadecida* (Guel Arraes, 2000), traduzido para o inglês como *A Dog's Will*, que recebe uma série de simplificações nas gírias, regionalismos e sotaque, nuances da cultura brasileira que se perdem na tradução com a finalidade de tornar a narrativa mais prática a um estrangeiro. Em uma situação oposta, poderíamos pensar nos filmes *Filme Socialismo* (2010), *Adeus à Linguagem* (2014) e *Imagem e Palavra*, (2018), de Jean-Luc Godard que optou por não traduzir diversas sequências dos filmes, inclusive criando marcações para que as legendas não fossem feitas, em todos os países que foi exibido. Seria uma segunda opção à impossibilidade do alcance da *Língua Pura*, ou do "arquétipo ideal de toda a tradução (...). Pois todos os textos sagrados contêm em si nas suas entrelinhas em grau variado a sua tradução virtual" (BENJAMIN, 2008, p. 42). Logo no arcabouço de referências contidas no filme, uma tradução se tornaria inferior ao que é dito nas entrelinhas da obra.

Retornando ao diálogo do primeiro plano, Yumeji responde à pergunta: *Shitai ni ana... Sui tenai kai* (四体に穴。。。空いてないかい) A legenda traduz como: "Eu levei um tiro na cabeça". Esta tradução simplifica muito as questões citadas acima, que diferem muito do jeito de escrever na língua portuguesa, que é a omissão perante o contexto. Uma outra possível, e talvez até mais correta para a tradução: "Não abriu um buraco no corpo?"

É curiosa a sentença não só pela sua forma indireta de se expressar, mas também por se tratar de um arcaísmo. O substantivo mais atual para falar corpo é *karada* (体), e o que Yumeji usa é *shitai* (四体), e embora ambos signifiquem corpo, o segundo está muito mais associado à ideia de cadáver.

Uma outra tradução mais literal para *shitai* é "as quatro partes do corpo". Um possível pensamento sob sua substituição por *karada* foi pela sonoridade do ideograma *shi* (四), ou *yon* como é chamado na maioria das vezes, já que a primeira sonoridade é evitada no Japão por ser a mesma do *kanji* que significa morte (*shi*, 死). O som do número quatro é apenas mais usado como *shi* do que *yon* nas práticas de artes marciais. Em outras situações, é considerado uma sonoridade que traz azar, portanto, deve ser evitada. O uso desta sentença por Yumeji levanta algumas possibilidades.

Uma delas poderia ser algum cuidado em utilizar uma expressão associada ao período *Taishō* que se tornou obsoleta com o passar dos anos, muito provavelmente pela superstição envolvendo a morte. Uma alternativa poderia ser reforçar a ideia de que já se sentia morto pela sensação de realismo no sonho, portanto, fala de si próprio como se fosse um cadáver, vindo direto do *faux raccord* onde é alvejado. Estas duas possibilidades convivem e a sensação de pavor do protagonista se confirma ao dizer alguns segundos depois, quase sussurrando, *kowa!* (恐!) ou "que assustador!".

A voz feminina então responde: *Bakane! Ana ga sui tetara iki teru wake naidesho!* (バカね！穴が空いてたら生きてるわけないでしょ！) A tradução para as legendas foi "Então você não estaria aqui vivo." A tradução omitiu uma expressão: *Bakane!* Que significa, "Que bobo!". Embora pareça pouco, o modo como é dito traz a sensação de informalidade entre os personagens, sem preocupação em demonstrar respeito ou hierarquia, omitindo diversas questões da linguagem japonesa relacionadas à polidez. De forma mais literal, a fala dela seria "Que bobo! Se tivesse aberto um buraco, não estaria vivo". Por fim, a voz feminina diz *hai* (はい), ou "sim", mas no contexto significa "aqui está". De uma fresta da porta de correr sai uma mão que está segurando um cachimbo fino, típico para o consumo de tabaco, ópio ou maconha. Yumeji fuma o cachimbo, e suspira, ainda assustado, um pouco boquiaberto. Ela diz: *Hen'nahito ne* (変な人ね), que poderia significar "Que pessoa estranha". A tradução preferiu utilizar "Você é engraçado", que tem valor semelhante neste contexto. O último fonema, *ne*, também é uma forma de dar ênfase ao que foi dito, de maneira semelhante ao "né", da linguagem informal do português.

No segundo plano há um *jump cut* e um *travelling* lateral por uma rua repleta de portas de correr de madeira e papel de seda. Não há ruído na rua, nem mesmo som ambiente. Os dois personagens, Yumeji e Hikono, a dona da voz do primeiro plano, que veste um *quimono* igualmente colorido, com tons de verde, vermelho, amarelo e formas

abstratas. Sua pele está maquiada, branca, e o cabelo, embora tenha um penteado específico da cultura japonesa, já se trata de uma versão modernizada do tradicional penteado das mulheres japonesas (do período Edo), e isto é algo relevante para caracterizar o período que passava por transformações estéticas relacionadas à modernidade, praticidade de preparação do penteado e moda. O cabelo de Hikono está especialmente mal arrumado, com fios soltos. Os dois personagens estão parados no meio da rua e aparentam estar entorpecidos. A câmera termina de posicioná-los em um plano médio frontal. O seguinte diálogo acontece:

Yumeji: *Posso sentir o cheiro.* (匂うだ)

Hikono: *Cheiro do quê?* (何)

Yumeji: *Você não sente o cheiro?* (お前匂うなないか)

Hikono: *Cheiro de quê?* (だから何が)

Yumeji: *De uma vida tão deplorável e adorável.* (何かこ生きてることのーらさって愉快さ)

Hikono: *Não entendo!* (わからないよ)

Hikono responde de forma alegre, como se desdenhasse do devaneio de Yumeji, e sai do plano, deixando-o sozinho. Por fim, diz, segundo a tradução: "O cheiro dos homens" (にんげんの匂うい). Uma outra possibilidade de tradução seria "O cheiro da existência do homem", ou "O cheiro da humanidade" em uma conotação existencialista.

Por fim, a câmera termina o plano prosseguindo com o *travelling* lateral para o lado esquerdo e encontramos um riquixá, que é um veículo de tração humana, bastante utilizado no Japão no período. O homem que puxa o riquixá coloca um pequeno cobertor vermelho sobre as pernas do cavaleiro que está sentado, um homem branco, não asiático, em vestes ocidentais. Este cobertor vermelho também é uma prática tradicional do riquixá e foi usado em outros filmes do diretor, como *Akutaro* (1963). O homem japonês que puxa o carro utiliza as vestes de alguém desta profissão. O plano corta.

Não é possível compreender com exatidão a função destes dois homens. Embora Yumeji mencione o cheiro de homem, sua fala não aparenta se referir ao cavaleiro. Aparenta ser um movimento de câmera, *zoom out*, com função correlata ao do *pillow shot*. Este tipo de plano citado e tão usado nos filmes de Yasujiro Ozu, é essencialmente um plano único de vazio, não um vazio ocidental, mas o vazio do já citado *ma* (間), do instante meditativo do não pensar, e do olhar meditativo de possibilidades múltiplas, mas impermanentes, das paisagens japonesas. Objetos que aos olhos despercebidos parecem

apenas contexto histórico, também se trata da poesia do Japão, especialmente do *haiku*, feita de frases simples, compostas de exatamente 17 sílabas que expressam sensações, sentimentos cotidianos, substantivos e adjetivos e criam uma atmosfera de efemeridade, mas ao mesmo tempo conhecida, da nostalgia, de compreender a tristeza da percepção da passagem do tempo cíclico.

Os *pillow shots* de Ozu são uma tentativa do que poderia preencher o espaço das entrelinhas ou do que não pode ser pensado diretamente, mas na conclusão de múltiplas visões, ou até mesmo sentido no instante de antes da conclusão de um raciocínio. Esta associação da última fala do personagem ao homem ocidental de riquixá poderia ser um pensamento em relação à trama ou a respeito do sentimento de impermanência na modernidade *Taishō*, de transformações que alterarão completamente o Japão. Como veremos no capítulo reservado ao filme, este tema é bastante sensível a Suzuki e ao artista Yumeji.

Este tipo de elemento (o riquixá) lançado à narrativa não é um caso único na filmografia de Suzuki. No caso específico do meio de transporte, houve outros filmes, também situados no período *Taishō* em que há o veículo como representação de uma época. Em *Akutaro* (Seijun Suzuki, 1963), o riquixá é usado como meio de transporte, assim como um modo do protagonista se diferenciar dos outros estudantes, que usam uniformes ocidentalizados, diferentes do protagonista, e são tementes às regras da escola e da sociedade. Em um plano aberto, *Akutaro* entra de riquixá na instituição em protesto a sua inscrição forçada em um colégio que não desejava cursar. Em *Hana to dotō* (Seijun Suzuki, 1964), o riquixá é usado como elemento de tensão em uma cena de fuga do filme.

A questão a ser discutida utilizando estes três filmes é que em *Yumeji* não há uso narrativo do riquixá, mas há contextualização e, sobretudo, há a composição de um plano e de uma cena com o cuidado de manter um determinado estilo, sendo este bastante aproximado de fundamentos do pensamento poético e intuitivo japonês. Não se trata de uma cena realista. Os objetos de cena, objetos sonoros e interpretação dos atores foram posicionados de maneira a exaltar a fala de Yumeji, que dá suas linhas de texto como se pensasse profundamente, mas também como se recitasse um poema curto, um *haiku*.

O plano seguinte da cena tem uma elipse. O plano é geral, em *plongée*, fixo. No lado direito do quadro está a rua, onde estão os dois personagens. Ao lado esquerdo do quadro é possível ver uma parte pequena dos telhados das casas e a fachada de uma casa. O posicionamento dos personagens está a dois terços do centro quadro. Os dois personagens caminham colados, Yumeji a frente, com os braços dentro de seu *quimono*,

sem usar as mangas da peça. Hikono está atrás de Yumeji, empurrando-o. Hikono também segura a maleta de Yumeji e o caminhar nos passa a impressão de que está tentando ajudá-lo a caminhar. Os passos de Yumeji são desajeitados e sua expressão aparenta um estado de torpor, mas não há como saber se Yumeji consumiu um entorpecente, já que a cena não afirma pela narrativa, apenas sugere. Hikono, que estava escondida atrás do corpo de Yumeji enquanto o empurra, revela seu rosto se posicionando atrás do ombro direito dele.

Hikono: *Indo para casa?* (どこまで帰るの)

Yumeji: *Não. Indo para Kanazawa.* (帰らない. 金沢まで行く)

Hikono: *Tão longe?* (このはしで)

Yumeji: *Estou fugindo. Um encontro em um balneário perto de Kanazawa.*

(かけおち のて はず がてきてきて. かなぎわ の おく の おんせんば で お ちゃう こと に まっ て い る)

Ela sai de trás de Yumeji, estapeia seu ombro direito e exclama:

Hikono: *Mentira!* (嘘でしょ)

Yumeji apoia o queixo na própria mão esquerda, que se encontra ainda dentro do *quimono*, mantendo os braços cobertos e as mangas vazias. Ele ri baixinho. Coloca a palma de sua mão esquerda em frente ao rosto, como se estivesse com vergonha. A movimentação da mão e o som emitido são típicos da onomatopeia japonesa *ufufu* (うふふ) – e é importante notar que as onomatopeias no Japão são muito utilizadas, inclusive em discussões técnicas, entre engenheiros, por exemplo, como um meio formal de se expressar, para denominar sons específicos de máquinas. A onomatopeia usada é um tipo de risada debochada normalmente adequada a crianças ou mulheres. O quadro, que poderia ser considerado um plano geral, se abre em *zoom out* ficando ainda mais aberto, onde se pode ver o topo do telhado das casas desta rua. Ao abrir o plano, os dois personagens ficam no canto da imagem. O ponto de fuga da imagem é o canto superior direito do quadro, uma linha reta formada pelas paredes das casas da rua.

Figura 1: Na figura, o personagem Yumeji ri baixinho, após revelar seu plano de encontrar a amante em Kanazawa.



Fonte: Frame retirado do filme *Yumeji* (1991), de Seijun Suzuki

Figura 2: Momentos após o frame anterior, a câmera faz zoom out, revelando o seu posicionamento. No frame é possível enxergar o ponto de fuga para o canto superior direito do quadro, os dois personagens no canto inferior esquerdo, os *futon* sobre os telhados das casas, que sensivelmente apontam na direção dos personagens.



Fonte: Frame retirado do filme *Yumeji* (1991), de Seijun Suzuki

Os dois personagens são pequenos em relação ao plano. Sobre os telhados estão estendidos diversos *futon*, um tipo de colchão para se dormir sobre o *tatami* que é o tradicional piso de palha das casas japonesas. Os *futon* são de diferentes tecidos de cores rosa e vermelho, em padrões geométricos e florais bastante intensos e estão estendidos aleatoriamente pelos telhados. Há um curioso jogo de linhas e cores que evoca diversas significações.

Antes de pensar mais na imagem, é importante voltar à tradução. Quando Yumeji diz, segundo a tradução, que está fugindo, usa a expressão *kakeochi* (駆け落ち), que significa *fuga* de forma simplificada, mas um possível significado cultural seria algo mais aproximado de *fuga de amantes*. É um substantivo muito específico para explicar a situação da sequência seguinte do filme. Na tradução é mencionado um balneário, mas Yumeji usa a palavra *onsen*, (温泉) que significa casa de banho.

Balneário pode significar um local para se banhar, especialmente para o português de Portugal. No Brasil, a palavra é melhor associada a um local de descanso, banhos medicinais, *spa*. Portanto, o contexto da fala de Yumeji é a fuga com uma amante tendo uma casa de banho, um local comum ao cotidiano como ponto de encontro.

A fuga de amantes é um tema comum na literatura e no cinema japoneses, assim como as histórias de amantes suicidas, conhecidas pelo termo *Shinjū* (心中). A importância destes termos reverbera na lógica das narrativas da trilogia, e tem na sua essência o teatro japonês e as tradições dos gêneros literários do Japão. Pensar na frase de Yumeji desta forma revela a carga cultural que carrega costumes, linguagens e outras artes, explicando um pouco melhor a mão ao rosto e o motivo de sua timidez. A vergonha, no entanto, não aparenta inocência do amor, mas da astúcia pela volúpia. Todas estas questões implicam as dificuldades da tradução textual e tradução cultural, e se encontram exemplos em muitos planos dos filmes da trilogia.

Quanto às imagens dos *futon* sobre os telhados, é possível pensar que se trata de uma prática cotidiana para evitar que fiquem mofados. A quantidade de camas em cena poderia indicar que as construções são alguma espécie de hospedaria ou que a rua é uma zona de meretrício, justificando o silêncio durante o dia.

Uma plausível interpretação do posicionamento dos *futon*, além da coloração em padronagens de cores vermelho, branco e rosa, é a externalização do pensamento de Yumeji, no seu desejo de se deitar com a pretendente. Uma curiosidade alheia às informações que o filme fornece, é que a personagem com quem Yumeji – do filme – vai se encontrar, chamada Oyo, foi uma das esposas do artista Yumeji, de acordo com o trabalho de Nozomi Naoi, *Yumeji Modern* (2020).

Todas estas possibilidades citadas acima, assim como a questão do riquixá e da poesia são algumas especulações acerca do que o filme pode querer nos mostrar e todas essas alternativas têm diferentes graus de dependência do conhecimento da cultura e da linguagem japonesas.

É cabível a citação de Roland Barthes em seu texto *A Morte do Autor*, que fala especialmente do texto escrito, mas pode ser transposto ao cinema, pois cinema também é escrita, quando diz que "o texto é um tecido de citações, soldas dos mil focos da cultura" (BARTHES, 2004, p. 3). Não é possível encontrar uma única resposta acerca de uma tradução cultural, assim como a interpretação de um texto. É possível se aproximar de um consenso, mas se tratando de um filme, aberto a interpretações, deste texto se pode concluir muitas coisas, e a questão da tradução e da tradução cultural são variantes que contribuem para a riqueza do filme. Barthes também diz que "uma vez o autor afastado, a pretensão de – decifrar – um texto torna-se totalmente inútil. Dar um Autor a um texto é impor a esse texto um mecanismo de segurança, é dotá-lo de um significado último, é fechar a escrita" (BARTHES, 2004, p. 4). Esse trecho implica a necessidade de evitar pensar na interpretação de um filme como um único resultado, estando aberto aos múltiplos significados de uma obra de arte.

É possível pensar que a tradução, embora possa haver boas aproximações, também está sujeita a interpretação, esta impossível de ser completamente transplantada para outra língua. Compreender o autor não faria uma tradução de melhor qualidade, mas sim absorver o que é *intraduzível* e escrevê-lo na língua a ser traduzida. Entretanto, discordando por uns momentos de Barthes, observar o autor e sua obra também pode ser útil para compreender certas nuances e veremos como isto pode ser aplicado a Seijun Suzuki no capítulo sobre *Zigeunerweisen*, mas não mais do que como qualquer outro espectador interessado no filme.

1.8 Estruturalismo e Cultura Japonesa

A discussão do pensamento científico e da dialética no pós-guerra nos mostraram que o pensamento positivista poderia ser danoso à ciência e ao mundo. Segundo Claude Lévi-Strauss (2012), este mundo de novas reflexões se trata do Ocidental em contato com o Oriente. O racionalismo positivista foi uma característica que acompanhou muitas discussões no ocidente, uma possível origem deturpada do Iluminismo antropocêntrico, gerando posteriormente novas correntes, como o estruturalismo dos anos 1960. Este tipo de pensamento foi criticado pela planificação em praticamente todas as ciências humanas, já que serve como um meio para revelar propriedades comuns.

Claude Lévi-Strauss, uma das principais vozes do estruturalismo, que inicialmente foi associado mais à lógica da biologia do que da matemática, retirando das biológicas a

fluidez necessária para compreender conexões em culturas. Em *A outra face da lua* (2012), Lévi-Strauss cita como os povos dos tigres caminhavam por toda a Ásia, e pelo Japão, que já foi uma península. Estas teorias, pensando em como o deslocamento de povos humanos se aproximaria do modo de observar os parentescos de espécies de animais (não humanos) pelos biólogos. Foi um importante pensador da Antropologia.

Embora a cultura japonesa tenha uma série de complexidades e incertezas aos ocidentais, pouco acostumados com a religião budista e xintoísta, com a linguagem de ideogramas e com os costumes e tantas outras camadas, o pensamento estruturalista de alguma forma se comunicou muito com o Japão e o governo pós-guerra acaba por se interessar no método de organização do estruturalismo, que foi implementado como método nos estudos culturais do país (ORTIZ, 2000), com auxílio especial da obra *O Crisântemo e a Espada*, de Ruth Benedict, um trabalho bastante questionável, por conta de seu caráter estruturalista e reducionista, mas certamente uma influência para a pesquisa cultural japonesa.

Lévi-Strauss foi desde criança um interessado na cultura japonesa, segundo a entrevista registrada em *A outra face da lua* (2012). Já idoso, fez algumas viagens ao Japão, e realizou uma série de artigos com o tom muito mais próximo de ensaios e reflexões sobre costumes contemporâneos, religião e o trabalho tradicional dos diversos artesãos que são considerados patrimônio cultural vivo. Lévi-Strauss escreve em *Lugar da cultura japonesa no mundo*:

Os filósofos ocidentais veem duas diferenças maiores entre o pensamento oriental e o deles. A seu ver, o pensamento oriental se caracteriza por uma dupla recusa. Recusa do sujeito, primeiro; pois, sob modalidades diversas, o hinduísmo, o taoísmo, o budismo, negam o que para o Ocidente constitui uma evidência primeira: o eu, cujo caráter ilusório essas doutrinas tentam demonstrar. [...] A segunda recusa é a do discurso. Desde os gregos, o Ocidente crê que o homem tem a faculdade de apreender o mundo utilizando a linguagem a serviço da razão: um discurso bem construído coincide com o real, atinge e reflete a ordem das coisas. Ao contrário, segundo a concepção oriental, todo discurso é irremediavelmente inadequado ao real. [...] Diante dessas duas recusas o Japão reage de maneira totalmente original. Decerto, não empresta ao sujeito uma importância comparável àquela que lhe atribui o Ocidente; não faz dele o ponto de partida obrigatório de toda reflexão filosófica, de toda empreitada de reconstrução do mundo pelo pensamento. Pode-se mesmo dizer que o "Penso, logo existo" de Descartes é rigorosamente intraduzível em japonês. (LÉVY-STRAUSS, 2012, p. 35).

Apesar da longa discussão empregada no livro sobre as tantas influências entre ocidente e oriente – que são pensadas não somente por Lévi-Strauss, mas relevantes para a antropologia e para os estudiosos da pós-modernidade – é interessante refletir sobre o isolamento cultural do Japão. Ao longo dos séculos, o país buscou absorver novidades de outras culturas e incorporá-las de maneira muito característica. Talvez este seja o principal motivo do estranhamento do Ocidente com o Japão, motivo de curiosidade e, muitas vezes, de exotização.

Lévi-Strauss não parece, no entanto, ter a intenção de afirmar com certeza o que é e como pensa o japonês, tendo escrito muitas vezes ao longo de seus artigos a sua curiosidade um tanto amadora, apesar disso, suas afirmações são válidas, ousado dizer que talvez até mais do que como um cientista. O texto prossegue:

Mesmo tampouco parece que o pensamento japonês aniquile esse sujeito: em vez de uma causa, transforma-o num resultado. A filosofia ocidental do sujeito é centrífuga: tudo parte dele. O modo como o pensamento japonês concebe o sujeito mais parece centrípeta. Assim como a sintaxe japonesa constrói as frases por determinações sucessivas indo do geral ao especial, o pensamento japonês põe o sujeito no fim do caminho: ele resulta da maneira como os grupos sociais e profissionais cada vez mais restritos se encaixam uns nos outros. O sujeito encontra assim uma realidade, é como o lugar último em que se refletem seus pertencimentos. (LÉVI-STRAUSS, 2012, p. 35).

Segundo o autor, a estrutura gramatical, a doutrina e a filosofia oriental retiram o sujeito do centro do pensamento. Diferente das religiões cristãs, onde Deus fez o homem a sua imagem e semelhança, no budismo não há a figura de um Deus. A criação, para o Budismo, evoca a ideia do vazio. Quando Deus sai do centro do raciocínio humano para colocar o homem em seu lugar, ainda há uma lógica de criação que provém de si, portanto Deus é o homem, neste caso.

Para o budismo, assim como o taoísmo e xintoísmo, o raciocínio atrapalha o caminho da iluminação, que é o estado búdico do não pensar, do encontro com o vazio, que de forma alguma é próximo do vazio do ateu. Este jeito de pensar pode inclusive questionar o modo como se deve assistir a uma obra japonesa: a partir do personagem, na lógica da narrativa naturalista, ou a partir do seu ambiente, do entorno, dos conjuntos sociais, nos detalhes, na natureza até enfim chegar ao homem?

Esta pergunta nos coloca de volta à tradução cultural. O modo como enxergamos um filme de outra cultura também depende do nosso ponto de vista, convicções e crenças.

Roland Barthes, sobre os textos e os significados:

(...) por isso mesmo, a literatura (mais valia dizer, a partir de agora, a escrita), ao recusar consignar ao texto (e ao mundo como texto) um –segredo–, quer dizer, um sentido último, liberta uma atividade a que poderíamos chamar contra ideológica, propriamente revolucionária, pois recusar parar o sentido afinal é recusar Deus e as suas hipóstases, a razão, a ciência, a lei. (BARTHES, 1970, p. 4).

Não por acaso, Roland Barthes escreveu dois livros após viagens ao oriente. *O Império dos Signos* (2016) e *Viagem à China* (2012). O choque cultural que estes dois autores (Roland Barthes e Claude Lévi-Strauss) têm ao pensar no Oriente, transforma a maneira de estruturar e interpretar as culturas do ocidente e da Ásia, não somente através do autor, mas também do todo e do nada (do ato de rejeitar a razão).

Os constantes duplos sentidos de Suzuki em seus filmes provocam a quem busca um único caminho, de uma linguagem simplificada ao pensamento planejado. Tal liberdade em adotar duas, três ou mais respostas, ou até mesmo nenhuma das possibilidades de interpretação de um texto ou de uma imagem são também os treinamentos meditativos do monge *zen*, que em sua doutrina há uma recusa em encontrar o caminho somente no texto, mas buscar a quebra das ilusões pelo vazio. Lévi-Strauss associa este pensamento e une ao budismo *zen* com o trabalho *Os Ensaio*s de Michel de Montaigne.

Esse encontro atesta o alcance universal de ensinamentos nascidos em épocas diferentes, nas duas extremidades do Velho Continente. Eles incitam da mesma forma a procurar na rejeição das aparências o ceticismo em relação a todas as crenças, a renúncia em alcançar uma verdade última, o estado que melhor convém ao sábio para viver serenamente entre seus semelhantes, partilhar suas pequenas alegrias, condoer-se de suas tristezas, e para se acomodar no mundo. (LÉVI-STRAUSS, 1994, p. 82).

A conclusão desta reflexão sobre a cena analisada nos faz pensar que pode ser muito mais complexo traduzir uma cultura e interpretar uma obra se for pensado de forma determinante. A riqueza da pesquisa na trilogia *Taishō* virá da busca em alcançar a comunicação entre todos os eixos que forem levantados, buscando evidentemente descartar o que for ilusão, mas sem a necessidade de plantar uma certeza única, estruturas rígidas ou até mesmo levantar como resposta uma incerteza, se for o caso da interpretação mais adequada. Será adotado, de certa forma, uma análise que busque a acomodação no mundo ao modo *zen*.

1.9 Como interpretar uma imagem do cinema japonês?

Quando Donald Richie escreveu seu livro sobre Akira Kurosawa, em determinada passagem coloca em crise a questão do pensamento coletivo do japonês, que pode ser taxativo, quando fala da forma do filme *A mais bela*, em relação aos documentários japoneses do período:

Essa foi uma mudança que poucos críticos japoneses puderam perdoar, pois uma descrença direta e categórica na ação comunitária é algo real e verdadeiramente não-japonês. Poder-se-ia observar que, para o anglo-saxão, os japoneses parecem ter menos espírito comunitário que qualquer povo, menos o grego. Entretanto, persiste a crença de que, de alguma forma, o estar em comunidade resolverá todos os problemas. Assim, quando os críticos acusam Kurosawa de ser "ocidental demais", o estão acusando de ser individualista demais, autossuficiente demais. (...) Em *A mais bela*, Kurosawa ainda acreditava que os seres humanos eram capazes de resolver seus problemas juntos. Contudo, o tratamento que dá à líder das moças mostra que ele também acreditava no indivíduo. O equilíbrio é o fator interessante do filme. (RICHIE, 1979, p. 28)

Levanto aqui a relevância do crítico para esta dissertação, por seu olhar atento às mudanças da sociedade nipônica, e o quanto poderá servir como um marcador, um ponto de vista entre o distante e o muito aproximado. Apesar de valioso, certamente tem também seus pontos de sombra.

O Japão pós-moderno dos anos 1980 até nos dias de hoje demonstra que conseguiu inserir em sua sociedade o pensamento comunitário e individualista em um estranho convívio: que normalmente pesa para um determinado lado de acordo com a necessidade; seja essa uma tradição cultural –como evitar se destacar, demonstrando humildade– ou o desejo da ascensão social dos *salaryman* em jornadas de trabalho intermináveis. Tal característica de se manter nos conformes da comunidade pode ser associada com o conservadorismo burguês, mas muito antes da modernidade, está o neo-confucionismo e o conceito de *mura*. No período *Edo*, na impossibilidade (por ser proibido aos camponeses, a grande maioria da população) de realizarem viagens para outras vilas, um camponês, que sempre seria o mesmo até o fim de sua vida, deveria sempre trabalhar para o *mura*, ou a sua vila. Existia comunicação com outras *mura*, mas qualquer contato com algo mais estrangeiro que o vizinho era desaconselhado pela vila. O pensamento *mura* é especialmente voltado à comunidade, suprimindo os desejos individualistas (KATO, 2012). A reflexão aqui a ser feita é sobrevivência e amálgama do *mura* ao neoliberalismo conservador.

Quando Suzuki foi demitido da *Nikkatsu* por um filme "incompreensível", o diretor exercitava um pouco o individualismo ao provocar os estúdios para se aproximar de novos truques audiovisuais.

Existem mais questões em torno da demissão do diretor, como a queda do faturamento das salas de cinema e a transformação do sistema de estúdios, mas o motivo destacado pelo produtor executivo foi a não adequação da linguagem dos filmes de Seijun ao público. No texto *A Indústria Cultural* de Adorno e Horkheimer, (1995) os autores discorrem que para se manter na indústria de massa é preciso ser original até certo ponto para um produto aceito pelo público pagante. A sociedade japonesa inseriu em seus estúdios com certo sucesso o pensamento comunitário, ao mesmo tempo em que valorizava o enriquecimento pessoal e individualismo.

Donald Richie (1992) também menciona em seu livro *A Lateral View* a quantidade de uniformes existentes no Japão, e como é possível identificar uma quantidade de profissões e funções a partir do modo como tal trabalhador, ou estudante se vestem. Esta é uma tradição muito antiga, sendo vista em gravuras de *ukiyo-e* (como por exemplo, as roupas típicas de pescadores, agricultores e samurais) Tal pensamento evoca a ideia de uma cultura muito baseada no convívio comunitário, na forte identificação pelos signos e da supressão do indivíduo.

Desde a escritura dos ideogramas aos uniformes, símbolos, personagens, no politeísmo Xintoísta até as *mandalas* de sutras budistas, ensinamentos, pinturas clássicas do período *Heian* as gravuras modernas da era *Showa*, todos estes elementos incorporam o desenho ao texto, e este é composto de ideogramas: também desenhos, que unidos concebem orações.

Portanto, um uniforme de trabalhador de obras, ou de *salaryman* ou as roupas de um puxador de riquixá são signos como os ideogramas. Muitas vezes, para um cidadão japonês, fugir do *império dos signos* – título da obra de Roland Barthes (2016) sobre o Japão – representa uma ruptura de comunicação com a sociedade japonesa. E um estrangeiro pode ter dificuldade de compreender toda a subjetividade das palavras e dos gestos.

No caso dos filmes que serão interpretados aqui, temos já o múltiplo dispositivo de signos que é o cinema. Seijun Suzuki soube ao longo de sua carreira aproveitar elementos visuais do cinema americano clássico, dos filmes policiais B, do despojamento da *Nouvelle Vague* e incorporá-los à linguagem japonesa até o ponto da apropriação e reinvenção. É importante dizer que o cinema ocidental é uma forte base para Suzuki. Mas

isto não o faz menos um cineasta japonês, aliás, ele não é o único a se apropriar destes recursos, pelo contrário.

Um caso fora da trilogia, mas que serve como um ótimo exemplo para demonstrar o conhecimento que o diretor tem da cultura de seu país, assim como a subversão de seus signos está no filme *Kanto Mushuku* (1963), onde executa uma sequência absolutamente moderna se considerarmos a desconstrução da literatura japonesa, como cita o pesquisador e crítico Hasumi Shigehiko:

Os japoneses têm uma forte ligação emocional com as estações, que é expressa na tradição literária do haiku. Suzuki se afasta do modo japonês de experimentar a natureza: cria distância, mostrando imagens exageradas da natureza. Em seus filmes, as flores de cerejeira não caem porque é primavera, mas porque ele dá importância aos detalhes. De acordo com seu impacto dramático, ele usa a neve como um símbolo de coisas permanentes, a chuva como um símbolo das coisas que fluem e as flores de cerejeira como um símbolo das coisas que são sopradas pelo vento (SHIGEHICO, 1990, p. 11).

O autor defende que o uso das estações de uma forma mais *natural* teria uma associação com o uso simbólico da poesia de *Haiku*, e que, portanto, para Suzuki, seriam elementos importados da literatura nacional, não cinematográfica.

A cena do filme de 1963 que Shigehiko usa como exemplo mostra o protagonista matando alguns capangas de uma gangue em um clube de apostas. Na cena seguinte, atravessa um pátio escuro, com roupas leves e tradicionais contra o cair de uma nevasca. Nas cenas seguintes há elipses, mas que não demonstram mudanças tempo bruscas (meses ou anos). Temos a prisão deste personagem, e depois uma cena com uma garota que era apaixonada por ele em frente a uma varanda se lamentando. Há um plano fechado de um pequeno sino de vento, seguido de um plano aberto que mostra novamente o pequeno sino e uma fogueira acesa de folhas secas que levanta aos céus um pequeno fio de fumaça. Segundo Shigehiko (1991, p. 20), a neve, significa na maioria dos filmes japoneses uma representação da estação do inverno está muito próxima de um plano em que há duas representações de estações diferentes. O sino, um símbolo comum à cultura japonesa que faz relação com o verão, e a pilha de folhas, uma representação típica do outono japonês. Não há uma ligação temporal, clássica destes elementos, já que as elipses do filme não propõem a mudança de estações, e alguns desses símbolos estão em um mesmo plano.

No caso acima, Suzuki demonstra a capacidade da subversão dos elementos associados às estações, ou o *kigō*, que é um dos três pilares da poesia *haiku*. Ao mesmo tempo que há essa ruptura, também poderia ser interpretado como mais um recurso

literário dentro de seu cinema. Embora o riquixá do filme Yumeji não esteja associado a uma estação do ano, ele se relaciona com uma época, e poderia ser considerado um signo do período *Taishō*.

Além de *haiku*, *zuihitsu* é outra forma da literatura japonesa, aproximado de um ensaio (mas absolutamente não se trata de uma tradução que contempla o termo), um diário ou uma miscelânea de textos, que tem na sua escrita um modo de contar diferente das narrativas românticas ou da literatura clássica. O *zuihitsu* tem como característica a grande discrepância entre os textos, não havendo exata ligação narrativa. O sentimento de leitura é sempre da construção de um estado presente, onde não importa o anterior, e sim a apreciação do momento, ideia que existe também no *haiku*. É curioso pensar que o *zuihitsu* seria considerado literatura moderna no ocidente, que teve seu início no final do século XIX. O *zuihitsu* já existia no ano de 1002, com a obra de Sei Shonagon, *O Livro do Travesseiro*, ou em *Gengi Monogatari* em 1021 (LEVI-STRAUS, 1979 p. 48) Portanto, esta forma de escrita com ritmo, estilo variados, maneira de contar vista pelos ocidentais como moderna, poderia ser assimilada com mais facilidade no cinema japonês, por se tratar não de uma invenção, subversão de um movimento recente, mas de tradição.

No entanto, se trata de uma pergunta sem resposta definir qual influência seria mais latente, visto que a desconstrução da narrativa é vista em diretores da *nouvelle vague* e do cinema americano dos anos 60, que tanto influenciaram a *nuberu bagu*. É impossível dissociar o pensamento de cinema moderno de literatura japonesa clássica nos filmes da Trilogia *Taishō* e do cinema japonês.

Todos os exemplos citados culminam na pergunta do título. Penso que a resposta está em assumir parte do caráter *ensaístico* da cultura japonesa, que é repleta de impossibilidades de tradução e miríades de significados, sutilezas que devem ser analisadas dentro da possibilidade e do limite do choque de línguas. Logo, o mesmo valerá para a interpretação dos filmes, conviver com as pontas soltas, conviver com as questões que surgem a medida que se pesquisa a cultura e o cinema.

Hisayasu Nakagawa, em seu livro *Introdução à cultura Japonesa*, mostra uma gravura erótica de Utamaro Kitagawa. Não enxergamos o ato sexual, mas apenas nuances; os rostos estão cobertos e não enxergamos o beijo. O *quimono* do casal está solto. No leque segurado pelo homem da figura há um poema burlesco. No período, misturar imagem e textos é usual:

Figura 3: Abaixo da imagem há a tradução do poema escrito no leque, encontrado no centro da imagem.



Utamaro Kitagawa, *Utamakura Nikaizashiki*, (Poema do Travesseiro), (1788)

Uma galinha-d'angola teve o bico mordido
Com força por uma amêijoia
E sente dificuldade para alçar vôo.
Numa noite de outono.

O autor comenta que: "Tudo passa, portanto, pela sugestão metonímica do desenho e, acessoriamente, pela sugestão metafórica do poema. Até a posição do leque, cuja ponta está sutilmente oculta, designa um procedimento metonímico o centro de convergência de tensão erótica da cena." (NAKAGAWA, 2005, p. 123)

No trecho analisado de *Yumeji*, assim como na pintura, ou possivelmente a grande maioria dos filmes japoneses, haverá tal quantidade de ruídos (ou charadas budistas) linguísticos e culturais que impossibilitam a precisão de uma análise. E a questão não é apenas da língua, mas do que o cinema japonês, e de Seijun Suzuki são: o reflexo do costume em revelar pelo ocultamento e mostrar pela ambiguidade. No livro da Lúcia Nagib, Suzuki menciona que não gosta de filmar beijos ou cenas de sexo. Ele diz que: "O ato sexual (...) não é interessante. Interessantes são as fases anterior e posterior ao ato. É por isso que prefiro tomar a mulher antes ou depois da relação sexual, não durante." (NAGIB, 1993, p. 133). Suzuki também diz que: "No Japão, antigamente, as mulheres andavam atrás dos homens e viam as suas costas, nunca ambos se olhavam face a face, nem ficavam lado a lado como no Ocidente. Essa era a forma de se namorar no Japão." (NAGIB, 1993, p. 133).

Estas duas sentenças, somadas a pintura que trago acima me obrigam a questionar: Suzuki está aqui falando de cinema, ou de cultura japonesa? Ou está falando somente de suas opiniões como indivíduo, artista? A resposta claramente é uma amálgama, não há como saber onde começa o cinema e acaba a cultura.

Roland Barthes, ao descrever o *haiku* diz que "é uma rede de joias, na qual cada joia reflete todas as outras e assim por diante, até o infinito, sem que haja jamais um centro a ser captado." (BARTHES, 1970, p. 103) Os três planos da segunda cena de Yumeji e todas as sugestões, enquadramentos que não mostram tudo, diálogos inconclusivos, todos são, de certa forma, filhos concebidos da literatura japonesa com a modernidade.

Hisayasu termina o seu livro com a seguinte frase:

Na Europa, a verdade reside naquilo que é desnudado, e a aleteia, ao passo que no Japão o mais importante é o que está oculto. De modo que o nu só chegará a seu próprio valor sob a roupa. Quão incomensurável é a distância que existe entre essas duas civilizações! (HISAYASU, 2005, p. 126)

Este interessante autor, nativo do Japão, trabalhou como pesquisador por alguns anos na França, e o distanciamento do país natal lhe trouxe a possibilidade de enxergar melhor a sua cultura, assim como também ser mais um vetor das discussões culturais sobre o Japão. Decerto estamos em uma posição vantajosa em relação a Europa dada a multiplicidade cultural do Brasil e pela maior colônia de descendentes de japoneses do mundo. Não apenas há muitos grupos de pesquisadores da cultura japonesa, da escrita, como também poetas interessados na produção e tradução de poemas e romances japoneses, como Paulo Leminski, Valêncio Xavier e Haroldo de Campos. Haroldo de Campos teve sua própria forma de interpretar e traduzir poemas ao desenvolver o que chama de transcrição:

Significava acima de tudo uma postura de fidelidade, ou de hiperfidelidade, como ele dizia: uma tradução atenta ao modo de construção do poema(...) à sua configuração sígnica (...) Segundo ele, é esse o território por excelência da transcrição: o plano linguístico, a "estrutura intratextual", o intracódigo. (NÓBREGA, 2006, p. 251)

O trecho acima foi retirado de um artigo que fala sobre tradução, mas é preciso pensar que a interpretação dos filmes de Suzuki, mesmo relacionada a autores a quem ele referencia, fatos históricos, culturais e biográficos, mesmo utilizando a análise fílmica e embasamentos de autores como David Bordwell, que será utilizado ao longo da

dissertação, estão submetidos a uma determinada dose de transcrição da análise, assim como a delimitação e demarcação de objetivos a cada capítulo. Por não conseguir alcançar um determinado centro da verdade da linguagem, ou da verdade de um filme, a transcrição busca o que só é possível compreender em nível de sentimento interno de uma palavra, de uma estrutura poética. “*Yūgen* (幽玄) é o termo que orbita no espaço da abstração. Seus significados, profundidade misteriosa, beleza silenciosa, sutil e profundo” (PARKES, 2000).

Um termo muito usado na pintura e teatro *noh* para traduzir um estado de consciência do indizível dentro de uma pintura, em um espetáculo, na leitura de um *haiku*, ou na apreciação do cair das folhas de outono, por exemplo.

Talvez pela característica da linguagem e cultura, majoritariamente focadas no sentimento presente, tanto pelas flexões verbais como tradições da literatura, talvez muitas das suposições a serem feitas sobre os filmes do Suzuki, e como se tentou apresentar na breve análise da cena, demonstrem uma verdade muito sutil para se captar no texto, e isto seria muito característico das artes japonesas. Meu papel, neste caso, como ocidental distante da cultura é possivelmente apontar o que se enxerga, sem a vontade de produzir violência na análise, sem romper completamente com o ocidente e a ciência já produzida, ou com as inúmeras diferenças inconciliáveis da filosofia e do tempo e espaço, de mitos fundadores discrepantes, (KATO, 2012) assim como as questões políticas que viriam a dividir o mundo em ocidente e oriente, em Japão e o resto do mundo.

Em suma, Claude-Lévi Strauss faz uma comparação interessante:

Ocorre com a antropologia o mesmo que com a astronomia em seu início. Nossos ancestrais contemplavam o céu noturno sem a ajuda de telescópios e sem nenhum conhecimento da cosmologia. Sob o nome de constelações, eles ali distinguiam grupos destituídos de qualquer realidade física: cada um formado por estrelas que o olho vê no mesmo plano embora estejam situadas a distâncias fantásticamente desiguais da Terra. O erro se explica pelo afastamento em que se encontra o observador de seus objetos de observação. Foi graças à astronomia, porém, que muito cedo foram detectadas regularidades no movimento aparente dos corpos celestes. Durante milênios, os homens se serviram dela e continuaram a se servir – para prever o retorno das estações do ano, medir o escoamento do tempo noturno, se guiar nos oceanos. Evitemos pedir mais à antropologia; mas, na falta de algum dia conhecer uma cultura por dentro, privilégio reservado aos nativos, ela pode ao menos propor a estes uma visão de conjunto, reduzida a alguns contornos esquemáticos, mas que eles, por estarem situados demasiado perto, não estariam em condições de obter. (LÉVI-STRAUSS, 1990, p. 14-15)

A visão estrangeira da análise dos filmes da Trilogia Taishō pode ser vista como um posto vantajoso, capaz de gerar análises e interpretações únicas, uma possível junção de análise e transcrição. Ao mesmo tempo, aproveitando o empréstimo de Lévi-Strauss do pensamento astronômico, penso no método principal desta dissertação uma conclusão de Luiz Fernando de Prince Fukushiro, em sua tese "Escritos sobre a estética além da arte: Transmissão e experiência nas culturas japonesas" sobre a escrita ensaística:

Ao descrever o método constelatório, Walter Benjamin e Theodor Adorno, em suas respectivas obras, partem do princípio de que os conceitos não são suficientes para apreender o objeto como um todo, embora nos ajudem a observá-lo por aproximação ou relação. Por isso a analogia com a constelação: "As ideias relacionam-se com as coisas como as constelações com as estrelas. Isto significa desde logo que elas não são nem os conceitos nem as leis das coisas" (BENJAMIN, 2004, p. 20) Ou ainda, "as constelações só representam de fora aquilo que o conceito amputou no interior, o mais que ele quer ser tanto quanto ele não o pode ser. Na medida em que os conceitos se reúnem em torno da coisa a ser conhecida, eles determinam potencialmente seu interior, alcançam por meio do pensamento aquilo que o pensamento necessariamente extirpa de si" (ADORNO, 2009a, p.141) A característica então do método constelatório é não encaixar o objeto em determinado conceito, mas realizar a sua aproximação a um determinado conceito e ver o que dessa relação descobrimos sobre esse objeto. Reunir o resultado dessas diversas aproximações revelaria mais sobre ele. O procedimento constelatório é explicado de forma indireta por Adorno em "O ensaio como forma" a partir de uma imagem: a de uma pessoa que precisa falar outro idioma porque está em outra terra, e não porque está aprendendo na escola. Sem o dicionário em mãos, essa pessoa apreende o significado dos termos a partir do seu uso nas frases. "Quando tiver visto trinta vezes a mesma palavra, em contextos sempre diferentes, estará mais segura de seu sentido do que se tivesse consultado o verbete com a lista de significados, geralmente estreita demais para dar conta das alterações de sentido em cada contexto e vaga demais em relação às nuances inalteráveis que o contexto funda em cada caso. (FUKUSHIRO, 2020, p. 55-56)

Segundo Fukushiro, Benjamin ainda utiliza nas *Passagens*, o verbo francês *télescoper*, que remete tanto ao telescópio que coloca as estrelas, distantes anos-luz, umas das outras, em um único plano, quanto ao movimento interno das lentes, que dá o sentido figurado do verbo simultaneamente de contrapor e de justapor. (FUKUSHIRO, 2020). Cada um desses autores, Barthes, Lévi-Strauss, Adorno e Benjamin, nos exemplos aqui citados, tratam de maneiras semelhantes sobre o modo de pensar o inexplicável e o dilema de preferir utilizar um método de aproximar o telescópio, ou até do microscópio ou se distanciar dele. Entretanto, penso que entre justaposição e contraposição também há

espaços para o inexplicável, e não que seja exatamente aí o local em que reside a verdade do riquixá ou do *zoom out* para os telhados cobertos de *futon*. É neste espaço em que reside a possibilidade.

A professora Michiko Okano, autora do livro *MA: Entre Espaço da Arte e Comunicação no Japão*, que define um dos significados do ideograma *Ma* (間) com algo próximo a incognoscibilidade, mas que também está entre outros dois ideogramas de mesma sonoridade, *Ma* (魔), que significa demônio, e *Ma* (真), ou verdade. O cuidado da observação está na possibilidade de no verdadeiro *Ma* conter o demônio e a verdade em diferentes situações. A característica única do *Ma* é a solução mais adequada aos muitos dilemas do riquixá que serão encontrados ao longo dos três filmes. Talvez seja importante aqui, deixar um pouco mais claro o conceito do ideograma e da espacialidade *Ma*, pelas palavras da professora doutora Michiko Okano:

É importante ressaltar que, a princípio, *Ma* era um espaço vazio onde haveria a aparição do divino em algum instante do eixo temporal. A espera de tal instante de transição espacial do vazio icônico para a manifestação indicial divina, da possibilidade ou potência para a concretização ou ato, conecta-se à percepção do *Ma*. Esse intervalo espaço-temporal é, portanto, composto por fluxo e refluxo entre o ícone e o índice.

Acrescenta-se que o ícone, que prescinde da existência do objeto real, é um signo que tem como característica a possibilidade, a liberdade, a atemporalidade e a polissemia. Uma única possibilidade tem o privilégio de ser interpretada de variadas maneiras: o uno interior mostra-se, assim, multifacetado na sua exterioridade. Ibrí (1992: 43) estabelece a conexão: "afirmar que a variedade e multiplicidade do mundo têm sua realidade metafísica na primeira categoria é afirmar que este mundo dispõe de um modo de tornar a multiplicidade e a variedade atos de alguma potência". Assim, da mesma maneira que um unicórnio é delineado de variadas maneiras, dependendo da interpretação realizada, o *Ma* ainda metafísico e uno se mostra múltiplo quando ocorre a transformação do ícone para o índice. (OKANO, Michiko, 2007 p. 13)

As profusas esfinges, ou *kami*, *yōkai* – deuses e demônios, respectivamente – facetas dos deuses Xinto que serão encontrados nos filmes devem coexistir e inexistir, sendo a análise pela ótica do *Ma* um entre espaço, constantemente vago, aberto à possibilidades, unicamente cerceado pelos objetivos de cada capítulo e a permissibilidade a transcriar, dentro do espectro da pesquisa e da interpretação devem ocupar no *Ma* todos os autores propostos, a cultura japonesa e a cultura cinematográfica, no presente da escrita, sendo o termo japonês uma forma de permeabilidade filosófica, tão presente nestes três filmes dirigidos por Seijun. A dissertação se torna uma tentativa da língua portuguesa de

se apropriar da linguagem japonesa e dos filmes da trilogia *Taishō* da maneira mais serena possível.

2.0 Trilogia ou *Būsaku*? – Um pouco sobre o conjunto

2.1 Sistemas

O agrupamento de obras narrativas é bastante comum na literatura, assim como no cinema e televisão. Coletâneas, produtos seriados ou em temporadas, continuações, trilogias ou agrupamentos maiores são formas com os mais diferentes objetivos, como vender melhor algum produto, dando ao conjunto um novo atrativo, uma lógica artística ou ideológica, além da necessidade de se produzir uma continuação.

Este capítulo busca aprofundar no significado do conjunto dos filmes de Suzuki como uma trilogia, levantando suas principais semelhanças.

Constituída pelos filmes *Zigeunerweisen*, *Kagerō-za* e *Yumeji*, obras conectadas por um tema designado pelo autor; o período histórico entre 1912 a 1926 no Japão, durante o governo do imperador *Taishō*, um momento marcado por liberalismo econômico, movimentos anarquistas e comunistas em ebulição, transformações culturais, primeira onda feminista e forte entrada de costumes ocidentais na sociedade japonesa. Apesar da riqueza do período, é uma possibilidade refletir sobre a era *Taishō* como elo entre os filmes, dadas as diferenças entre cada um dos três.

Há também uma diferença de tempo de produção entre *Kagerō-za* e *Yumeji* (cerca de dez anos), além de outros trabalhos audiovisuais realizados entre os filmes, que poderiam acentuar essas diferenças. Diferente de muitas trilogias que são nomeadas por críticos, estudiosos ou pelos produtores, a trilogia de Suzuki é um projeto autoral. A questão principal do uso desta trilogia como objeto vem da pergunta: O que mais além de *Taishō* poderia conectar estes três filmes?

Existem muitas outras trilogias mais simples em categorização, como os três filmes de Francis Ford Coppola, a trilogia do *Poderoso Chefão*, que apesar de terem diferenças de tempo entre o segundo e o terceiro filme, se conectam pela narrativa da família Corleone. Outro trio famoso, com maior grau de subjetividade é a *Trilogia das Cores* de Krzysztof Kieślowski, relacionando as cores da bandeira da França a seus principais ideais (fraternidade, igualdade e liberdade) com histórias que não tem ligação de continuidade, portanto, a trilogia se constituiria como um conjunto que se

complementa, visto que os temas se baseiam nos ideais da revolução francesa. A trilogia das cores, assim como a *Trilogia Taishō*, tem um tipo de relação complexa de se categorizar. No caso da *Trilogia das Cores*, não há relação direta da trama com a revolução francesa, embora suas narrativas sejam de certa forma, e pensando de maneira genérica, típicas do espírito francês.

A escolha da *Trilogia Taishō* é uma proposta para levar o termo ao seu limite, buscando compreender o que os une de fato.

Apesar de supostamente se passar no período *Taishō*, pouco se usa, nos filmes, o momento histórico como tema, além da caracterização geral dos filmes e cartelas iniciais evidenciando a época, ou menções a época que não afetam a narrativa diretamente. Para realizar o estudo, serão evidenciados elementos em comum nas obras de Suzuki, assim como levantamento de hipóteses sobre quais fatores têm maior relevância neste agrupamento de obras. Encontrar estas nuances nos três filmes pode ser uma forma de se compreender melhor o que os une, assim como os limites do termo trilogia, tão usado na história das artes no mundo.

Como proposta secundária, brevemente faremos relação destes três filmes com obras anteriores, ou que foram realizadas no mesmo período pelo diretor. Pensando que Seijun Suzuki é um autor que esteve ao longo de sua carreira tratando de temas semelhantes, embora em constante renovação de suas técnicas do estudo da forma com a equipe de fotógrafos, roteiristas e diretor de arte. Estas obras poderiam ser incluídas no agrupamento *Taishō*, ou poderiam ser incluídas em um novo agrupamento mais coerente. Pensando no termo sistema, amplamente usado em estudos científicos, também levando em conta as reflexões já realizadas, utilizando a análise fílmica e a coleta de elementos semelhantes na mesma obra, será possível estimar se é possível pensar em uma trilogia na forma de categorizar estas obras.

2.1 Trilogia e Sistemas

Pouco se conhece sobre o uso e a origem da expressão trilogia. O que se sabe é que ocorre no século IV a.C, na Grécia antiga. Seu significado vem da expressão *Τριλογία*, que une o prefixo Tri (três) ao sufixo logia, do grego *lógos*, que significa tratado, estudo, ou teoria, evidenciando a importância e um possível caráter científico da expressão (claramente com as devidas proporcionalidades históricas) além da intenção de se produzir algum tipo de conhecimento utilizando a trilogia como meio de organização. A

palavra *sanbūsaku* (三部作), correspondente ao significado de trilogia, é composta de três *kanji*, (ideogramas), que significam três (*san*, 三), parte, (*bū*, 部) e produto de arte, técnica, colheita (*saku* 作). Logo, literalmente, produto de arte ou técnica de três partes. Significados sensivelmente parecidos, mas que contém algum ruído de tradução, sendo que trilogia evoca a ideia de estudos, saber, um processo mental, e *sanbūsaku* fala de partes de algo palpável como uma colheita ou um *trabalho de arte*.

Portanto, a primeira grande diferença nesses termos estaria na junção de três pensamentos, estudos, ou seja, um termo mais abstrato, relativo ao pensamento humano, e no segundo caso, três criações, produções, um termo supostamente mais concreto, mas relativo à natureza, a uma criação do mundo.

As primeiras trilogias de peças de teatro foram em eventos competitivos chamados *Festas Dionisiacas*, uma grande reunião em homenagem ao deus Dionísio, os participantes dramaturgos realizavam três espetáculos de teatro de gênero trágico, e uma quarta, a sátira dionisiaca. O conteúdo dessas peças de teatro normalmente tinha relação com acontecimentos da época e eventos da sociedade, e estas questões eram representadas por personagens arquetípicos, com texto e interpretação dotado de simbologias. O mesmo para a sátira, que agiria como uma espécie de alívio cômico após três obras trágicas. A função do teatro era principalmente social e a forma narrativa não era pautada no personagem, tendo como um de seus elementos principais o coro, bastante incomum para as peças dramáticas modernas (PIQUÉ, 1998, p. 214).

Poucas trilogias sobreviveram até os dias de hoje, mas o termo perdura e sua função pode ser observada em livros, filmes e jogos eletrônicos. Curiosamente, o teatro de máscaras japonês, *noh* (能, sendo a tradução literal talento), muito posterior ao grego, no século XIV d.C, também realizava seus espetáculos em agrupamentos de três ou cinco peças, com temas relacionados, sempre intercalados entre *noh* e *kyogen* (狂言, como tradução literal, fala selvagem, ou textos paródicos). Os espetáculos de *noh* com cinco partes poderiam durar um dia inteiro, representando um evento social muito importante. As peças atualmente são trilogias, adotando dois espetáculos de *noh* e um de *kyogen*.

É interessante notar que assim como as artes ocidentais carregam uma herança do teatro grego, o mesmo pode se dizer do cinema japonês e as seus muitos tipos principais de teatro (*kabuki*, *noh*, *kyogen*, *shin kabuki*, *shinpa*, *buyô*, etc.), constituindo na sua forma, *mise-en-scène* e principalmente nos recursos intertextuais, no entanto, não como um adorno, ou forma de se diferenciar, mas como Donald Kirihara menciona em seu texto

Reconstructing Japanese film, em uma passagem que menciona um comentário de Kristin Thompson:

Descrever os rastros remanescentes de uma cultura ancestral como se elas aparecem nos filmes parece uma tarefa desejosa para os críticos, mas como Kristin Thompson mostrou em crítica a interpretação do conservadorismo cultural, em *Pai e filha*, de Yasujiro Ozu, é apropriado inscrever essa cultura na estrutura do momento, atendendo às influências mais diretas que podem ter afetado a construção do filme. (KIRIHARA, 1996, p. 512)

As peças de teatro tradicional japonês também tinham um papel social importante. Em espetáculos de *kabuki* é possível encontrar histórias baseadas em contos budistas ou xintoístas e histórias associadas aos valores morais da época. No teatro *noh* temos o uso de máscaras, assim como no teatro grego, que representam algum tipo de arquétipo específico. Mas diferente do teatro grego, que tinha no teatro uma função ritualística, de contato com os deuses e semideuses, como um processo de cura social pela crítica, escárnio ou catarse, no teatro *noh* a tônica é o vazio do *zen*, onde o homem não está no centro, mas sim a busca pelo esvaziamento da mente. Além do *zen*, também há o entretenimento e a apreciação da técnica.

O contato do Japão com nações ocidentais transforma o teatro, adotando temáticas e narrativas burguesas, focadas no personagem e questões modernas (o *kabuki* ao entrar em contato com o teatro ocidental burguês tem duas ramificações importantes, *shinpa*, as peças ocidentalizadas, e o *shin kabuki*, o teatro kabuki com temas ocidentais e algumas características modernas, mas preservando boa parte do estilo *kabuki*). Com a chegada do cinema o fenômeno social rapidamente se transforma, mas suas origens dramáticas não são descartadas completamente. O cinema mudo floresce no Japão junto da figura do *benshi*, uma espécie de intérprete que adicionava uma camada narrativa extra filmica, com representações e incursões na narrativa. Segundo Kirihara esta profissão poderia ser "um modo de retirar o peso da narrativa dos ombros das imagens", trazendo ao cinema a estrutura narrativa já conhecida do teatro *kabuki*. Os primeiros filmes mudos japoneses têm na sua pantomima e decupagem forte relação com a movimentação dos atores em cena, se aproximando do palco teatral ou da perspectiva das pinturas *ukiyo-e*, além de utilizarem adaptações de clássicos da literatura, técnicas de dança tradicionais, maquiagem específica, expressões faciais. Mesmo os filmes *gendai geki*, que tratam o cotidiano burguês usam como referência elementos do *shin kabuki* (novo *kabuki*), forma modernizada do teatro original.

O ponto principal que deve ser observado é que o uso da trilogia se transforma junto às mudanças sociais tanto no ocidente como no Japão. De evento social com demonstrações de poder, motivos educativos e religiosos para adotar as novidades da literatura ocidental. Com a chegada da literatura romântica burguesa, mercantilização da arte, a trilogia adota como significado não o desejo de entreter, criticar e educar, mas de atrair público, dando a trilogia um novo significado e modo de consumo.

Seria possível pensar em trilogia, em *lógos* (tratado, estudo ou teoria) como teoria, trazendo à tona o pensamento científico? Ou pensar em *sanbūsaku* (三部作) como um sistema? Ou o *lógos* dos ocidentais cabe de alguma forma à cultura japonesa? Com o objetivo de atenuar a dificuldade em compreender o uso de sistemas e o uso de trilógias como sistemas proposto, o trecho a seguir de Deleuze em *Diferença e Repetição*, explica a crítica pós-estruturalista ao método científico:

A identidade e a semelhança são aqui condições ou, ao contrário, efeitos de funcionamento do sombrio precursor que projetaria necessariamente sobre si mesmo a ilusão de uma identidade fictícia e projetaria sobre as séries que reúne a ilusão de uma semelhança retrospectiva? Então, identidade e semelhança seriam tão-somente ilusões inevitáveis, isto é, conceitos da reflexão que dariam conta de nosso inveterado hábito de pensar a diferença a partir de categorias da representação. (DELEUZE, 2018, p. 120)

A questão principal a se mencionar neste trecho, sem nos aprofundarmos nas grandes discussões sobre o pensamento científico na década de 60, é a dificuldade em se produzir um sistema fechado, livre de imperfeições, o que normalmente não é possível de se reproduzir em trilógias, ou até mesmo em análises de obras de arte ou ciência. Uma das possíveis respostas para esta questão está no artigo de David Bordwell. Em *Film Studies and Grand Theory*, o autor define a *Middle-Level Research* (pesquisa de nível médio) em resposta a busca por grandes teorias, interpretações ou pela vontade de derrubá-las:

Para ser específico: programas de pesquisa de nível médio mostraram que um argumento pode ser ao mesmo tempo conceitualmente poderoso e baseado em evidências sem apelo à bricolagem teórica ou associação de ideias. Além disso, esses programas demonstraram que você pode fazer muito com filmes além de interpretar eles. Em particular, não precisamos entender um filme projetando em campos semânticos "privilegiados" por esta ou aquela teoria. Mais importante, os programas de pesquisa de nível médio mostraram que você não precisa de uma Grande Teoria de Tudo para fazer um trabalho esclarecedor em um campo de estudo. (BORDWELL, 1996, p. 29)

Apesar de abordarmos questões históricas e sociais, com o objetivo de entender a raiz semântica do termo trilogia, utilizar a análise fílmica com o foco em refletir sobre o termo, e no caso específico da trilogia *Taishō* seria um caminho sólido para compreender seu uso, assim como especular a utilidade em outros casos de grupos de filmes.

2.2 Trilogia *Taishō*: Expandindo as possibilidades

Com a finalidade de paradoxalmente reforçar/relativizar a conexão da trilogia, assim como levantar novas questões, serão anunciadas algumas semelhanças que podem ser detectadas nos trabalhos que chegam a extrapolar a trilogia/sistema *Taishō*.

Pensando no artigo escrito por Rachel Dinitto, que menciona a importância de levar em consideração que o período *Taishō* de Suzuki não seria o histórico, mas sim o do universo criativo do próprio autor, é possível pensar na permeabilidade desta possível trilogia/sistema.

Além da semelhança mais óbvia, que seria o período histórico da narrativa entre 1912 e 1926, temos três protagonistas artistas, um escritor em *Zigeunerweisen*, um dramaturgo em *Kagerō-za*, e um artista plástico em *Yumeji*.

Um outro recurso narrativo importante em comum aos filmes é a fragmentação da narrativa cinematográfica, que usa constantemente elipses, quebras de eixo, a não construção estrutural da decupagem do cinema clássico, além da inversão de situações, que seria mostrar uma sequência confusa e depois contextualizá-la: como um flashback, sonho ou continuação da narrativa.

Existem nos três filmes uma série de efeitos especiais e recursos que tornam a narrativa repleta de artifícios espetaculares. São fusões com imagens, pinturas em segundo plano, interpretações que remetem ao teatro, diálogos fora de sincronia e efeitos sonoros extra diegéticos. Estes efeitos normalmente não são associados diretamente à narrativa, sendo uma camada extra para interpretação do espectador. Pode ter comunicação paródica com a cena ou não. Os efeitos utilizam cores sólidas, fumaça, balões coloridos de papel e todo tipo de objeto que dê contraste e chame atenção, como uma de suas funções uma forma de embelezar o plano construído.

Por fim, os três filmes são cobertos de uma camada de saudosismo, pensando na caracterização histórica que delimita todos esses elementos descritos para torná-los relevantes ao filme. A divisão ocidente e oriente talvez seja o que mais salta aos olhos quando se pensa em nostalgia. Uma espécie de Japão em processo de modernização existe

nos filmes da trilogia, muito diferente da nação da década de 80-90, uma das maiores potências do mundo, resultante do milagre de crescimento econômico e tecnológico da década de 70.

Como um exercício reflexivo, se levássemos de forma literal apenas o nome *Taishō* no sistema proposto, seria possível implementar outros filmes, como *Akutato* (1960) e *Akutarō-den: Warui hoshi no shita demo* (1965). Pensando nas características descritas anteriormente, ambos os filmes se passam no período *Taishō*, com protagonistas artistas (ou com dotes artísticos), efeitos não-realistas, uso de artes tradicionais e dicotomia ocidente/oriente.

Um terceiro caso ainda mais curioso é o filme *Capone cries a lot* (1985), realizado entre *Kagerō-za* e *Yumeji*. O filme se passa principalmente na década de 20 até o começo dos anos 30. O filme conta a história de um cantor de *naniwa-bushi* (浪花節), sendo sua tradução literal, canção chorosa, gênero musical originário do período Edo, normalmente constituído por uma voz e um instrumentista de *shamisen*, uma espécie de instrumento de três cordas tocado com uma grande palheta.

O protagonista da história deixa o Japão do período *Taishō* para tentar a sorte nos Estados Unidos da América dominado pela máfia de Al Capone. Apesar de atravessar o período *Taishō*, todas as características semelhantes citadas acima estão neste filme. Embora o diretor tenha mencionado em uma entrevista que não faria um filme com um cantor como protagonista por julgar muito complicado, sendo esta declaração dada após a realização de *Yumeji*, o longa *Capone cries a lot* se encaixaria muito bem como um quarto filme desta possível tetralogia, uma espécie de sátira dionísia, que retrata um protagonista vivendo em uma colônia japonesa nos Estados Unidos, em plena adaptação ao país das oportunidades e todos os conflitos de nacionalidades e etnias resultantes.

2.3 Intertextualidade na Trilogia *Taishō*

Como já dito anteriormente, o teatro, assim como o cinema japonês utilizam constantemente a intertextualidade como recurso estético nas suas histórias. O *zoom* em plano fechado tão popular na década de 70 é uma espécie de transposição da técnica *mie* (見得), que significa pose, para o cinema, já que tem a mesma finalidade narrativa de intensificar a expressão facial. Os filmes de Ozu, naturalmente modernos, por não utilizarem as convenções de decupagem da narrativa clássica, seriam absolutamente

clássicos se pensarmos na cultura do teatro japonês ou nas pinturas tradicionais de *ukiyo-e*, e este conceito é importante para compreender o cinema japonês.

Apesar de Suzuki ter realizado boa parte de suas obras no período da *Nouvelle Vague* francesa e ter absorvido muito de suas convenções estéticas, é possível pensar que a intertextualidade do cinema japonês trabalhe em sintonia com muitos dos filmes franceses, dotados de referências a outras películas, artes ou períodos históricos, gerando a comunicação do cinema com outras artes. A definição de intertextualidade, segundo Fiorin Barros:

Intertextualidade ou dialogismo é uma referência ou uma incorporação de um elemento discursivo a outro, podendo-se reconhecê-lo quando um autor constrói a sua obra com referências a textos, imagens ou a sons de outras obras e autores e até por si mesmo, como uma forma de reverência, de complemento e de elaboração do nexos e sentido deste texto/imagem. (ZANI apud BARROS; FIORIN, 2003, p. 121)

A trilogia *Taishō* é realizada em um período em que muitos cineastas adotam a estética maneirista, que é descrita no texto *De uma certa maneira*, de Alain Bergala. O autor cita Patrick Mauriès: “se situaria, desde a origem, à beira, no limite de uma ‘maturidade’ que teria concretizado todas as suas potências, queimado seus estoques secretos”. A intertextualidade no cinema de Suzuki não viria somente de uma espécie de influência cultural, mas da possível vontade de superar os mestres. Portanto, o cinema da trilogia *Taishō* de Suzuki talvez intensifique e leve à hipérbole muitas das suas características de estilo, além da vontade de dialogar com artistas antecessores (Hyakken Uchida, Kyōka Izumi e Yumeji Takehisa) seria a característica mais latente em suas narrativas. Julio Plaza traz uma reflexão sobre os artistas antecessores:

Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. Na realidade, a história, mais de que simples sucessão de estados reais, é parte integrante da realidade humana. A ocupação com o passado é também um ocupar-se com o presente. O passado não é apenas lembrança, mas sobrevivência como a realidade inscrita no presente. As realizações artísticas dos antepassados traçam caminhos da arte de hoje e seus descaminhos. (PLAZA, 1987, p. 2)

A construção deste capítulo utilizará como recurso a análise fílmica e a complexa tarefa de levantar um exemplo de cada um dos três filmes para defender a hipótese de que a característica mais marcante da trilogia *Taishō* é a intertextualidade, trazendo unidade ao grupo de filmes.

2.4 Zigeunerweisen

No artigo escrito por Rachel Dinitto sobre a primeira película da trilogia e seu minucioso trabalho sobre o autor Hyakken Uchida, a principal inspiração do roteiro de *Zigeunerweisen*, a autora detecta momentos de adaptação do texto de muitos contos do livro *Realm of the Dead* para *Zigeunerweisen*. Uma passagem específica do conto *The Bowler Hat* é adaptada com fidelidade de diálogos.

Aochi, o protagonista conta uma história a Nakasago, seu amigo. Os dois personagens estão em um plano aberto sentados em frente a uma mesa. Aochi junta as mãos a uma taça de vinho e menciona ter ouvido uma estranha voz. A cena a seguir funciona como um *flashback* com a voz em *off* de Aochi, que menciona ter visitado a irmã de sua esposa, chamada Shūko. O casal desce alguns degraus de uma escadaria que dá para a porta do hospital. Em uma elipse, estão fazendo uma refeição e a cena se torna um diálogo, sem o *off*. A todo momento comem e conversam como se estivessem tentando criar uma conversa trivial. Shūko aparenta uma certa alegria ao comer, e Aochi responde enquanto olha para a comida. Sua postura no filme é sempre rígida, privilegiada pelo seu grande casaco escuro. Aochi está de perfil para a câmera e sua esposa de frente. Shūko diz que ouviu sua irmã falar com ela pensando que falava com Aochi. A irmã diz que ia dar a ele as ovas de bacalhau que estariam no armário da cozinha. Aochi fica surpreso, mas continua a comer. Ela diz que a irmã logo depois adormeceu. Shūko pergunta se há ovas de bacalhau na casa, e Aochi diz que devem ter, olha para Shūko e busca confirmação. Shūko responde que não. O plano muda e Aochi está de frente para a câmera e Shūko de perfil, ao lado direito. Shūko diz que Aochi está cansado. Ela ainda mantém a postura alegre e Aochi se debruça sobre a mesa enquanto come. Aochi pergunta a Shūko se a irmã vai morrer, e Shūko responde que notou que toda a vida da irmã se esvaiu de seus olhos. Aochi pergunta se ela vai ficar cega e Shūko diz que ainda pode ver, mas adiciona que o formato do nariz da irmã mudou. Aochi diz que ela é muito nova para morrer e Shūko diz sorrindo que acredita que ela viverá. Aochi acende um cigarro e pergunta o porquê de ter dito algo assim. Shūko pergunta de forma provocativa se deveria ter dito. Eis que uma voz, parecida com a voz de Aochi, mas com equalização apagada, como se fosse uma gravação de vinil, ou se estivesse em outra localidade dizendo "Está errada! Ela vai morrer". Shūko e Aochi ficam espantados com o som. Aochi olha para o lado esquerdo da tela e Shūko emite um grito assustado, vira-se de costas para a câmera, abre sua bolsa e retira um pequeno espelho, que fica olhando, como um reflexo nervoso.

Rachel Dinitto comenta o trecho descrito:

As cenas em *Zigeunerweisen* quando Aochi e Shūko escutam a estranha voz enquanto almoçam e a subsequente discussão de Aochi com Nakasago são retiradas quase que literalmente do conto de Hyakken. Por ter Nakasago falando as falas do personagem de Hyakken, Noguchi (Akutagawa). (DINITTO, 2004, p. 44)

O nome em parêntese é a menção da autora a um autor do período *Taishō* que se suicidou. "Suzuki prevê a morte de Nakasago e traz ao filme uma visão romantizada, e também trágica, dos intelectuais do período *Taishō* simbolizada por Akutagawa." (DINITTO, 2004, p. 57) Dinitto prossegue defendendo sua hipótese:

É importante dizer que, no entanto, Suzuki não faz uma alusão direta a Akutagawa, ou os Buraiha. As referências são feitas através de intertextualidade e interpretação. Hyakken nunca foi mencionado nos créditos do filme nem Akutagawa (...) Resenhas filmicas dão crédito ao roteiro para Hyakken e eles mencionaram que o hospital em que a nora de Aochi estava morrendo é o mesmo lugar que Dazai se recuperou após uma tentativa falha de suicídio de amantes. (DINITTO, 2004, p. 58)

O uso da intertextualidade no filme ocorre, portanto, nas diversas transcrições de diálogos e rubricas dos personagens de contos de Hyakken Uchida para cenas do filme, apesar de não haver fidelidade exata com nenhum dos contos.

2.5 Kagerō-za

Kyōka Izumi foi o autor do romance que deu nome ao filme de Suzuki. Conhecido por escrever peças *shinpa*, teatro moderno japonês, que implementa temas da modernidade, romantismo, melodrama e cotidiano de uma classe média emergente às tradições do teatro tradicional de *kabuki* e ao teatro de máscaras *noh*. Também é conhecido pelo uso de temas fantásticos, fantasmas, cenas inexplicáveis e desconexas. Charles Shiro Inouye menciona a complexidade em compreender as obras de Izumi:

Nós podemos apreciar Kyōka pelo ritmo súbito e imaginário vívido, mas não conseguimos compreender exatamente por que uma cena se sucede a outra. Rico e envolvente, um conto de Kyōka frequentemente se lê como uma série de momentos impetuosos ao invés de um trabalho coerente de arte. (INOUE, 1991, p. 43)

O mesmo poderia ser dito do filme de Suzuki e a quantidade de efeitos ou cenas que não se explicam completamente. Novamente, a intertextualidade serve como um meio de união da estética dos filmes.

A forma do filme *Kagerō-za* tem momentos naturalistas e oníricos durante a maior parte do filme. Os momentos naturalistas servem para explicar como os personagens se conectam. O dramaturgo Matsuzaki conhece Shinako e se apaixona. Shinako é casada com Tamawaki, seu patrono. O fantasma da ex esposa de Tamawaki assombra Shinako. Seu nome é Irene, uma mulher alemã atormentada por ser obrigada a deixar seus costumes ocidentais para se tornar uma mulher japonesa. Sob pressão, se apaixona por um jovem rapaz e os dois cometem suicídio por obrigação de Tamawaki.

A trama não se explica com facilidade até o momento em que entramos em contato com a intertextualidade. Os personagens são supostamente enviados a uma espécie de purgatório onde são obrigados a assistirem a uma peça de teatro arquitetada por uma voz, que representa a autora da peça, vista anteriormente como uma vendedora de *physalis*. A peça se divide em três atos, e Shinako anseia por saber o que aconteceu com Irene. O momento em que Shinako pede à autora por respostas coincide com sua entrada no palco.

Como se estivesse possuída, Shinako dança com a movimentação típica de *buyō*, característica por sua pantomima no gestual, imitando ações e objetos. De maneira geral, a quantidade de espetáculos e estilos diferentes dentro da peça poderia caracterizar a sequência como uma peça intermediária de *kabuki* e *shinpa* (teatro ocidentalizado).

2.6 Yumeji

Livremente inspirado na vida e obra de Yumeji Takehisa, o terceiro longa metragem conta com uma série de momentos intertextuais com obras de outros artistas que de alguma forma teriam inspirado Yumeji em seu estilo.

A mistura de obras produzidas por artistas do início do século XX dialoga com o filme, sendo um recurso narrativo, representando tanto o universo criativo de Yumeji como o universo surrealista, ou até mesmo a possibilidade da cena se tratar de uma continuação do sonho. A estrutura do filme dialoga com a confusão mental de Yumeji, que se intensifica ao longo do filme, assim como também dialoga com as questões neurastênicas dos artistas do período *Taishō* mencionados por Rachel Dinitto.

2.7 Sistema permeável

Seijun Suzuki mencionou a intenção em produzir uma trilogia homenageando o período *Taishō*, abordando alguns de seus artistas, com o desejo de reproduzir algumas

sensações e pensamentos sobre o período. A fidelidade com o período histórico não é a intenção, muito menos a fidelidade com as obras seminais (como *Kagerō-za de Izumi*) mas com sua própria trajetória ao longo de dezenas de longas metragens. Quando realizou *Akutaro* e *Akutarô-den: Warui hoshi no shita demo* na década de 60, é possível se especular uma vontade de pesquisar mais sobre o período histórico, que não seria possível na época em que trabalhava nos estúdios da *Nikkatsu*, dada às diversas restrições temáticas.

Akutaro só foi possível de existir com o papel de *Ken Yamauchi* como protagonista, um ator mirim famoso da época. A grande maioria dos filmes realizados por Suzuki foram filmes sobre a máfia japonesa *Yakuza*, um tema de filme muito popular, voltado ao público juvenil. Apesar de nomeado como uma trilogia, é essencial assistir a estes filmes pensando não apenas em um sistema fechado, mas como a continuidade de um trabalho de toda uma vida.

Voltando à semiologia, também é válido pensar que o termo *sanbūsaku* confere a junção de formas, criações, mas que o *lógos* não é necessariamente uma necessidade principal de uma união de obras. Veremos no capítulo seguinte como estes agrupamentos de obras tem outras conexões, como nos livros de *zuihitsu*. Veremos também que Suzuki, um cineasta que é um estudioso, praticante da literatura, adequa seu estilo a certas tradições culturais japonesas e narrativas que não seguem a lógica do texto romântico.

O sistema/trilogia Taishō existe principalmente se pensarmos no período da sua realização, entretanto, há uma permeabilidade, possivelmente pensando em *Capone Cries a Lot* como um possível quarto filme, por ter sido realizado entre *Yumeji* e *Kagerō-za*, e ter diversos elementos em comum, citados ao longo deste capítulo.

Outras possibilidades de trilogias possíveis dentro deste conjunto de filmes, do adultério, talvez a principal força narrativa dos filmes, que também é um tema bastante comum na literatura japonesa.

A força da conexão dos filmes estaria muito mais próxima da forma e da riqueza de diálogos intertextuais do que meramente uma convenção de um período histórico. A intertextualidade seria a ponte para a da trilogia. Uma trilogia depende muito de seu contexto para ter unidade, e esta unidade mistura a biografia de Suzuki ao seu tempo e as obras dos artistas abordados, o que veremos a seguir, que é algo típico da literatura japonesa.

Portanto, por se tratar de um sistema poroso e repleto de possibilidades interpretativas, a unidade e força da trilogia, e possivelmente de qualquer trilogia, se dá

na interpretação poética de todas as possibilidades de diferenças e semelhanças entre os filmes. É essencial afirmar a intertextualidade como uma característica típica das artes japonesas.

3.0 Zigeunerweisen: narrativa *zuihitsu*, *kigō* e conto de horror no cinema maneirista.

3.1 Introdução

Este capítulo visa a tentativa de um recorte, a partir de uma comparação entre o filme *Zigeunerweisen* com alguns dos principais modos e gêneros literários que permeiam a história da literatura japonesa e como estas tradições influenciaram o filme. O aprofundamento na literatura será, no entanto, comedido, e funcional à análise fílmica.

Em primeiro lugar, os gêneros literários, *zuihitsu*, *tanka* e *haiku* serão apresentados. Como já foi citado nos capítulos anteriores, a intertextualidade é uma característica dos filmes de Suzuki e de muitos dos filmes japoneses, que as utilizam como se lidassem com tradições profundas, um modo da cultura japonesa usual de se comunicar.

De certa forma, o cinema é a arte da intertextualidade, mas no cinema japonês esta característica provém de outras artes anteriores, sendo um pilar narrativo.

A breve apresentação desses modos, os principais dos tantos estilos de escrita desenvolvidos no Japão – dezenas de gêneros literários diferentes, um país que parece bastante familiarizado em criar gêneros para as formas das artes – servirá de base para uma reflexão que usará o filme de Suzuki, assim como outros exemplos de outros diretores, como Yasujiro Ozu e Akira Kurosawa, que usam de formas diferentes os mesmos empréstimos e traduções de estilos da literatura. O filme de Ozu que será utilizado é o *Pai e Filha* (1949), bastante anterior ao *Zigeunerweisen* (1980) e o de Kurosawa, *Madadayo* (1993), treze anos depois.

A escolha do filme mais antigo é uma tentativa de apresentar como certas estratégias da literatura são transpostas ao cinema, provavelmente em uma camada anterior as influências do cinema americano e europeu sob o japonês (se houvesse uma ordem do que vem antes na criação), que também fazem uma tradução dos recursos literários para os cinematográficos. A escolha do filme *Madadayo* é também estratégica para a dissertação. É um filme que reproduz momentos da biografia do autor e professor de alemão e literatura, Hyakken Uchida, um importante escritor de contos curtos, *Zuihitsu*

e romances no Japão, especialmente nas eras *Taishō* e *Shōwa* (Uchida viveu entre 1889 e 1971).

Zigeunerweisen já teve um interessante estudo realizado por Rachel Dinitto, envolvendo a tradução de dois dos principais livros de Uchida, *Realm of the Dead* e *Triumphant March into Port Arthur*, inéditos para o Ocidente – o que é um verdadeiro tesouro, sendo que outros autores importantes do período foram amplamente estudados por teóricos da literatura, tendo deixado Uchida um pouco de lado, por ser considerado um autor menor, e especialmente pela falta de traduções.

A autora faz algumas conexões do filme com o autor, assim como outras possíveis referências a contos e outros autores do período *Taishō*. Apesar disso, a análise de Dinitto se dá principalmente de forma historiográfica. A proposta deste capítulo será observar ora de maneira detalhada, ora de uma perspectiva mais ampla, o que há de comum entre estes três filmes e a obra de Uchida e outros autores da época, para elucidar as estratégias da realização do filme de Suzuki, sem é claro a intenção de eliminar as tantas possíveis influências de outros cinemas, literatura ocidental e décadas de transformações na carreira do diretor.

Para estas comparações, além de Dinitto, utilizarei a dissertação da autora, que realizou um trabalho sobre o gênero *zuihitsu*; além de outros autores que trabalham o cinema japonês da perspectiva do Japão como Noel Burch, Susan Napier, Shuichi Kato, Hasumi Shigehiko e Donald Richie. A observação de um trecho da sequência inicial do filme de forma a compreender o que há no espaço da imagem e do som será um ponto de partida para a conexão com as informações sobre características da literatura japonesa, em especial, do *haiku* e seus elementos sazonais (*kigo*) e o *zuihitsu* do período do Japão moderno.

No DVD de *Zigeunerweisen* há nos conteúdos extras uma entrevista com Seijun Suzuki. Não há plano e contra plano, mas sim um enquadramento diagonal, um pouco no *contra plongée* que as vezes corta o entrevistador e volta e meia se aproxima do rosto de Suzuki em *close up*, ou se distancia. Estão sentados lado a lado em um sofá, dando a ideia de um papo amigável mais do que uma entrevista. Suzuki beberica algum líquido, chá, água ou café, enquanto responde a algumas perguntas. A entrevista provavelmente foi cedida em algum período após a realização do filme *Yumeji*, portanto há já uma noção ampla do trabalho de Suzuki por parte do entrevistador.

Ele pergunta a Suzuki se gosta do autor Kyōka Izumi. Suzuki diz que não muito, mas que o autor era bastante popular em sua juventude. Depois pergunta sobre Hyakken

Uchida, e Suzuki responde que gosta dos trabalhos do autor. Estas perguntas, a meu ver, tem um subtexto bastante importante sobre as obras de Suzuki, que não gosta de explicar muito de seus trabalhos.

Além disso, trago aqui o artigo de Noël Burch (1979) a análise e a crítica no Japão, como se desenvolvem de maneiras diferentes do Ocidente, sem uma tradição analítica exata, sem fórmulas e estruturas como conhecemos, mas de maneira muito mais aproximada da relação mestre-aprendiz, do *shokunin* (artesão) ou da conversa casual entre algumas pessoas, da análise com base no presente da sociedade, talvez um tipo escrita que se aproxima do ensaio.

Evidentemente, o pensamento científico é amplamente utilizado em todo o Japão, mas Noel Burch levanta algumas especificidades culturais que têm relação com temas que já foram discutidos nesta dissertação.

Não pretendo aqui tratar esta entrevista como se houvesse códigos, mas sim refletir sobre a natureza dessas perguntas, e como este vídeo foi o ponto de partida para a hipótese e a reunião de dados sobre a literatura japonesa.

Algo importante a se notar é que a referência a estes autores provavelmente é bastante óbvia ao entrevistador e ao público que conhece estes autores – que também deve ser amplo, visto que muitos desses autores são estudados no período escolar por serem importantes para a história do Japão moderno – E outro ponto importante é que desde o final da era *Meiji* até o começo da era *Shōwa* o Japão foi palco de transformações galopantes na sociedade, uma espécie de *modernização forçada* pelo governo que buscava rejeitar os valores feudais do Xogunato, em busca de se proteger de invasões Ocidentais, como aconteceu com os países da Ásia Continental, em especial no período de 1860, quando a China é derrotada pelos Ingleses na guerra do ópio.

Além disso, existe neste período também o medo do avanço dos Estados Unidos sobre o Japão, que está já nesta época interessado nas riquezas da China. Estas transformações fazem o governo japonês enviar diversos diplomatas e estudantes (Missão Iwakura) a países europeus para compreender as novas ciências, tecnologias, costumes, filosofia, literatura e artes desses países num movimento dicotômico entre receber cultura do exterior ocidental, ao mesmo tempo que os rejeita, já construindo uma lógica nacionalista e xenofóbica.

Este movimento de abertura de portos, de se interessar por outras culturas, assimilar novos costumes e se fecharem é prática de séculos da cultura japonesa. Em épocas anteriores, como o período *Heian*, por exemplo, o Japão buscava este intercâmbio

com a China. (KATO, 2012). Na era *Meiji*, o Japão já tinha olhares de repulsa a China e outros países asiáticos, reforçando o distanciamento das raízes culturais e se aproximando (ao mesmo tempo que se protegendo) do Ocidente.

Este ponto é importantíssimo para compreender que este período é um ponto chave na transformação nos costumes e nas artes no Japão. É neste momento que há uma grande valorização dos romances produzidos à moda ocidental e amálgama com os gêneros literários tradicionalmente japoneses, que também se modernizam, adotando temas burgueses e do homem comum, além de e outras preocupações de um Japão que se industrializa e entra em conflitos ideológicos, como o Japão tradicional dos samurais, ideologias liberais, marxismo, socialismo e anarquismo, filosofia grega e alemã, economia, valores judaico-cristãos, entre muitos outros.

3.2 Poema *haiku*, *tanka*, e outras formas poéticas

Uma curiosidade interessante, segundo Shuichi Kato (2012, p. 96), é que "não há uma cultura que tenha uma história de tão longo apreço por uma forma poética tão curta". De fato, diferente dos sonetos, da poesia parnasiana, baladas, sextina, rondó entre tantas outras formas, o *haiku*, certamente o mais famoso deles, composto de três linhas, feitos de 17 *on*, o que seria algo próximo da sílaba poética, mas que se comporta de forma bastante variada, dada a escrita em *kanji*, que são símbolos, e não representações de fonemas. Segundo Shuichi Kato (2012), o *haiku* é um derivado da poesia *tanka*, que usa 31 *on*, uma forma poética originária no período *Heian* (794-1185), que por sua vez, seria uma derivação de formas poéticas produzidas na China, como o *wuyan jueju*, de vinte sílabas/palavras, tradicionais da cultura chinesa. Existem muitas formas parecidas com o *haiku*, como *renka*, o poema colaborativo, *chōka*, o poema longo, entre outros. Apesar de haver tantas variações, tomemos o foco no *haiku*, o mais popular.

Além dos 17 *on*, existem mais duas regras importantes. Há o uso de *kireji*, um tipo de pausa, normalmente uma palavra que corta o poema em duas partes, podendo gerar inversões ou paralelos, ironia, e normalmente se torna perceptível principalmente ao recitar, por ser uma pausa no fluxo das palavras. É bastante comparado com a *volta* nos sonetos. O terceiro, e talvez o mais relevante ao cinema japonês, se chama *kigō*, uma palavra ou frase sazonal. Por conta da pequena quantidade de sílabas no *haiku*, desenvolveu-se uma técnica para sintetizar sentimentos e gerar metáforas, metonímias e

aliterações por palavras que representem estações do ano. As estações do ano no Japão são bastante marcadas, e isso impactou toda a cultura japonesa, nas artes e nos costumes.

Para ajudar a compreender melhor o *kigō*, trarei inicialmente um poema do tipo *tanka* e sua interpretação realizada por Shuichi Kato no livro *O tempo e o espaço na cultura japonesa*:

O colorido da flor mudou enquanto olhava em vão a minha vida passar molhando-me na chuva.

Hana no iro wa utsurinikeri na itazura ni wagami yo ni furu nagameseshima ni

(花の色は移りにけりないたづらに我が身世うにふるながめせしまに)

Esse é um poema famoso sobre a habilidade com os trocadilhos das palavras *furu* de "chover" com "transcorrer", e *nagame* de "chuva longa" com "paisagem", mas, além disso, é admirável o resumo em 31 sílabas sobre a consciência da idade = tempo da mulher. (KATO, 2012, p. 98)

Neste breve poema temos a chuva presente ao passo que há o desbotar de uma flor, o que indica a passagem de tempo da época de *hanami*, o desabrochar das flores em abril ao período de chuva, que começa entre maio e junho. Ao mesmo tempo o poema dá a ideia de um pensamento em primeira pessoa e insinua que o interlocutor seria uma mulher. O autor, dentre muitos exemplos, também nos apresenta um *haiku* de Bashō (1644-1694), um dos mais importantes poetas japoneses:

Que calma. O canto da cigarra penetra na rocha.

Nodokasa ya iwa ni shimi iru semi no koe

(閑さや岩にしみ入る蟬の声)

(KATO apud BASHŌ, 2012, p. 104)

Aqui o poema fala especificamente da sensação de se sentir no presente momento durante o fim da estação de verão. Aqui, o *kigō* é representado pelo canto da cigarra, que normalmente toma as ambiências sonoras das paisagens japonesas. Uma interessante característica deste tipo de poema é a sua capacidade de nos transportar a um sentimento temporal. Também é interessante notar o quanto o canto das cigarras é utilizado ostensivamente em filmes e animações japonesas para representar o calor do verão.

Uma imagem de um filme pode combinar diversos elementos de verão, sendo muito comum uma casa japonesa com um prato de melancias e jovens se abanando com leques no fim de uma tarde escutando o forte som de cigarras. Tal imagem remete a diversos filmes, animações japonesas atuais e filmes clássicos. Entre eles, *O Conto dos Crisântemos Tardios* (1939).

Segundo um famoso dicionário de *kigō*, o *Nihon Dai Saijiki*, existem cerca de 16 mil palavras sazonais, com subdivisões que representam não apenas as estações, como meses, luas, o céu, a terra, plantas, animais, estados de espírito, etc. O *kigō*, certamente é diluído em todas as outras artes, como pintura, teatro, cinema, e ignorar esta influência da literatura japonesa sobre o seu cinema é fechar os olhos para muitas possibilidades interpretativas, reflexões sobre arte e poesia.

No caso de Suzuki, que compreende estes signos, este trabalha dentro e fora das regras, como pode ser visto em seus filmes, caminhando do erudito ao pastiche de acordo com a necessidade de seu cinema, como já foi mencionado no primeiro capítulo com o argumento de Shigehiko. Até hoje são produzidos e publicados diariamente nos jornais japoneses e em livros novos *haiku*, assim como são imitados, adaptados e transcritos em outras línguas ao redor do mundo.

3.3 Prosa, *Zuihitsu* clássico e *Zuihitsu* moderno.

O *zuihitsu* é uma das mais prolíferas formas de literatura no Japão, e por mais abundantes que sejam, são complexas de se explicar. Definido por Linda Chance, encontrado na dissertação de Dinitto como "a quintessência do não-gênero, um termo chave que compreende o termo *zuihitsu*, que tem o poder de superar os limites do amorfo" (DINITTO, apud CHANCE, p. 253).

Foi no período *Heian*, de 794 a 1185 que tal forma de escrita é criada e se aproxima do estilo ensaístico dos séculos XIX e XX, época de subversão das tantas regras da literatura, de novas formas de escrever a dramaturgia, uso do narrador, volume de texto, finais abertos, entre tantas outras características. Muito disso está no *zuihitsu*. Shuichi Kato comenta:

A peculiaridade notável do *renga*, ou seja, a sua tendência em ter uma constituição confiada ao rumo dos acontecimentos, sem uma estrutura precisa, e a engenhosidade e a graça independentes das estrofes compostas de improviso para serem acrescidas, é a mesma da do *zuihitsu*. Tanto *Makura no Soshi*, como *Tsurezuregusa* e *Tamakatsuma* são uma reunião de fragmentos que não têm temas comuns entre eles; não há um enredo que dê conta do todo, nem o desenvolvimento de um pensamento específico, o que mostra que não há nenhuma estrutura arquitetada. Também, na disposição dos fragmentos, não há nenhuma ordem, por exemplo, uma sequência cronológica. Sua extensão também não é fixa, se uns têm algumas linhas, outros chegam a ter algumas páginas. O único fato comum, talvez, é a escrita de apenas um autor. O que é interessante nele? Logicamente, não é o todo, mas as partes. Cada parte = fragmento não tem relação com o antes e o depois, é interessante

por si mesmo, sozinho, a seu modo. A engenhosidade do autor, sua sensibilidade, seu modo de pensar, a observação perspicaz dos costumes, a apresentação dos fatos históricos e documentais, a crítica de escritos e de personalidades, os boatos, os detalhes mitológicos, as opiniões sobre a política, o sabor das bebidas e dos alimentos, o vocabulário e a semântica... A lista não tem fim. [...] Se pensarmos num eixo temporal, o fragmento que se acabou de ler não tem relação com o que deve vir na sequência, e o que importa no momento é se o fragmento diante de nossa vista é interessante. O desejo de concentração no presente que existe na forma da poesia lírica pode ser verificado também na prosa, e de modo muito típico no *zuihitsu*. (KATO, 2012, p. 105-106)

Existe um certo choque ao se deparar com tamanha variação dentro dos textos para um leitor acostumado ao naturalismo, dentro de uma construção com começo, meio e fim. isto certamente não é encontrado no *zuihitsu*. Para exemplificar com mais qualidade, agora serão apresentados dois trechos do livro *Makura no Sōshi* (Livro de cabeceira, ou Livro de travesseiro) de Sei Shōnagon. É interessante ressaltar que cada agrupamento de textos tem um título, que pode ser compreendido como o título de um conto, ou talvez um capítulo (este livro então teria cerca de 300 capítulos fora anexos). É notório compreender o livro como uma organização e desordem ao mesmo tempo, tendo em mente a constante sensação de apreciar o presente, sem se importar tanto com o que foi escrito e o que virá pela frente.

Coisas que realmente nos aborrecem
Imiji umi kokoro zuki naki mono
(いみじうみ心づきなきもの)

Coisas que realmente nos aborrecem. Assistir, sozinha na carruagem, a festivais como os de Kamo ou a cerimônias de abluções, apesar da maciça presença masculina. Não consigo entender! Nem é preciso que seja alguém importante, bastaria levar junto um jovem ajudante que quisesse assistir ao evento. Que dizer de uma solitária sombra em movimento, que a tudo contempla calada, por trás do cortinado? Parece-me insensato e odioso.

Chuva em dia de festival ou de visita a templos. Acabar ouvindo a conversa de serviçais que comentam ao nosso respeito: "Nem se dá conta de mim. Aquela pessoa, sim, deve ser a preferida". Alguém que pensamos ser digno de certa admiração, quando diz coisas infundadas ou volta-se injustamente contra nós e acha que está correto. (SHŌNAGON, 2013, p. 247)

A passagem acima demonstra algumas características da personagem, narradora no trecho e na maior parte do livro. Neste trecho, enumera coisas que para ela a aborrecem de forma bastante variada. A sensação do trecho e do livro é a de uma jovem entediada da corte que está a maior parte do tempo a debochar e criticar a tudo que vê à sua volta,

enquanto apaixonava-se ou ficava irritada por trás dos cortinados. Boa parte do livro é feito de enumerações, repletas de palpites e ironias a respeito do assunto, ou comentários a respeito da etiqueta alheia, como tal pessoa deve se comportar ou agir de forma polida a condizer com a sua classe social, ou como parecer humilde, nos dando a sensação de parecer um diário bastante pessoal, de energia fútil, mas ao mesmo tempo muito presente, rico, que soa real. Um outro lado desta escritora também está em apreciar a beleza do momento e das coisas, caminhando também pelos temas da espiritualidade, existencialistas, temas sentimentais e românticos.

Mas apesar dos tantos comentários proferidos pela autora, é praticamente impossível compreender o todo da questão, se a protagonista resolve determinadas questões ou não. A apreciação deste tipo de texto se dá pela beleza do momento, a construção do texto, sua forma sempre variada e evidentemente, seu conteúdo. O livro também contém trechos muito mais curtos, como este:

Quanto a rituais esotéricos de cura ou proteção

Shuhō wa

(修法は)

Quanto a rituais esotéricos de cura ou proteção, os do Templo Kōfuku de Nara. As solenes rezas para proteção do corpo são requintadas e preciosas. (SHŌNAGON, 2013, p. 252)

Este segundo trecho já se aproxima muito mais da estrutura de um poema, pela característica sensorial. Ainda sim, há um pequeno comentário pessoal, e embora não haja na tradução a conjugação de algum verbo em primeira pessoa, compreende-se que se trata da emissão da opinião da personagem. Definitivamente impressiona a variedade de comentários e formas dentro do livro. A apresentação destes dois trechos visa elucidar um ponto importante na filmografia de Suzuki, de outros diretores japoneses, de *Zigeunerweisen*.

Apesar de existirem outras tantas influências de outros filmes que se utilizam da ruptura da narrativa, como filmes episódicos, colaborativos, como por exemplo, os filmes do diretor Roy Anderson, e que além disso a narrativa clássica do cinema nem sempre foi a regra, tendo anteriormente outras estruturas, como os filmes burlescos de Buster Keaton; existe no cinema japonês uma espécie de convenção na estrutura, o sentimento de dia-a-dia associado ao poema sazonal (fora o teatro e a pintura, que serão tratados nos próximos capítulos).

Suzuki compreende isso, e em seus filmes, não só pode ser observado a sua capacidade de criar novos truques tipicamente provenientes de um cinema de efeitos,

como também de uma estrutura, que poderíamos chamar de *narrativa zuihitsu*. E isto é latente na cultura japonesa, porque o *zuihitsu*, assim como *haiku* nunca deixaram as prateleiras de lojas de livros e bancas.

O artigo de Rachel Dinitto sobre o *zuihitsu* do período de modernização do Japão, compreendido entre 1868 a meados dos anos 30, mostra o quanto esse tipo de leitura era apreciada no país, concomitantemente aos romances longos, *monogatari* (histórias muito antigas, falando de um tempo passado distante, como *Genji monogatari*) de estruturas mais concretas, já que segundo Dinitto, as massas, novos leitores da classe média ainda não compreendiam quais títulos de obras longas do mundo ocidental deveriam ler. As editoras japonesas, compreendendo o seu mercado, produziam revistas de variedades, especialmente produzidas para estas classes trabalhadoras emergentes.

Kikuchi oferecia a *Bungei shunju*, uma revista relativamente pequena e barata, uma espécie de sobremesa ou bebida agradável, em comparação ao alto valor das revistas maiores. Estas revistas eram uma espécie de forma de aliviar a exaustão do dia a dia. A leitura do tipo *zuihitsu* era leve e fácil de ler nas seleções de *Bungei shunju*, perfeitas para o estilo apressado das classes emergentes. *Kikuchi* vendia seus produtos para estas pessoas; e a *Bungei shunju* poderia ser lida no trem, ao perambular pela cidade, ao caminhar ou viajar por prazer. Como as propagandas para a *Bungei shunju* indicam, *Kikuchi* estava propagandeando não apenas uma revista, mas um estilo de vida moderno e ocidental. As propagandas da *bungei shunju* diziam que a revista não era como o chá e doces tradicionais japoneses, mas como um *kohi* (café), *koucha* (chá preto) e *dezato* (sobremesa). A leitura era indicada para o *flâneur* urbano. Era uma revista para os intelectuais caminhando pela cidade. [...] O foco da revista era para os que tinham meios para adquirir a *Bungei shubku* e o desejo de parecerem "apropriadamente cultos". (DINITTO, apud RADWAY, p. 267)

O trecho prossegue mencionando que as revistas poderiam ser lidas por meia hora antes de dormir, ou enquanto se caminha para o trabalho, ou em momentos de prazer do dia a dia. Além disso, as propagandas mencionavam estas leituras "como cura para uma variedade de sintomas como a ansiedade da modernidade, ou a exaustão sofrível da vida real." (DINITTO, 2004 p. 268).

A passagem acima, bastante esclarecedora sobre a popularidade do *zuihitsu* no período moderno nos mostra que além de ser um gênero que é rápido e altamente moldável, fazia parte do cotidiano tanto quanto as notícias de um jornal. Uma tentativa de dar valores ocidentais a um estilo de leitura já conhecido. Uma aproximação poderia ser uma mistura de *Reader's Digest* com *Pulp Fiction* nos Estados Unidos. Além disso, Dinitto menciona o stress da cidade grande, a ansiedade e a neurastenia dos cidadãos

permanentemente tentando de adaptar a vida corrida da cidade, e que em sua dissertação apresenta a relevância deste tema para os autores da época, incluindo Hyakken Uchida, como veremos em breve. Ao mesmo tempo em que existiam histórias para confortar o proletariado, havia ainda outros tipos de *zuihitsu*, com histórias assustadoras, fantásticas, envolvendo doenças, monstros, fantasmas e temas como overdose e suicídio. Observamos até aqui, que a forma do *zuihitsu* do período *Heian* se adapta aos costumes e do esforço do Japão em modernizar uma cultura, promover estudo e alfabetização de seu povo, em uma galopante corrida de desenvolvimento econômico e armamentista estimulada por um resultado vitorioso na primeira guerra mundial.

Hyakken Uchida, diferente de Ryunosuke Akutagawa, Natsume Soseki, Kyōka Izumi, Mori Igai, Ichiyo Higuchi, Jun'ichiro Tanizaki não teve tanto prestígio quanto os citados, sendo mais lido como um autor popular "para as mulheres de 20 anos" tendo sido redescoberto como um autor importante pela crítica e por Seijun Suzuki na década de 80. Seus trabalhos, em especial *The Realm of the Dead*, são repletos dos temas citados acima em uma mistura de surrealismo europeu, lendas alemãs aos fantasmas e *yokai* japoneses.

Este contato com as vanguardas artísticas e ideológicas reverberam em todos os autores da época, numa constante contradição entre a admiração pelo Ocidente e a competição, a vontade de manter as tradições. Além disso, ressalto que estes autores também escreveram poemas e romances de maior fôlego que o *zuihitsu*, mas que este era bastante praticado inclusive pela rápida remuneração das revistas. Portanto, mais um possível ponto de contato com Suzuki é a energia *pop* destas revistas descendentes do *zuihitsu*.

Segundo a breve biografia de Seijun Suzuki escrita por Tony Rayns, Seijun sobreviveu os anos 67 a 77 trabalhando como ator, diretor de comerciais, programas de televisão, telefilmes, e principalmente escrevendo *issues*, que podem ser interpretados como textos descendentes do *zuihitsu*.

Apesar da dificuldade em conseguir estes livros, uma pesquisa rápida no site da *amazon.co.jp* (01/09/2020) revela ao menos trinta títulos, entre revistas, coletâneas, e até livros próprios completos escritos por Suzuki. O catálogo *The desert under the cherry blossoms* contém alguns destes textos escritos por Suzuki, que são uma mistura de histórias pessoais, frases poéticas, comentários e críticas. O texto *The desert under the cherry tree*, (SHIGEHICO, 2012, p. 56) se trata de uma entrevista de Suzuki com ele próprio, enquanto supostamente grelha alguns alimentos e toma cerveja. Este longo

trabalho de Suzuki certamente proporcionou bagagem literária para compreender Uchida Hyakken e aprimorar seu estilo.

3.4 Uchida Hyakken, Suzuki e *watakushi*

Em paralelo ao *zuihitsu* moderno, uma outra corrente de *shōsetsu* (romances) está na moda nos anos 10 a 30: *watakushi shōsetsu*, ou *I-novel*. Estas obras se tornariam populares pela presente incorporação da autobiografia de quem escreve nos livros. As obras devem ser naturalistas, buscando o realismo, sem cair no campo do fantástico, de escrita simples, mas com ampla referência a outros autores importantes, objetivando alcançar um nível de intimidade profundo, o mais próximo possível de quem escreveu. Isto implica descrições cruas, confissões de sentimentos, sejam eles positivos ou negativos. O autor buscaria a transferência dos pensamentos e dos sentimentos na sua forma mais "pura" para o texto. Evidentemente, temos definições bastante problemáticas no gênero, assim como o *zuihitsu*, e não há como utilizá-los de forma precisa, senão aproveitando a sua localização histórica, ou tentando apalpar o seu espírito, o clima destas obras. Pensando em historiografia, pode-se manter a consciência de que este agrupamento de características se dá no processo acelerado de modernização do Japão, em meio ao contato com novos autores e a necessidade de novas leituras pelas populações das grandes cidades.

Apesar de tudo, ainda há muitos vestígios das qualidades do *I-novel* em autores contemporâneos, como Haruki Murakami em um de seus livros, *Norwegian Wood* (1987), por exemplo.

O campo da literatura fantástica está predominantemente no conto curto, no diário, ou no termo polêmico do *zuihitsu*. Dinitto comenta em sua dissertação a dificuldade na definição, assim como a aderência às obras de Uchida, que ao ser perguntado, afirmou não considerar seus contos como *zuihitsu*, mas *bunshō*, que pode ser interpretado como "escritos diversos", o que pouco auxilia na definição de sua obra (DINITTO, 2000, p. 192).

Uma característica importante do *zuihitsu* pré-moderno seria a presença do autor na obra, a sensação do interlocutor por meio da construção de diários, listas, pequenos contos. Isso se diferencia bastante nos contos de Uchida dos anos 30, que são predominantemente fantásticos, e apesar de muitos serem escritos na primeira pessoa e evocar elementos que podem ser associados a sua biografia, como no conto *O chapéu-*

coco, que insinua o suicídio do autor e amigo de Uchida, Ryunosuke Akutagawa, que morre em 1927, no primeiro ano da era *Showa*.

Apesar disso, Uchida também nega a associação desta história a Akutagawa, dizendo que "seu nome não foi escrito nem ao menos uma vez". (DINITTO, 2000, p. 194). Apesar de ser válido pensar no autor de uma história, também é arriscado limitar suas interpretações à biografia, como já observado no texto de Barthes.

Ao mesmo tempo em que há a sensação de uma escrita em primeira pessoa, de forma biográfica, não se pode ter certeza, tendo assim, um conflito com o *zuihitsu* e *I-novel*. A solução que Dinitto encontra para o termo se dá na definição do crítico Sakai Hideyuki, que fez um denso trabalho de coletar os incidentes pessoais que Hyakken Uchida cita em seu livro *Hyakken nikki cho*: "*zuihitsu* é mimético, não tem estrutura de ficção e é escrito na forma de reminiscências ou memórias". (DINITTO, 2004 p. 191). Logo, é válido pensar que o *zuihitsu* é um outro tipo de rota para alcançar a profundidade pessoal do *I-novel*, sem precisar usar a primeira pessoa ou a escrita realista, em formato de romance ocidental.

Repleto de um forte sentimento autobiográfico, Uchida constantemente evoca pensamentos e preocupações do narrador enquanto conta a história como autor-personagem ou como personagem; seu ponto de vista e como se sentia no momento. O conto também mistura aparições, como vozes que são proferidas sem um corpo presente, sem explicar se são fantasmas ou alucinações, encontros com pessoas idênticas, mulheres-raposa, policiais que se derretem em uma gosma preta, mortos vivos, insetos falantes, e *yōkai*.

Segundo Dinitto, que pesquisou o trabalho de críticos da época, Uchida nega qualquer tipo de associação autobiográfica a seus contos, assim como simbologias, metáforas, quando trabalha com o fantástico.

A seguir trataremos desta relação com o *Zigeunerweisen*, mas é essencial comentar que talvez esta seja a principal forma de fidelidade artística que Suzuki tem com Uchida, que curiosamente não está citado nos créditos como inspiração principal.

O mistério de não compreender estas histórias muito bem construídas no filme de Suzuki, repleta de pontas inconclusivas são reminiscências do tipo de escrita da época de Uchida. Dinitto traz o comentário de Kume Masao, dramaturgo e um escritor de *I-novel*, que diz que "a base de toda a arte está no *watakushi*", ou em si. Dinitto escreve que a essência deste modo de escrita pessoal, associada ao estilo próprio de cada autor e na

associação direta do texto a biografia resultaria em eventos narrados, crônicas da vida diária, sem uma trama" (DINITTO, 2004 p. 183).

Esta estrutura de conto ao leitor que não conhece o contexto tem um efeito bastante moderno, de narrativas em final aberto, como boatos, ou como escrita de um sonho sem fim. Os textos de Uchida se aproveitam desta técnica ao misturar situações e sentimentos muito pessoais e elementos fantásticos, em um refinamento de seu amigo e mestre Natsume Sōseki, e também de muitos colegas escritores contemporâneos e anteriores.

Além dos japoneses, há também os escritores alemães do período, como Franz Kafka, que também trabalha o fantástico, o absurdo e finais abertos, mas diferente de Uchida, há maior facilidade em associar os temas a um fundo de crítica da organização social e burocrática da sociedade, que não é visto nos contos de Uchida com facilidade, pois são primariamente fatos intrigantes, estranhos e maravilhosos, alguns bem humorados, outros mais melancólicos, mas majoritariamente sem crítica social ou política evidentes, possivelmente inexistentes.

Tal maneira de escrever, com textos curtos é o caminho de muitos autores (e como veremos a seguir, de muitos cineastas japoneses) para alcançar a construção de uma narrativa, seja ela de uma estrutura mais próxima do clássico (com as convenções de um filme de ficção com começo, meio e fim) ou mais moderna (abstrata, de finais abertos, mas não apenas nos limitando a trama). Dinitto cita Donald Keene:

Um artigo em um livro de *zuihitsu* pode ser não mais do que uma ou duas intrigantes sentenças, ou pode se estender por muitas páginas. No final, depois de lermos uma série de anedotas ou impressões não relacionadas, temos a sensação de grande intimidade com o autor, tanto como se nós tivéssemos lido o seu diário ou talvez uma I-novel, em que ele escreveu as mais puras alegrias e tristezas de sua vida. (DINITTO apud KEENE, p. 184)

Este trecho define a sensação de se ler um livro de Uchida. Esta sensação de proximidade à personalidade do autor pode ser confirmada também nas duas adaptações de seus livros e vida, nos filmes de Kurosawa e de Suzuki.

Não só a sensação biográfica, mas também seu formato, em contos curtos, anedotas, elementos fantásticos, pequenas histórias que dão conta de um contexto em uma estrutura definida (como um romance) ou sem conclusão direta, estão pulverizados em diversas obras cinematográficas, documentários televisivos, ficções seriadas, programas de auditório, quadrinhos e revistas, como descendentes da escrita em forma de *zuihitsu*

(que poderia ser chamado de *slice-of-life*, um gênero de parentesco próximo muito usado nos dias de hoje, com histórias leves e divertidas, voltadas tanto para adolescentes quanto adultos), *I-novel* e as formas de escrita poéticas do Japão, uma das culturas que mais consegue reproduzir suas tradições, técnicas, modelos e mitos fundadores.

Veremos a seguir três exemplos de filmes que trazem algumas das características da literatura japonesa. Dada a imprecisão dos termos, além da adaptação do termo da literatura para o cinema, a reflexão sobre o *zuihitsu* servirá de forma semelhante à definição da trilogia: como um modelo permeável. Serão observados semelhanças, padrões, rastros, sem o objetivo de transpor completamente o *zuihitsu*, *I-novel* ou outras formas poéticas, mas grifar nos filmes a sua possível relevância além do clássico, do cinema moderno e das vanguardas do século XX, entre tantos outros movimentos artísticos importantes para o cinema japonês, possivelmente transubstanciando o gênero literário de miscelânea para o cinema, como *narrativa zuihitsu*.

3.5 *Pai e Filha* - Yasujiro Ozu

Este filme é considerado moderno, assim como a maioria dos filmes de Ozu. Seu modo de enquadrar em planos baixos e abertos, evitando closes e diálogos sem contra plano são características do seu modo de filmar. Além disso, no caso de *Pai e Filha*, temos uma narrativa que tem um grande arco, de começo e meio e fim, mas construído por sequências que tendem a serem apreciadas de forma autônoma. São momentos do filme que podem ser anedotas, cenas reflexivas ou dramáticas. Segundo Donald Richie (1964, p. 15), há uma sintaxe bastante comum, quase invariável da construção da sequência que passa a impressão de ser autônoma. Ele define em cinco partes:

- 1º Um plano de reconhecimento do espaço, normalmente sem ninguém, ou já com os personagens posicionados, sendo no caso um plano maior.
 - 2º pessoas, ou, preliminar, *moderato assai*, ação.
 - 3º diálogo, a anedota, o *allegro*,
 - 4º a conclusão, "*aft-allegretto-er*" e
 - 5º o retorno, a o final, ou o próximo plano espacial.
- (RICHIE, 1964, p. 15)

Apesar das variações na quantidade de tempo de cada plano e cena, no conteúdo e no modo como as anedotas são feitas, é possível seguir este padrão para o filme *Pai e Filha* como um todo. Donald Richie também menciona no artigo que este é um padrão da sequência e não da história completa em si, e que o modo de construção destas sequências

se dá na não preocupação de Ozu com cenas passadas, somente o presente. Shuichi Kato (2012, p. 53), ao descrever os tempos da cultura japonesa, conclui em seu livro que há três modos, o tempo cíclico da literatura, o tempo histórico, sem começo ou fim, este baseado nos mitos e no xinto-budismo, e o tempo cotidiano, o tempo universal da vida, que há começo e fim. Os três tempos se voltam na ênfase do viver no "agora", isolando estes tempos de relações com o passado.

Este modo de filmar causa na trama a sensação de sequência destacada do filme. Não se trata de um filme de grandes conflitos, e os diálogos muitas vezes aparentam trivialidade.

Este conjunto de características gera sensação de continuidade e ao mesmo tempo ruptura da narrativa, estratégia pensada por Ozu, que não gostava muito das convenções e ilusões do cinema clássico.

O livro *O Anticinema de Yasujiro Ozu*, de Kiju Yoshida trata deste modo único de filmar que se tornou uma escola para o cinema japonês e a construção de narrativas. No capítulo em que analisa este mesmo filme, o autor menciona características dos diálogos, como questões em dessincronia, desentendimentos, defasagem, desencontros, evidenciando o que o autor sugere que seja a crítica de Ozu ao cinema-engodo, dos significados e da arquitetura narrativa clássica. O trecho a seguir sintetiza a montagem e a construção dos diálogos das cenas do filme:

Nesse momento, enquanto compartilhamos da plena neutralidade de Ozu – que supõe que as pessoas só podem aceitar a vida como dessincronia e irrealização –, não podemos deixar de acompanhar com interesse a narrativa projetada por meio de um filme, na verdade a combinação de infinitos fragmentos de caos. Mas, contemplando de um ponto de vista oposto, diríamos que as obras de Ozu absolutamente não tentam narrar coisa alguma. Seria suficiente se, como narrativas romanescas, apresentassem aos espectadores tramas por todos conhecidas de antemão. Também aqui, claramente, mais que narrativa, trata-se de um olhar que se entranha em nós; nada mais nos resta que tolerar, na companhia de Ozu, esse olhar objetal, oculto em historinhas de ecos imemoriais. (YOSHIDA, 2012, p. 136-137)

O método de Ozu para contar a história se propõe a unir um compilado de cenas cotidianas, pequenas situações do dia a dia, anedotas, descompassos no diálogo e a composição deste todo gera uma noção de narrativa. O filme *Pai e Filha* é composto destas sequências isoladas, e algumas de fato movimentam a história de modo dramático em certas etapas do filme, como o *clímax*, onde Noriko e seu pai dormem juntos em um hotel em Quioto e percebem agora que ela se casará, suas vidas se transformarão

completamente. Existem outras sequências que são um acúmulo de valores para chegar a esta sequência, como situações em que Noriko discute com sua amiga o casamento arranjado. Mas ao mesmo tempo a estrutura destas sequências é tão trivial e cotidiana, que nos parece não mover a trama.

Uma das cenas mais divertidas do filme, em que Noriko, depois de uma longa conversa sem muita pretensão, chama seu tio de *nojento* por ter se casado novamente, e este momento também serve de força motriz para o desfecho.

O argumento de Yoshida para o filme está no modo de apresentar o conflito de cada sequência, utilizando desencontros, conversas triviais, e o tempo da cena, bastante expandido, se comparado à estrutura narrativa clássica, que normalmente cortaria os *tempos mortos* de um filme. Estas características colocam à tona o despreendimento de uma sequência com outra, e talvez essa seja a marca primordial do cinema moderno de Ozu.

Ao mesmo tempo, pensando no apreço pelas sequências isoladas, histórias triviais, únicas e anedotas como reminiscências da tradição *zuihitsu* de se contar histórias, que apesar de muito variado, também "tem seu interesse narrativo focado nas partes, e não no todo" (KATO, 2012, p. 106).

A força da construção das cenas cotidianas remete também ao *slice of life* neorrealista ao mesmo tempo que aproxima seu cinema das tradições de histórias cotidianas e reflexões de sensação vívida. No caso dos filmes de Ozu não há elementos fantásticos, aproximando também da estética produzida pelo *I-novel*, que é o realismo. Embora a escrita em primeira pessoa seja recorrente, não é uma característica totalmente essencial para o *zuihitsu*, apesar de bastante utilizada.

Observamos o filme de Ozu das perspectivas do Pai e Filha, dependendo da situação de cada sequência. Em alguns momentos, o filme também chega a apresentar ao espectador cenas em que não estão nenhum destes dois personagens, quando mostra o assistente do pai, que prestes a se casar, oferece a Noriko um convite para um espetáculo, e ela o recusa por achar inapropriado.

A cena mostra o rapaz assistindo ao espetáculo ao lado de um assento vazio. Aqui o ponto de vista é possivelmente de um narrador, e o objetivo é evidenciar uma consequência, demonstrando continuidade. Apesar disso, a continuidade é construída por uma sucessão de ações cotidianas e diálogos triviais, trazendo ao filme a camada unificadora do cinema clássico, ao passo que também se apropria da *narrativa zuihitsu*

para dar a impressão de descontinuidade, descompasso, de uma *vida real*, sem formas, estruturas ou coincidências ou consequências.

São sequências que demonstram pouco motivo para um começo, piadas sutis como situações do dia a dia e conclusões bem-humoradas, mas pouco pretensiosas. Pensando no livro de cabeceira, este modo de contar, um pouco opinativo, de estrutura *humilde* está nos valores culturais do japonês, do *mura*, onde até mesmo um roteirista não deve se destacar, e no *zuihitsu* do livro de cabeceira, onde comentários opinativos e ácidos demonstram como se deve comportar na sociedade nipônica.

Vale também ressaltar que o filme se apropria de diversos *kigō* visuais para denominar estações do ano e estados de espírito, trazendo como Shuichi Kato (2012) diz sobre o termo, a sensação de tempo cíclico, diferente do tempo da escatologia judaico-cristã, em que o tempo percorre um segmento de reta, onde há começo e um fim bíblico.

Podemos pensar novamente no *koan*: diálogos e narrações realistas como um dos descendentes da filosofia zen-budista, as tais narrativas que contém significados inconclusivos para acessar o estado de não-razão, o estado meditativo essencial para o alcance da iluminação. Tal modo de pensar, na busca do desprendimento de significado como um estado nobre seria a essência de muitas narrativas, textos, assim como os diálogos de *Pai e Filha*; a busca por dissipar o significado das conversas e da montagem que produz a impressão de descontinuidade.

Contudo, Ozu não conseguia evitar a ação enfeitiçante e o olhar hipnótico das narrativas grandiosas, e por isso sempre as detestou. A crença na autenticidade das grandes narrativas provoca a ilusão da possibilidade de manipulação do tempo, que, no entanto, é inconfiável e está sempre em transição, segundo a segundo. Ao mesmo tempo, o filme aparenta narrar de modo cronológico, dando ao espectador a sensação do "estar presente", e persuadindo-o de que pode julgar os sentimentos ali envolvidos. Mas para Ozu essa narrativa era, mais uma vez, cinema-engodo, e, segundo ele, não havia pessoa capaz de convencer desse modo, pois os homens não passam de seres desatentos, não lhe restando mais que apresentar narrativas dessincronizadas e histórias comuns, de acesso universal. (YOSHIDA, 2012, p. 137-138)

O pensamento do homem comum ser um desatento pode ir de encontro aos ideais de mercado das histórias de *zuihitsu* e seus ávidos leitores trabalhadores de uma potência emergente, de pensamentos simples cotidianos, mas curiosos, de pouca significação, mas leves e divertidos, ou estranhos e assombrosos, porém curtos, toleráveis, como nos contos de Uchida. Tais histórias do dia a dia, de anedotas do erro e das dessincronias estão nos filmes do Ozu, e em almanaques de *manga*, como uma das qualidades narrativas do Japão.

3.6 Akira Kurosawa - Madadayo - Uchida e Zuihitsu

Taxado por muitos como um diretor *ocidentalizado*, Kurosawa filmou obras da literatura russa, trabalhou com produtores internacionais e provavelmente se tornou o diretor japonês mais conhecido internacionalmente. Se o compararmos a Ozu, suas narrativas são muito mais centradas no modo de contar clássico, apesar de filmes repletos de recursos modernos.

Seus filmes estão mais próximos do respeito à ordem subsequente das cenas, com começo, meio e fim, pontos de virada, truques e estratégias que podem ser associadas ao cinema clássico, ou talvez aos diretores de cinema de ficção norte americanos. Isto é verdade para a maioria de seus filmes. No caso específico de *Madadayo* (1993), seu modo de contar já foge de tal estrutura, e por sua vez, parece um tanto mais *japonês*, mais aproximado do modo *narrativa zuihitsu* de contar histórias. Mitsuhiro Yoshimoto apresenta o filme de maneira exemplar:

Diferente da maioria dos filmes de Kurosawa, *Madadayo* apresenta nem uma narrativa tricotada, ou uma coleção de episódios independentes. Ao invés disso, é organizada mais como um ensaio, um artigo, retratando a vida de Hyakken com sua esposa, que não é nomeada, e um gato de rua chamado Nora, e a relação de Hyakken com seus estudantes anteriores, que respeitam muito seu professor. Durante o filme, Hyakken fala de forma contínua, e sua esposa e estudantes escutam seus contos engraçados e anedotas narradas pelo contador de histórias. (YOSHIMOTO, 2000, p. 860-861)

Yoshimoto define a construção de cenas de *Madadayo* como artigos, histórias que estão presas a um arco (a vida de Hyakken), mas são independentes e não tem moral específica, começo ou fim.

As cenas ora são ações, como a sequência em que os estudantes percorrem a casa de Hyakken durante a noite para testar o sistema anti-ladrão de Hyakken, ou são momentos em que o professor conta histórias, e pode haver flashbacks, transposições para outros momentos, ou diálogos com os alunos, tendo neste filme uma variação um pouco maior de tempos, o passado e o presente. A relação com o *zuihitsu* se dá nessas sequências-artigo e no modo trivial de apresentar a narrativa, sem também a continuidade clássica, de uma ação levando a outra.

Apesar de haver o passado, este não serve para avançar no filme com novas informações importantes para a história, mas sim contar mais uma anedota, como se fosse uma coletânea de bons momentos na vida do professor Uchida. No caso deste filme, não

é uma obra que tem um narrador em primeira pessoa, mas a quantidade de pequenas histórias do dia a dia serve para dar a noção do personagem, assim como *zuihitsu* e as *I-novel* dão a noção de quem é o autor do livro.

O ponto de vista salta do professor para os alunos, do tempo passado para o presente, dependendo do tipo de história que é contada. Mas apesar do passado, em flashback o *espírito presente* das histórias se mantém, pois o contato com o personagem presente não é cortado, portanto vemos o passado com os olhos do presente, como Shuichi Kato cita ao comentar sobre os tempos nas narrativas, especialmente quando sua construção de textos é tida com orações curtas. (KATO, 2012, p. 81). Também é válido pensar na análise de Kato sobre um conto de Nastume Sōseki, considerado um mentor para Uchida, com relação ao uso do passado e presente como técnica.

Se supusermos que a característica da cultura japonesa é a de não tentar distinguir apuradamente os tempos passado, presente e futuro, nossa tarefa do momento é confirmar que essas características aparecem no tempo verbal da língua japonesa, e que as características do tempo verbal da língua japonesa se refletem no estilo literário japonês que vai de Genji Monogatari até Ogai e Soseki. Naturalmente, a relação entre a concepção de tempo e a literatura japonesa aparece em quase todas as faces da literatura. O estilo liga-se diretamente à língua japonesa em si, e é apenas uma face mais acentuada dessa manifestação. Outra face que reflete de modo notável a concepção de tempo à poesia, especialmente a forma do poema lírico. (KATO, 2012, p. 83)

A observação de Kato sobre Sōseki demonstra que o autor se especializou na manipulação dos tempos verbais, fazendo adaptações que remetem ao pretérito imperfeito ou passado simples, ao mesmo tempo que avança ao presente. Diferente do português, a flexão verbal japonesa não tem tantas formas, e seu modo de escrita desta forma criaria uma confusão temporal, trabalhando a ideia de sonho em seus contos.

Uchida trabalha estas técnicas em seus livros, e se aprofunda ainda mais na confusão dos sonhos, conforme Dinitto descreve o comentário de Itō (crítico literário) sobre Hyakken. (DINITTO, 2000, p.80). Segundo a autora, Itō e Takahachi (também crítico literário) descrevem a escrita de Uchida como "introvertida" e mais aproximada do inconsciente.

Além do espírito presente, estes flashbacks e cenas que estão em um local imaginado, não têm a necessidade de serem apreciados com a noção do que houve em uma sequência anterior. De certa forma, Kurosawa faz esta passagem de tempos, sonhos e reflexões de maneira menos inconsciente, e mais aproximada do naturalismo. Seria um intermédio entre representação da vida de Uchida e da adaptação de seu universo. Há

também, de alguma forma, uma intenção de momento desprezioso semelhante aos filmes de Ozu.

Segundo Yoshimoto, este filme também se diferencia dos outros filmes de Kurosawa pelo uso do *kigō*, que tem maior protagonismo que em seus outros filmes, mais precisamente ao observarmos o tempo contínuo, e assistirmos ao filme compreendendo a passagem das estações conforme a narrativa avança. Não à toa, estas características fizeram de *Madadayo* um filme menos aceito no Ocidente e mais visto como uma obra japonesa.

De forma semelhante a *Zigeunerweisen*, Kurosawa cria uma narrativa formada por um compilado de pequenas histórias, situações biográficas e inventadas em torno da figura de Hyakken, e talvez a diferença principal entre os dois filmes é a aproximação de *Madadayo* ao naturalismo e distanciamento do fantástico, e por sua vez aos livros e contos de Hyakken que são mais realistas e pessoais, além de se debruçar mais em descrever como este escritor se comportava em sua vida pessoal, e Suzuki opta pelo antinaturalismo e pela faceta mais sombria e fantástica das obras de Hyakken.

3.7 *Zigeunerweisen* e Hyakken Uchida

Um policial que derrete e se transforma em uma gosma preta borbulhante diante de um investigado. Um homem chinês alto e ameaçador, imprevisível, ora amigável, ora violento, pedindo dinheiro, persegue o protagonista em uma vila misteriosa. Os momentos finais de um amigo que se suicida. As visitas a uma mulher doente terminal em um hospital e seus últimos desejos até o triste fim de sua vida. A apreciação de um documentário sobre a guerra entre o Japão e a Rússia em 1904 e 1905 e a recepção de um espectador, que se sensibiliza terrivelmente com o filme. O encontro cada vez mais tenebroso do narrador com o seu *doppelganger* a cada noite antes de dormir. Um aprendiz que confunde um humano com uma formiga que rouba os remédios de seu mestre. Um museu da guerra repleto de mortos vivos. Um homem recebe uma visita em um hotel, que é sua cópia em formato miniatura. Diversos encontros com mulheres que podem ou não serem raposas. O encontro com o demônio do sarampo. O nascimento e a esperada profecia que não é emitida por *kudan*, um novilho com cabeça humana. Fantasmas de mulheres sofridas, traídas ou assassinadas. O misterioso som de patinhas e grasnados de corvos durante a noite. A conversa com o fantasma de um irmão natimorto que busca conhecer seu pai. Uma velha que se transforma em uma linda mulher, mas não há como

saber quem é a velha e quem é a jovem. O som de um *taikō* ecoando por um vilarejo, sem identificação de origem. Um homem que é perseguido por um leopardo sanguinário e violento, que termina em gargalhadas do animal em um quarto de *tatami*. Estes são detalhes pitorescos das muitas histórias traduzidas por Dinitto no livro *Realm of the Dead*, que contém também o livro *Triumphant March into port Arthur*. Não há um padrão de duração das histórias, que vão de uma página a trinta, mas grande parte delas tem cerca de três a quatro páginas. As histórias são escritas na primeira pessoa e contém elementos sobrenaturais. Os poucos textos destes livros mais realistas são melancólicos e tratam da morte, sentimentos pesados, angústia.

Há algumas expressões comuns nos contos, como o aperto no peito, uma sombra que se expande, o corpo pesado, mal-estar, preocupação com o que o outro pensa e como se deve portar em tal situação que se torna ameaçadora, sentimentos físicos que evocam o medo, a impressão de algo incomum irá acontecer, relativo a medos infantis como a escuridão e ficar sozinho. Falta de sons, silêncio se misturam a gritos, urros, sons que ecoam distantes.

Imagens pouco iluminadas por lanternas, tremedeiras, neblina, florestas escuras e misteriosas, vontade de chorar que é engolida. Frases como "eu não sabia o que fazer", sensação de perdição. Alteração nas percepções de vozes, da vista, objetos que se aproximam, ficam maiores ou menores. A especialidade destas histórias de Uchida é certamente nos passar uma quantidade muito variada de sintomas que um corpo humano pode sentir, e especialmente um corpo neurótico, amedrontado, patologicamente ansioso e paranoico, afligido por doenças inexplicáveis e talvez inexistentes.

As mulheres das histórias normalmente são belas ou muito feias, velhas. Sempre há desconfiança de que sejam *tanuki* (raposa japonesa) ou *kitsune* (outro tipo de raposa) que tem a capacidade de se transformar em seres humanos para enganá-los por motivos variados, normalmente perversos. Há cenas de sexo e os personagens masculinos ao se relacionarem com mulheres podem eventualmente agirem de modo violento. Os exemplos citados acima podem soar genéricos, mas esta é a qualidade principal do *zuihitsu* de Uchida, que é a leitura de todos estas pequenas histórias e não sentir propriamente o medo, mas a atmosfera de mal-estar e pessimismo constante, uma tensão em baixo nível, e um estado de alerta, bastante típico dos temas de ansiosos e neurastênicos dos anos 20 no Japão.

Suas histórias não têm começo ou fim, são passagens. Não se apresenta personagens, não se definem suas características ao decorrer da história, e não há a

preocupação de definir um caminho a trilhar a narrativa, como em um romance naturalista. Ao invés disso, Uchida escreve mais sobre a atmosfera. A movimentação dos personagens às vezes é elíptica, e em momentos de terror o tempo se expande.

Não há um padrão nas histórias, que podem ser engraçadas ou aterradoras, além disso, uma mistura dos dois não é incomum nos livros. Certas histórias podem terminar de supetão com "Como se tudo isso tivesse acontecido, ou se fosse uma ilusão improvável que invadiu as minhas já nebulosas lembranças, eu não conheço mais a mim mesmo", no final do conto *O chapéu de palha*, ou "Ele rastejou para cima como uma besta. Eu fiquei parado, em choque, sem conseguir me mover para frente ou para trás.", a frase final de *A montanha*.

As histórias não têm moral, visão política, ou psicológica. Há o acompanhar dos relatos, pelo apego aos personagens, começo ou fim, nos apresentando apenas visões misteriosas, e acabando constantemente no momento mais aterrador.

Outras vezes o final é genérico, terminando em uma pergunta, ou o resumo de uma ação muito profunda como "correr chorando nas ruas em uma cidade na escuridão". Pensando no tempo presente do japonês apresentado por Shuichi Kato, as histórias de Uchida são a cristalização de um instante e dos sentimentos, percepções sobre um acontecimento, e isto é mais importante do que o desenrolar da história.

Tal modo de escrita tem parentesco com o *haiku* e outras métricas da poesia japonesa, especializadas em passar sensações e sentimentos de forma sucinta, mas profunda e sem teor de racionalidade.

A significância de um poema assim como um conto tem infinitas possibilidades interpretativas de forma racional, e ao mesmo tempo absolutamente nenhuma, espaço fértil para a intuição e os sentimentos, sentidos do corpo, deixando um espaço potencial vago dentro do raciocínio proveniente de uma leitura.

Ao assistir *Zigeunerweisen* e não chegar a nenhuma conclusão exata, mas uma infinidade delas em diferentes profundidades, percebe-se que o diretor é um especialista na poética de sua cultura e que também é bastante fiel ao modo Hyakken de contar histórias.

De forma resumida, *Zigeunerweisen* conta a história de Taeko Aochi, um professor de alemão em uma escola militar, em vestes ocidentais, de postura séria, quase sempre de sobretudo, como um morcego, que viaja para o litoral japonês no encontro de seu amigo Nakasago, também professor, em vestes japonesas e energia caótica, violenta.

Ele o encontra sendo acusado por policiais e pescadores de ter assassinado uma mulher na praia. Nakasago nega o ocorrido e é salvo por Aochi, que intervém na confusão. A imagem da mulher morta na praia surge, e um caranguejo vermelho sai de seu corpo em uma montagem rudimentar, aumentando de tamanho até cobrir a tela.

Os dois vão a uma pousada para beber, comer e conversar. Nakasago pede uma *geisha*, mas não há nenhuma disponível, a não ser O-Ine, que não estava trabalhando, pois sofria o luto pela morte de seu irmão. Nakasago insiste e O-Ine aceita. Os três interagem com entusiasmo, e tanto Aochi como Nakasago estão encantados com O-Ine. Nakasago conta sobre a morte da mulher na praia e diz que cinco caranguejos entraram dentro do cadáver e comeram a carne por dentro. O-Ine conta que ao ver os ossos de seu irmão, estes eram rosados. Nakasago fica muito impressionado com a ideia dos ossos rosados. Nakasago sugere ter matado a mulher na praia para assustar O-Ine.

Algum tempo depois, Nakasago se despede de Aochi e persegue um trio de *goze*, músicos errantes de *shamisen* cegos, representados de forma muito caricata, burlesca, enquanto cantam músicas eróticas. Os *goze* eram ativos historicamente na era *Meiji*, mas já decadentes no período *Taishō*. O trio consiste em um homem velho, um homem adulto e uma bela mulher jovem. Meses depois, Nakasago se casa, e Aochi vai visitá-lo.

Sono, a esposa de Nakasago é idêntica a O-Ine. No escritório de Nakasago, os dois escutam ao disco de Sarasate a canção *Zigeunerweisen*, que significa rudemente *maneiras ciganas de agir*. Discutem sobre a voz que não pode ser compreendida, mas que existe no disco.

Aochi conta a Nakasago sobre o que aconteceu após a visita de sua nora, muito doente, acamada em um hospital, enquanto almoça com sua esposa, Shūko. O casal discute sobre a possível morte de Taeko, e uma voz masculina misteriosa surge e repreende o falso otimismo de Shūko, aterrorizando-a. Nakasago também fica impressionado com o ocorrido e pergunta se a voz não vem dele, e se Aochi não está com problemas psicológicos. Aochi nega veementemente.

Mais algum tempo se passa e Aochi segue novamente o trio de *goze*, deixando sua esposa sozinha. Aochi vai visitá-la e ela está solitária, assustada, mas ao mesmo tempo há uma borbulhante tensão sexual entre os dois. Uma sequência de imagens confusas e de conotação sobrenatural, uma mão que tenta alcançar Aochi, que parece perturbado, nas sombras da casa, Aochi caminha nas sombras da casa com a postura física do vampiro Nosferatu de Murnau. Indaga se Sono não é uma raposa, já que está tão estranha,

melancólica e sedutora. Uma imagem do corpo parcialmente nu de Sono sugere o ato sexual, mas não se pode concluir com exatidão.

Aochi visita Taeko, que diz que Shūko se encontrou no quarto de hospital com Nakasago, e que Shūko lambeu o olho de Nakasago, que estava irritado pela poeira. O ato tem conotação sexual. A sequência seguinte mostra Shūko fugindo de Nakasago pela casa de Aochi, de forma bastante divertida. Shūko está aterrorizada, mas a cena tem ritmo burlesco, até que ele a captura. O corpo de Shūko está nu, e há a sugestão de uma relação sexual. O corpo cheio de marcas de alergia de Shūko é apreciado por Nakasago. Após isso, Aochi e Shūko estão juntos na sala de estar. Aochi lê e Shūko come uma fruta. Aochi pergunta se Shūko foi ao hospital com Nakasago, e ela nega. Shūko diz que está misteriosamente curada das alergias que tem a pólen de flores. Ela come um pêssego podre com muito prazer e diz que a mistura do sabor doce com o pungente da fruta é muito saborosa, um subtexto que serve de comparação ao seu corpo alérgico sendo adorado por Nakasago.

Aochi encontra Nakasago novamente. Nakasago sugere uma troca de esposas e Aochi nega, irritado. Ao caminharem por uma caverna, Nakasago propõe a Aochi que quem morrer primeiro deverá desossar o cadáver antes da cremação para verificar se os ossos são rosados. Aochi aceita a proposta. Algum tempo depois, Sono tem uma filha. Nakasago dá o nome de Aochi a filha.

Sono morre de gripe espanhola e Nakasago chama O-Ine para cuidar da criança. Os três tem um reencontro na casa de Nakasago. Conversam sobre o trio de *goze*, e Nakasago diz que os dois homens se mataram brigando pelo amor da terceira integrante do grupo. O-Ine diz que isso não aconteceu e que os três na verdade estão vivos e que são pai e filhos. Aochi indaga qual das versões é a verdadeira, mas não há conclusão. Nakasago não aceita O-Ine como esposa e a trata muito mal, e ela, que está apaixonada por ele, é vista apenas como uma *geisha*. Nakasago ordena que O-Ine toque *shamisen*, e ela se recusa, por não ter mais o instrumento e não querer acordar a criança. Aochi defende O-Ine por causa da agressividade de seu amigo. Nakasago se irrita e vai embora de sua casa. Algum tempo depois, Nakasago desaparece novamente. Aochi recebe a notícia de que morreu, intoxicado por entorpecentes. Aochi parece muito abalado e Shūko chora copiosamente.

Aochi vai a um médico tentar desossar o corpo de seu amigo, e o médico recusa com desgosto. O cadáver de Nakasago é cremado, e O-Ine diz que seus ossos eram normais, esbranquiçados.

O tempo passa e Aochi encontra O-Ine e a filha de Nakasago, que agora é uma criança com cerca de cinco anos de idade. O-Ine parece triste e diz que assumiu os cuidados da criança por ser o que restou de Nakasago. Algum tempo depois, Aochi recebe a visita de O-Ine, que diz que Nakasago deixou com Aochi seu dicionário de alemão. Aochi entrega o livro. Algum tempo depois, O-Ine volta novamente e diz que Nakasago, que fala por sua filha, quer o disco de Sarasate, mas Aochi não encontra o disco e diz que não se lembra de ter pedido emprestado. Aochi pergunta para Shūko, que diz que não sabe de nada. Depois que O-Ine se vai, Shūko lhe entrega o disco, escondido atrás de um quadro, e Aochi, com raiva, a esbofeteia na cara.

Aochi vai até a casa de Nakasago e devolve o disco para O-Ine, que diz que o espírito de Nakasago está na casa. O disco de Sarasate toca sozinho, ecoando por toda a casa. O-Ine momentaneamente se desespera e procura sua filha adotiva, mas se lembra que a criança está na escola.

No caminho de casa, Aochi encontra a criança em frente a uma ponte, que diz que é Nakasago, e que está vivo, portanto, Aochi deve entregar seus ossos a ele.

A história do filme é, essencialmente, sobre a sugestão da traição envolvendo dois casais, assim como a amizade íntima de duas figuras. É importante sintetizar esta ideia pois assim como em *Pai e Filha* e *Madadayo*, esta estrutura serve como uma forma de aglutinar a variedade de histórias e anedotas. Caso não houvesse uma trama, os filmes provavelmente se encaixariam como antologias, como em *Sonhos* de Kurosawa.

É válido ressaltar que, o caso de *Sonhos*, apesar da quantidade de elementos fantásticos e nas histórias variadas, os pontos de virada são delimitados por episódios do filme, e o diferenciam da estrutura mais despojada do *zuihitsu*, já que estes contos em maioria têm finais mais assertivos. Entretanto, não há como eliminar completamente a possível influência, dada a grande variedade de estilos no filme, e tipos diferentes de *zuihitsu*. Mesmo em *Sonhos*, também é possível pensar na forte influência dos contos de Uchida no roteiro, como o quarto sonho, *O Túnel*, em que um homem vivo encontra seus amigos soldados que morreram em uma guerra, que poderia lembrar o conto de Uchida do homem que visita um museu cheio de mortos vivos de uma guerra. Talvez por ser uma produção internacional, *Sonhos* se dividiu em pequenos episódios para ser mais bem aceito no Ocidente.

Para os três longas descritos de forma mais detalhada, o papel que estou definindo como *plot*; o essencial da história teria uma função semelhante ao que Dinitto diz sobre a biografia do autor, com relação ao *zuihitsu* (DINITTO, 2000, p. 194).

Apesar de não ser essencial para a compreensão dos textos, a história de quem os escreveu é uma das formas de traçar uma linha racional entre os contos. Para *Zigeunerweisen*, a relação entre os casais é o que traz a consciência, se é que este termo pode ser usado para o filme. Também é o que define os pontos de vista do filme, em grande parte na visão de Aochi.

Na primeira parte de *Zigeunerweisen* temos o que vamos considerar *propostas de narrativa zuihitsu*. Tanto há a citação por meio da fala com sua representação visual, quanto pela narrativa nos exemplos a seguir. A primeira delas, a mulher morta na praia com os caranguejos que comem sua carne por dentro. Há um plano de uma mulher deitada de barriga para cima em uma praia de areia de aparência um pouco úmida, fria, em vestes japonesas de cor escuras, listradas. Seu cabelo não está preso como de costume da época. Um caranguejo está no centro da imagem, que aumenta de tamanho. Algumas cenas depois, Nakasago conta sobre a morte da mulher.

Na estalagem, como já foi citado anteriormente, O-Ine conta sobre os ossos rosados de seu irmão morto, e neste momento Nakasago fica obcecado, imaginando como devem ser os ossos.

Um outro exemplo é contado enquanto os três, O-Ine, Aochi e Nakasago caminham por uma longa e alta ponte de madeira. A história da dona do hotel em que ficaram Nakasago e Aochi ao se encontrarem com O-Ine pela primeira vez. Um plano geral de uma mulher em um barco que boia em um rio sob uma ponte. Ela usa ferramentas para capturar enguias. A voz *off* de O-Ine conta que apesar de ser a especialidade da região, a dona do hotel serve as enguias sem o fígado, pois coleta todos os órgãos para dar de alimento a seu marido tuberculoso, que os come cru. O-Ine diz que a dona do Hotel alimenta seu marido com o fígado boca-a-boca. Um plano mais fechado faz um *tilt-up* da imagem da dona do hotel, que está em ação de pesca. Aochi diz que ela deve amar muito seu marido.

Novamente no hotel, O-Ine revela que é de Tóquio e que foi vendida por seu pai para ser uma *geisha*. O-Ine diz que fugiu de Tóquio porque causou problemas e Nakasago a interroga, perguntando se fugiu por ter matado um homem, e por isso é uma fugitiva. O-Ine nega, e Nakasago diz que matou uma mulher. A discussão se agita, Aochi sai do cômodo. Nakasago puxa O-Ine pelo *quimono*. No plano seguinte, Aochi está próximo a um penhasco com as ondas do mar espumantes abaixo. A voz de Nakasago é dita com eco "Eu a empurrei do penhasco". Um plano fechado de Nakasago e O-Ine. Nakasago beija O-Ine e suga um pedaço de carne avermelhada, com sangue, da boca de O-Ine,

sugerindo relação com a história da dona do hotel. A voz *off* de Aochi diz: "Enquanto ele me olhava, pareceu-me que estava chupando para fora o fígado dela". Embaixo do som de Aochi há a imagem da dona do hotel, que pesca uma enguia no rio em plano aberto.

A história do trio de *goze* é também uma das histórias que costura o filme, aparecendo algumas vezes, possivelmente representando a relação dos dois professores com a *geisha*. Mais ao fim do filme, os dois cegos se afundam na areia da praia se agredindo com pancadas na cabeça, usando suas bengalas de madeira como armas. Cada pancada faz a cabeça sangrar e o corpo afundar um pouco mais na areia em uma interpretação bastante cômica. A mulher cega do trio se diverte navegando em um barril no mar.

Esta é a primeira parte do filme, contendo tais pequenos contos que foram polvilhados na narrativa, à medida que acompanhamos o encontro de Nakasago e Aochi. E dura os primeiros trinta minutos do filme, de duas horas e vinte. Pensando na estrutura de roteiro clássico, este primeiro momento serve para estabelecer o tom do universo do filme. Suzuki construiu esta primeira parte com histórias estranhas envolvendo amor e morte para gerar uma atmosfera obscura, mas divertida. As pequenas histórias contadas não têm começo ou fim, nem moral. A sugestão de metáforas e relação com os protagonistas é sempre vaga.

A continuação do filme apresenta a esposa de Nakasago, Sono e a de Aochi, Shūko.

A história da voz que é proferida sem um interlocutor, já citada, acontece na casa de Nakasago neste momento. Este é um momento curioso do filme, pois se trata de uma adaptação bastante fiel de um trecho do conto *O chapéu coco* de Uchida, e este é provavelmente o momento de uma sutil homenagem ao autor. Dinitto, em seu artigo sobre o *Zigeunerweisen* também sugere que a figura de Aochi possa ser relacionada ao próprio Hyakken, e que Nakasago seja uma representação do mais importante escritor do período *Taishō*, Akutagawa, já citado anteriormente, que se suicida com entorpecentes. Suzuki opta por reproduzir uma cena semelhante para Nakasago no terceiro ato do filme.

Nesta mesma cena, também comentam sobre a voz misteriosa do disco de Sarasate. O trecho é adaptação do conto *O Disco de Sarasate*, de Uchida, como foi observado por Dinitto.

O primeiro encontro entre Aochi e a possível *Sono-raposa* acontece em um caminho de terra sob uma formação rochosa, um arco de pedra. Este é o momento em que Sono seduz Aochi, correndo a sua volta alegremente. Ela diz: "Vai começar a chover,

vamos nos apressar". Aochi pergunta: "mas por onde vamos?" Sono pega o guarda-chuva de Aochi e o abre. Ela diz: "Vejam, está escurecendo, devemos nos apressar". Ela caminha sozinha pela estradinha de terra, e Aochi a observa descer a rota, sem se mover.

Um plano de Aochi sozinho na paisagem que escurece. Ele diz: "É verdade, está escurecendo". É possível ouvir Sono, que canta uma canção infantil. No plano seguinte, os dois caminham lado a lado em volta de um templo.

Assim como em *Akutaro* (1963) há o caminhar de um casal em volta de um templo, sendo esta uma representação bastante comum de um encontro romântico em filmes japoneses; o caminhar lado a lado, ou em fila, com a mulher atrás do homem. Aochi avista alguma coisa. Ele pergunta a Sono, que segue caminhando: "Quem são aquelas pessoas?", ela responde "Quem? Onde?" e Aochi diz: "Ali, sobre aquela ponte". Um plano fechado de Sono, que se vira para a câmera e diz "Eles estão assistindo ao *hanabi*".

Esta data comemorativa, *hanabi* – o assistir a fogos de artifício – é um *kigō*, e representa o fim do verão. Assim como Shigehiko diz em sua crítica do filme *Kanto Wanderer* (1963), que Suzuki rompe com a tradição do *kigō*, proveniente da literatura e transposta ao cinema, ao misturar expressões sazonais diferentes, neste plano, pode-se dizer que aqui ocorre a mesma coisa, já que Aochi caminha usando um casaco do tipo sobretudo, preto, e Sono usa um quimono de inverno. Caso fosse uma cena realista, os dois personagens estariam com muito calor, mas esta não é a expressão corporal de Aochi. Pelo contrário, aparenta sentir frio. O balançar das árvores no caminho e a chuva poderia representar também um *kigō* de outono, adicionando mais uma estação a cena. Diferente de *Kanto Wanderer*, onde a mistura de *kigō* é muito mais estética, aqui a função é o estranhamento, e a conclusão da cena é um plano de câmera solta no tripé, majoritariamente em panorama, em plano médio, onde vemos todos os personagens do filme olhando para o céu, enquanto podemos ouvir o som de fogos de artifício, como se observasse um fenômeno sobrenatural, uma alucinação, outra dimensão, uma visão do futuro.

Penso que além do desrespeito ao *kigō*, a negação destas regras do naturalismo no cinema japonês também nos mostra o quanto Suzuki sabe lidar com a literatura e poesia japonesa, ousando a ruptura e a subversão para adicionar novas formas de criar uma atmosfera antinaturalista e desconcertante no filme.

A cena termina com um *travelling* lateral com pouca profundidade de campo. Sono caminha com o guarda-chuva, e Aochi a acompanha andando de costas, como se houvesse um *faux raccord* com a imagem anterior, e estivesse observando a ponte

enquanto caminha. Nesta cena não há propriamente um começo ou um fim. É dotada de elementos sobrenaturais, confusos, sombras e sons não diegéticos. Neste momento do filme, a *plot* precede o suposto encontro sexual entre Aochi e Sono.

Sono já está dentro de sua casa, sentada e é possível vê-la pela porta de correr de bambu e papel de arroz, que dá para a entrada da casa. Ela acena para que Aochi entre. As luzes se apagam dentro da casa. De dentro, no plano seguinte, as luzes estão novamente acesas. É o contra plano. Aochi entra na pequena porta, que se fecha sozinha, como se fosse uma casa assombrada, e novamente as luzes se apagam.

Um som de tambor ecoa baixinho ao fundo. O plano seguinte é aberto, mostrando um corredor vazio e escuro, que acende uma vez, iluminando a cena com uma pequena lanterna vermelha que não chega a tingir o plano de tons avermelhados. A luz se apaga, e Aochi caminha pelo corredor no escuro. Sua silhueta de sombras é um tanto expressionista, marcada. Aochi caminha com as mãos a sua frente, como se não conseguisse ver. Travelling lateral de Aochi caminhando com pouca profundidade de campo. Ouvimos o disco de Sarasate tocar. Aochi passa pelo gramofone, depois por um pedestal com um livro aberto, depois por um objeto coberto por um tecido, que cai, revelando um espelho que reflete a imagem do rosto de Sono, que olha fixamente para frente.

A lanterna vermelha acende novamente, iluminando uma porta de correr, de madeira, com uma garça desenhada. Aochi caminha pelas sombras, até que escuta um som incidental. Ele se vira, e com ajuda de um isqueiro ilumina a cena, que mostra o rosto dos três *goze*. O plano seguinte mostra Aochi em plano aberto, iluminando Sono com o mesmo isqueiro, praticamente na mesma posição, mas invertido, como se houvesse uma quebra de eixo. Aochi conta a Sono que uma vez foi enganado por uma raposa em uma estrada a noite. Sono pergunta se ele desconfia que ela seja uma raposa. Aochi responde que não, que apenas se lembrou da situação, e pede perdão. Sono diz que pode muito bem ser uma raposa, e que Aochi pode muito estar no ninho da raposa, um local onde não há escapatória. O plano seguinte mostra um caldeirão de *oden* borbulhante, possivelmente insinuando a pulsão sexual.

É válido notar a postura de Aochi, que é sempre rígida, de semblante preocupado, sempre sério, como se estivesse constantemente com problemas psicológicos, na defensiva. Seu sobretudo faz com que seu corpo seja um grande bloco escuro, e seu andar levemente curvado lhe impõe feição expressionista. Seu olhar é a tradução do constante mal-estar dos protagonistas das histórias de Uchida.

O ponto principal a se levantar em todas estas cenas é justamente a desfragmentação do filme em pequenos contos: Muitos dos trechos são de histórias de Uchida, e Suzuki consegue se aproximar da atmosfera dos livros do autor com tal fidelidade que consegue criar junto a seu roteirista neste filme, que era seu vizinho, em meio a partidas de gō⁵ e conversas, um roteiro que tenha alguns contos no mesmo estilo que os de Uchida, como a história dos ossos avermelhados, que foi criada para o filme. Suzuki incorpora ao seu filme o recurso da miscelânea do *zuihitsu*, que se torna uma marca do cinema japonês.

Existe um fino fio condutor, pouco importante, como nos filmes de Ozu e Kurosawa citados, várias histórias que buscam a atmosfera, situações cotidianas –como cenas de refeições, caminhar em uma estrada e ver fogos de artifício– e histórias bizarras, sobrenaturais, sem explicação, começo, fim ou moral, se assemelhando a estética dos sonhos e dos pesadelos, característica de algumas das histórias de Uchida. Não somente a história é contada verbalmente, como os elementos visuais variados, envolvendo sombras, sons, mudanças de planos, repetições e artifícios diversos do cinema moderno, experimental tentam recriar os adjetivos específicos vistos nos contos de Uchida e no mal-estar sentido pelos narradores das histórias. Mas penso que o mais importante destas histórias é o esvaziamento da razão, do contar pelo entretenimento, sem um sentido profundamente filosófico, mas forte em intuição, intertextualidade, de conexões amplas.

3.8 Um cinema maneirista?

Apesar de Seijun Suzuki ser um diretor atuante na *nuberu bagu* e ter efetivamente construído sua carreira na *Nikkatsu* sob a sombra de um cinema americano – altamente popular em seu país – a estratégia dos executivos japoneses em compreender os artifícios deste cinema ocidental se mostra mais uma forma de combate a entrada de produtos estrangeiros, embora esta guerra já estivesse perdida nos anos 60.

Um cineasta B, de orçamentos menores realiza filmes de estúdio ao invés dos filmes de rua da *Nouvelle Vague* francesa, e talvez este seja um dos motivos de seu cinema, e possivelmente de outros contemporâneos tenha buscado o esticar a corda do maneirismo:

⁵Jogo de tabuleiro de origem chinesa, que consiste em posicionar peças pretas e brancas em um tabuleiro de forma que impossibilite o jogador oponente em colocar novas peças, de acordo com regras de posicionamento, sendo que as peças de cores diferentes não podem se encostar.

O “limite” de onde esses cineastas tenta partir hoje não é o mesmo para cada um, então eles não poderiam constituir uma verdadeira “escola”. A única coisa que eles têm verdadeiramente em comum é a consciência de aparecer depois de um esgotamento e que é preciso partir daí, mas cada um por si, para tentar atravessar esse momento “oco”, um pouco hesitante, da história do cinema. (BERGALA, 1985, pp. 3-22))

O esgotamento no caso de Suzuki se deve não somente aos mestres (Ozu, Mizoguchi, Mishima, Kinoshita e o cinema americano) mas também a grande quantidade de filmes a serem realizados em curto período, pouco tempo para ajustes em roteiro e montagem em dois ou três dias. Era preciso economizar, filmar com poucas opções e se especializar.

O aperfeiçoamento de sua própria técnica a cada filme e o radicalismo crescente à medida em que Suzuki inventa novas formas de recriar o cinema japonês, copiando filmes B americanos, rompendo com o *kigō* e sacrificando a inteligibilidade do roteiro (ao menos para os produtores) em prol da invenção. A tensão entre Suzuki e seus padrões termina na ruptura de seu contrato. Neste período, de 63 a 67, é possível pensar que já é maneirista pela impossibilidade de reinventar o cinema clássico e o moderno:

Patrick Mauriès nota, a propósito de Roberto Longhi, que se pode “assinalar um lugar, um momento preciso, uma verdadeira cena primitiva, no surgimento do maneirismo, na Florença da época: trata-se do momento em que os dois mestres absolutos – Leonardo da Vinci e Michelangelo – revelam diante de “um punhado de florentinos”, ainda jovens, o resultado de sua competição para a decoração dos muros do Palazzo Vecchio e em que esses últimos, maravilhados, começam fervorosamente a copiar e retomar os motivos, absolutamente novos, dessas cartelas (...) Ele se caracteriza pelo sentimento que tiveram pintores como Pontormo ou Parmigianino de chegarem “tarde demais”, depois que um ciclo da história de sua arte tenha sido completado e uma certa perfeição atingida pelos mestres que lhes tinham precedido de perto como Michelangelo ou Rafael, a “Maneira” se constituindo como uma das respostas possíveis (com o Academicismo e o Barroco) a esse esmagador passado próximo. “O maneirismo”, escreve Patrick Mauriès, “se situaria, desde a origem, à beira, no limite de uma ‘maturidade’ que teria concretizado todas as suas potências, queimado seus estoques secretos.

(BERGALA, 1985, pp. 3-22)

Este se torna o caminho do diretor, da repetição e do esgotamento. O chegar tarde é bastante claro para o diretor, não tendo os melhores orçamentos por estar no time B, é deixado um pouco de lado enquanto assistente de direção na Shochiku. Suzuki, assim como Imamura, Teshigahara, Masamura entre tantos outros estão à procura de fugir do *passado esmagador* destes dois pintores, Ozu e Mizoguchi.

Ficando dez anos sem fazer cinema, retorna em um período de queda do sistema de estúdios, mas agora com o tempo necessário e a liberdade para inventar novas formas de se repetir. Uma das três principais, além da interpretação e da construção do quadro, é a construção do estilo pela literatura e poesia, habilidade adquirida pelos anos de prática em televisão, cinema, publicidade, e na produção de *essays*, textos análogos ao *zuihitsu*.

"Uma das características essenciais do maneirismo, na Itália, e depois na Europa do Século XVI, como em qualquer outra civilização, é substituir a estilização pelo estilo[3]" (BERGALA, 1985). No caso de Suzuki, a melhor forma de escapar dos pesos dos mestres da literatura e da poesia é profaná-la, utilizando os termos sazonais, gerando um novo jogo narrativo, criando um novo tempo no cinema japonês, ou talvez o não-tempo, na busca de misturar *kigō* para construir beleza, confusão, complexidade, novas formas de antinaturalismo ou apenas por capricho.

Privados do sistema de estúdios e de estrelas ao qual eles não tinham acesso, eles se encontraram, por necessidade, novos motivos (os cenários naturais, a rua, novos atores), e por gosto, novos temas. Eles se encontraram um pouco na situação dos pintores que saíam pela primeira vez de seu *atelier* e descobriam novos motivos ao invés de procurá-los no Museu, nos quadros admirados de seus ilustres predecessores.
(BERGALA, 1985, pp. 3-22)

Embora Suzuki experimente o seu próprio estilo na *Nikkatsu* e posteriormente na *Toei* em 77, o diretor só alcança o platô na Trilogia *Taishō*, ao trabalhar independentemente com ajuda do produtor Genjiro Arato e sua nova produtora, *Cinema Placet*, usando locações e externas – que foi benéfico – embora não estivesse acostumado.

E talvez por ter esgotado suas possibilidades como diretor de telefilmes e seu trabalho em pequenos estúdios, com no filme *Storm of Falling Petals: Banner of a Fireman in the flames* (1983), repleto de movimentos de câmera em gruas por cenários diferentes, *Zigeunerweisen* abre um novo campo para a reinvenção, uma nova possibilidade de esgotamento.

"No limite, cada um pode escolher para si o momento do cinema e eventualmente os mestres que cada um pretende prolongar de sua forma, aos quais ele pretende se apoiar ou medir sua empresa criativa." (BERGALA, 1985, pp. 3-22)

Observando os exemplos aqui citados e o foco proposto do *zuihitsu*, é viável pensar que uma das formas que Suzuki faz como tentativa de se desprender do que poderia chamar de *cinema clássico japonês*, do cinema moderno de Ozu é radicalizar a narrativa pelo estilo do *zuihitsu* de Uchida, esticando mais ainda a corda do clássico que Ozu já

ousou puxar ao combater o *cinema-engodo*, visto que a base ainda é o modo de contar com histórias cotidianas e comuns; a invenção em cima da *narrativa zuihitsu* proposta por Ozu para romper com o clássico que dita o foco do espectador.

Suzuki, ao invés de manter algum cerceamento da narrativa clássica, prefere estressar os limites da narrativa e corromper o uso do *kigō* cinematográfico cimentado por Ozu, importado da literatura e da pintura japonesa. Fazendo isso, Suzuki é maneirista no cinema, mas de certa forma, também se aproxima mais do *zuihitsu* de Uchida, muito mais que Kurosawa, por conta do seu estreitamento com a narrativa clássica (novamente, clássico, pensando no espectro Ozu, Kurosawa e Suzuki), se comparado ao modo de Suzuki narrar suas histórias; que ao romper bruscamente com as convenções, mergulha seu filme na fonte do inconsciente. Diferente de Uchida, no entanto, sua adaptação aparenta certo domínio de técnicas, e o modo de filmar se torna planejado, como uma homenagem.

E pensando em *Madadayo*, este mantém o *kigō* e se coloca mais ao lado do *cinema clássico japonês* de Ozu, especialmente por manter uma forma fílmica mais homogênea, se comparado ao radicalismo de *Zigeunerweisen*. *Madadayo*, neste caso está mais próximo de Ozu, da representação da vida de Uchida do que de sua adaptação, portanto, mais distante do *universo introvertido e inconsciente* de Uchida, também sendo um tipo de filme maneirista, mas esticando outras cordas, diferente dos objetivos de Suzuki. Certamente todos os três homenageiam de alguma forma o *lifestyle*, a prosa e a poesia japonesa.

3.9 Conclusão

Neste capítulo foi apresentado uma introdução a alguns conceitos da filosofia japonesa relacionados ao tempo, propostos por Shuichi Kato, e como estes modos de pensar; o tempo cíclico e cartesiano estão relacionados ao modo de narrar no tempo presente e ao *kigō* da poesia *haiku* e *tanka*.

A filosofia zen budista é também sensivelmente abordada como uma forma de demonstrar a ênfase escrita do autor nipônico no tempo presente, sem a preocupação com a conexão ao passado.

No capítulo também foi tratado algumas das características do *zuihitsu* clássico e do *zuihitsu* moderno, focado em Hyakken Uchida, segundo os trabalhos de Rachel Dinitto e de Shuichi Kato. Estas formas poéticas foram apresentadas, pois seus usos são

relevantes para as formas narrativas do cinema japonês. Como objeto de estudo utilizamos três filmes, *Pai e Filha* de Yasujiro Ozu, *Madadayo* de Akira Kurosawa, e *Zigeunerweisen* de Seijun Suzuki. Os dois primeiros foram trabalhados de forma sucinta, focados principalmente nas suas características que podem ser comparadas a poesia japonesa, ao *kigō*, o *zen* e principalmente o *zuihitsu*. Foram apresentados resumos bastante simples de algumas das histórias de Uchida, que serviram como forma de comparação às cenas da primeira metade de *Zigeunerweisen*, a fim de identificar quais seriam as características do *zuihitsu* de Uchida aplicados a estrutura narrativa do filme.

Por fim, estas características coletadas foram associadas ao pensamento do cinema maneirista abordado no texto *De certa maneira*, de Alain Bergala. A conclusão retirada da análise é que apesar do termo *zuihitsu* ser repleto de variações e cheio de folgas, é possível identificar algumas características transpostas ao cinema japonês, que são diferentes de antologias, como os filmes episódicos. Uma das características principais é a ausência de uma conclusão, ou falta de potência no final da cena que sirva de impulso para a cena seguinte, como seria em uma estrutura de filme clássico.

Também há pouco início de cena, pouca ou nenhuma justificativa, sensação de diálogo e modo de contar cotidiano, leviano, como uma maneira de manter a sensação do tempo presente no filme, para que cada cena seja apreciada independentemente, sem a necessidade da cena anterior ou da próxima, e para manter uma espécie de etiqueta de pertencimento ao *mura*.

Produzindo cenas cotidianas desta forma, nos aproximamos da normalidade. Também foram observadas características em comum entre os personagens de Suzuki e as situações vividas no filme e as histórias de Uchida. Algumas destas características são adaptações do texto, e outras são invenções do diretor sobre a obra de Hyakken Uchida. Apesar da ênfase do estudo se basear nos temas e características dos textos e dos roteiros, também foram observadas particularidades em *Zigeunerweisen* que poderiam ser comparadas às recorrentes especificidades do fantástico de Hyakken Uchida.

Talvez a maior discrepância entre o *zuihitsu* e o modo destes diretores está no uso da primeira pessoa na escrita, que seria um recurso muito limitante para adaptações cinematográficas. Em *Zigeunerweisen*, há até alguns momentos de voz em *off* de Aochi, descrevendo passagens de tempo, alguns pensamentos, mas são apenas citações curtas, não suficientemente relevantes para conectar a interlocução a estética *I-novel*, ou do *zuihitsu*, que usa muito a primeira pessoa na escrita. Portanto, é uma diferença plausível,

e a direção e diálogos destes filmes mantêm a estética *watakushi*, pela cultura e diálogos prosaicos.

Com base nas características citadas, trago como conceito o que chamo de *narrativa zuihitsu*, que é a aplicação do *zuihitsu* literário para o cinema.

Portanto, apesar do gênero se encontrar na mesma qualidade da membrana permeável, o *zuihitsu* não só é altamente relevante para o cinema japonês, como o gênero literário foi experimentado por diferentes cineastas em épocas diferentes, sendo ainda amplamente tratados em gêneros que têm parentesco, ou que são praticamente a mesma técnica, mas com outra roupagem mercadológica, como o *slice-of-life* bastante utilizado para animações japonesas e *manga* – e talvez por isso seja até mesmo passível de ser reproduzida na terceira pessoa, e não apenas na primeira – e sendo também observado em *Zigeunerweisen*, assim como nos outros filmes da trilogia *Taishō*.

4.0 Kagerō-za e a herança cultural do kabuki:

O segundo filme da trilogia *Taishō* compartilha características semelhantes a forma do primeiro filme, que podem ser exemplos de apropriações do gênero literário *zuihitsu* para o cinema. Continuando as observações sobre o tema em *Kagerō-za*, este capítulo também discutirá o compartilhamento de características do teatro *kabuki* com o filme de Suzuki, discorrendo se estas características são comuns no cinema japonês.

Além da base teórica já usada, este capítulo é escrito utilizando o trabalho de Darci Kusano, *Teatros Bunraku e Kabuki: Uma visada barroca*, compreendendo que o caráter específico do teatro *kabuki* sobre as artes se dá não somente na tradição e na cultura localizada, mas assim como a estética barroca, que abrange todas as artes de seu período histórico e movimentos posteriores. O barroco existe no *kabuki* e no cinema japonês como “um espírito do tempo” (KUSANO, p. 400).

Serão analisadas quatro sequências. Três delas serão do *Kagerō-za*, e serão observadas sob a ótica da apropriação *zuihitsu* e do *kabuki* no cinema. A última cena será de outra obra, *A tragédia de "W"* (1984), dirigido por Shinichirō Sawai. Este filme foi escolhido por ter sido feito três anos depois de *Kagerō-za*, compartilhar das características do cinema maneirista dos anos 80, e por também tratar de teatro. A peça que ocorre no filme se aproxima mais do *shinpa*, o teatro ocidentalizado, de narrativa burguesa.

Este segundo filme, diferente do de Suzuki, tem uma estrutura lógica mais evidente de se compreender. A comparação entre os dois filmes será uma forma de elucidar a forma do filme de Suzuki, e sua relação com o *zuihitsu* e *kabuki*.

4.1 Os gestos do *kabuki*

Há algumas semelhanças na pantomima do *kabuki* em paralelo ao primeiro cinema, ou as primeiras décadas do cinema mudo. Tomemos como exemplo os arquétipos de figuras muito masculinas, ou brutas. Em um filme de Buster Keaton, como *Seven Chances* (1925), temos um policial prestes a abrir um baú no meio da rua em que um fugitivo havia se escondido para despistar uma série de outros oficiais. Ele faz um breve gesto de *arregaçar as mangas* da camisa, mantendo a expressão ranzinza, indicando que está se preparando para aplicar um golpe no personagem interpretado por Keaton.

É uma ação bastante usual em cenas burlescas, comum a rufiões (ou magricelos tentando imitar rufiões) para efeito cômico. Estes movimentos expansivos e caricatos auxiliam a visibilidade e compreensão de uma cena em um palco de teatro ou em um filme mudo. No *kabuki* há algo parecido, podendo ser utilizado em cenas cômicas ou não. Kusano exprime no trecho um comentário sobre o aspecto do *kabuki*, que além de teatro é dança:

Uma característica peculiar das danças tradicionais japonesas é que não existe dança sem letra nas melodias, e que todo movimento exprime alguma coisa, algum padrão da vida nipônica; todo movimento é um gesto, havendo poucos movimentos dos pés, porém, muitos movimentos das mãos e braços. (...) Fundamentalmente, a dança *kabuki* traduz em gestos e movimentos o significado das palavras das canções, portanto, a sua essência está nos gestos. (KUSANO, 1993, p. 301)

Um gesto do estilo *aragoto* (rude) de interpretação no *kabuki*, um guerreiro samurai, ou um ladrão encenqueiro, precisando demonstrar que é um homem bruto e corajoso, abaixa o lado direito de seu traje, deixando o braço e parte do peitoral a mostra, ou acaba por revelar uma outra peça de roupa de cor diferente da camada superior de suas vestes. O *aragoto* é o estilo de interpretação “masculino e viril, relacionado às artes marciais e de bravura embriagante; um modo antinaturalista de atuação, baseado no exagero teatral” (KUSANO, 1993). Existe um ponto de encontro entre a pantomima do cinema burlesco com a dança e a interpretação do *kabuki*.

Este gesto, somado a pernas abertas e flexionadas, braços tensionados é chamado de *hada o nugu*, o processo de mudança parcial do traje, e evoca a masculinidade de um homem de espírito agressivo (ou alguém que tenta passar esta impressão, no caso de uma comédia) que deseja trabalhar ou lutar.

É bastante encontrado também nas cenas *jitsu wa* (na realidade), onde determinado personagem deseja mostrar com intensidade a sua personalidade, mas neste caso, pode retirar não só uma manga, mas despir a parte de cima por completo, revelando outro traje de cor diferente, ou o corpo nu, que revele uma nova faceta de seu caráter. O *hada o nugu* é visto nos filmes de *yakuza* realizados por Suzuki, como em *Kanto Wanderer* (1963).

Esta técnica, somada a outras mais dramáticas, como o *bukkaeri* (mudança súbita), são parte das diferentes técnicas de *henshin* (transformar) dos personagens, e assim como no teatro burlesco, também foram transpostas, e agora fazem parte dos recursos do cinema e audiovisual. No caso destas transformações, existem variações para cada gênero de peça (ou de filme).

O puxar da manga pode ser utilizado tanto em uma cena sensual, no caso de uma cortesã de alta classe, ou em uma cena de luta, se tratando de um guerreiro rude. Depende do tipo de personagem, arquétipo, do tipo de peça.

Tais gestos, portanto, também estão em filmes de samurai, *tokusatsu* (filmes de super-herói, como *Kakurenger*, uma série japonesa similar aos *Power Rangers americanos*), ou em melodramas históricos. Para o caso de *Kagerō-za*, buscaremos observar algumas qualidades do *kabuki* em duas diferentes sequências. A lógica da escolha destas sequências se dá pelo (suposto) nível de intertextualidade e uso da metalinguagem pelo autor, demonstrando que estas características do *kabuki* são utilizadas tanto nas cenas lúdicas e antinaturalistas, quanto nas partes mais naturalistas e narrativas do filme.

A primeira das duas sequências, uma cena de sexo, representada de forma antinaturalista existe na sugestão do erótico. A segunda sequência também é um encontro sexual, mas com o protagonista e a personagem fantasmagórica do filme.

A terceira sequência, a reprodução de uma peça de teatro dentro do filme, que nos apresenta as técnicas do *kabuki* mescladas à narrativa do filme de maneira enigmática.

A quarta sequência, de *A tragédia de "W"* se passa também em uma peça de teatro, e a partir da relação entre as três sequências, serão apresentadas as características nos dois filmes que os aproximam e que também os diferenciam.

4.2 O enredo de *Kagerō-za*

Kagerō-za conta a história de Matsuzaki, um dramaturgo, que no primeiro minuto de filme perde uma carta de uma pretendente. Enquanto atravessa uma ponte, encontra uma jovem e atraente mulher carregando um buquê de flores. Iniciam uma conversa. Ela deseja levar o presente para uma amiga doente em um hospital, mas tem medo, pois encontrara no caminho uma velha senhora vendedora de fisális⁶ que a assustou. Matsuzaki se recusa a acompanhá-la inicialmente. A bela mulher desiste de enviar as flores a amiga. Esta situação se revela um *flashback*, que é contado por Matsuzaki a Tamawaki, um homem de baixa estatura, rico e cínico, seu patrono.

Matsuzaki conta de mais dois encontros com esta mulher misteriosa, sendo o último um encontro sexual em uma casa luxuosa próxima a um lago. Esta mulher se diz casada, mas que não se importa de se relacionar com Matsuzaki. Este terceiro *flashback* faz o dramaturgo suspeitar que a misteriosa mulher é na verdade Shinako, a esposa de Tamawaki.

Enquanto caminha próximo ao local do hospital, encontra uma segunda bela mulher. Entre flertes, a segunda mulher misteriosa conversa com Matsuzaki sobre fisális. Um contato seguinte com Tamawaki traz uma estranha conclusão: Matsuzaki havia conversado com o espírito da primeira esposa de Tamawaki, que acabara de morrer.

Os dois visitam o quarto de hospital da mulher de Tamawaki e constataam a sua morte. Matsuzaki também repara em uma série de vidros de tinta e acessórios para tingir cabelo em uma pia no cômodo.

Tamawaki convida Matsuzaki para passarem o luto juntos, e o patrão o leva a um cabaré para festejar. Matsuzaki conhece então Mio, uma subalterna de Tamawaki, encarregada de cuidar de Matsuzaki e dos seus pássaros que vende. Ela conta a história de Tamawaki e sua primeira esposa, e como se conheceram na Alemanha. A primeira mulher de Tamawaki era uma dama de ascendência alemã, loira e de olhos azuis. Mio conta que Tamawaki obrigava sua esposa a vestir-se como uma mulher japonesa. Após a morte da primeira esposa, Tamawaki se casa com uma segunda mulher, desta vez uma japonesa, mas ele a despreza, tratando-a somente como uma concubina. Uma cena do

⁶ Physalis, ou Camapu, fruta conhecida no Japão por se parecer com uma pequena lanterna de papel, por causa de suas folhas que envolvem o fruto, de cor laranja e formato arredondado, de tamanho semelhante a uma cereja.

velório de Irene, a primeira esposa, revela que Shinako deve ser a segunda mulher de Tamawaki e a mulher com quem Matsuzaki se relacionou nas primeiras sequências do filme. Shinako, portanto, desejava entregar o buquê para Irene, que já havia morrido.

Matsuzaki recebe uma carta de Shinako. Ela pede para que ele se encontre com ela mais uma vez nos arredores de um lago. O dramaturgo pega por acidente o mesmo trem que Tamawaki, que também irá para o mesmo local para assistir a um *suicídio de amantes*. Matsuzaki revela a Tamawaki que irá se encontrar com sua mulher.

Matsuzaki, no caminho para o ponto de encontro, uma pousada próxima ao lago, avista duas mulheres em um barco. Um plano mais fechado mostra duas mulheres, supostamente Shinako e Irene, que tem os cabelos dourados e brilhantes, embora se vista em roupas tradicionais japonesas.

Matsuzaki não encontra Shinako na pousada, mas sim Tamawaki, que está disfarçado como uma mulher e prepara a Matsuzaki uma dança com outras moças da pousada. Matsuzaki acusa Tamawaki de lhe pregar uma peça com toda a situação. Os dois vão ao lago averiguar a presença de Shinako e de Irene.

O encontro dos três ocorre, e Tamawaki deseja que Matsuzaki e Shinako se matem juntos (*shinju*, o suicídio de amantes), mas o dramaturgo não deseja se matar, principalmente pelo motivo de Shinako apenas desejar cometer o suicídio por orgulho e raiva do marido, não por amor. Matsuzaki diz que quer viver.

Matsuzaki, desolado de amor, se embriaga em um bar e conhece Wada, um anarquista que o apresenta a um ritual muito meticuloso de apreciação de figuras eróticas (*shunga*) escondidas no interior de estátuas de cerâmica, que representam personagens famosos de peças de *kabuki* e *noh*.

Matsuzaki observa o interior de algumas das figuras, mas se impressiona pela estatueta em que seu interior representa o arquétipo da mulher jovem e bela, a famosa personagem *shite* (em especial semelhança com a máscara *Ko-Omote*, a bela donzela) do teatro-dança *noh*.

Um homem idoso no cômodo lhe conta que seu filho se matou pela mulher alemã, Irene, que pintava seus cabelos de preto em suposta obrigação de Tamawaki, que desejava que ela se portasse como uma mulher japonesa.

Esta não aguentou a pressão de tentar ser o que não é, e trai Tamawaki com o jovem, que se mata. Ela não morre de uma vez, mas adoece e logo depois falece na cama do hospital.

Matsuzaki volta ao bar. O anarquista quebra a figura da mulher. Atordoado, o dramaturgo diz que sente sua alma se esvaír de seu corpo. Ele se encontra com Irene em um cômodo diferente e lá ocorre a sugestão de uma cena de sexo. Seus cabelos se tornam loiros na cena e seus olhos ficam azuis.

Matsuzaki acorda em uma estação de trem onde há um vilarejo desolado. Há uma propriedade com faixas de propaganda típicas de um teatro, além de uma pequena barraca com docinhos típicos de eventos teatrais.

Matsuzaki entra no local, um palco improvisado em um galpão bastante rústico, de chão de terra e paredes de madeira. Um teatro de *kabuki* interpretado por crianças é apresentado a uma plateia também de crianças. A peça é a história da *Yukionna*, a mulher das neves, que se chamava O-Ine, e havia desaparecido, fazendo alusão a história de Irene. Tamawaki e Shinako surgem no teatro improvisado e acompanham a peça. Durante o intervalo, Shinako deseja saber o que aconteceu com Irene de verdade. A criança que interpreta Irene diz para Shinako aguardar até o final da peça. Tamawaki decide ir embora da peça de teatro, por achar uma bobagem. Ele acusa Matsuzaki de ter escrito a peça, e o dramaturgo responde que a peça é realista demais para ele. Tamawaki responde para a câmera: “Quem aqui fala de realismo?” e dá uma longa gargalhada.

Uma dança da criança *Yukionna* interpreta a narração, contada pela vendedora de fisális em voz *off*. Shinako entra no palco e performa a dança final, contando o drama da morte de Irene e o que acontece com Shinako. Matsuzaki tenta ir atrás de Shinako, mas é impedido por homens, vestidos como rufiões que estavam no recinto.

Shinako termina a dança e o fantasma de Irene faz uma saída espetacular para fora do palco, voando. Shinako entra para dentro da cortina interna do palco, que faz desabar todo o cenário revelando um caminho.

Matsuzaki vai na direção de Shinako com dificuldade, como se fosse empurrado por forças místicas. Ele encontra Shinako dentro de uma tina de madeira. Uma grande quantidade de fisális boiam e cobrem toda a tina, ocultando o corpo submerso de Shinako. Matsuzaki mergulha na tina.

Matsuzaki está num trem, com o olhar apaixonado. Cenas violentas de suicídio de amantes estão na paisagem do trem. Ele e Mio estão em um quarto e ele recita uma carta de amor recebida por Shinako. Mio achou que ele e Shinako estivessem mortos. Matsuzaki entra em uma casa repleta de mulheres mortas. Shinako está lá. Eles se sentam juntos e ela escreve um poema do monge Sengai Gibon em suas costas, com a ponta do dedo.

4.3 Intertextualidade em Kageroza

Antes de iniciar a análise das sequências pelo olhar do *kabuki*, é válido mencionar que este filme, por mais que trate principalmente de teatro, também tem em suas cenas, frases e sequências que são alusão a poetas e artistas, dramaturgos ou não, expandindo a janela da literatura, que por sua vez é bastante representada no *kabuki*. Um dos casos é o poema do monge Sengai Gibon (1750-1837), que se torna um elemento naturalista para o filme, pois aparece três vezes no filme. O poema é uma imagem, contendo três figuras geométricas:

Figura 1 - Sengai Gibon - O Universo



Fonte: Museu de Artes Idemitsu

O poema, intitulado “O Universo”, escrito no período Edo, seria uma representação da perfeição pelas formas, sendo o infinito, símbolo do budismo *zen*, representado pelo círculo, uma busca do homem pelo inalcançável, e o homem é representado pelo quadrado, o dobro do triângulo, que representariam as formas tangíveis e a transformação do homem.

Uma possível relação do poema escrito por Shinako nas costas de Matsuzaki, e anteriormente escrito em um caderno de poemas, poderia significar a essência das peças de *shinju*, a morte de amantes, que buscam a felicidade no mundo imaterial impossível de ser alcançada na condição de seres vivos.

Shinako não só traça este poema como também faz alusão a poetisa Ono no Komachi (825-900), que escreveu versos *tanka* (poemas curtos) durante o período Heian, tendo como característica o uso de temas como o amor profundo, sonhos, desejos inalcançáveis, um patamar representação de pureza sentimental, de qualidade platônica.

Suzuki usa estes dois poemas de períodos diferentes, que como efeito narrativo, geram o sentimento profundo contido no *shinju*, que também é a grande obsessão de Shinako.

Também é válido o comentário sobre a recusa de Matsuzaki a praticar o *shinju*. Muito visto em histórias antigas e peças de *kabuki*, o *shinju* é um tipo de final trágico onde os personagens se propõem ao sacrifício maior em nome do amor, e a ação de morrer é tão prestigiosa como em peças de teatro ocidentais modernas, ou como no teatro grego e Elisabetano. Suzuki, no entanto, monta uma trama em que as regras deste suicídio de amantes são coibidas por um marido vingativo e maquiavélico, e por uma dama que não se mata por amor, mas como forma de não se humilhar perante o marido, um homem poderoso e violento. Existem, portanto, menções e flertes com o *kabuki*, assim como inversões, rupturas de tradições, como no caso do *shinju*.

A recusa do *shinju* também pode ser vista como elemento de comédia. Foi tratada desta forma também no filme *A lenda do Sol dos últimos dias do Xogunato*, (1957) de Yūzo Kawashima. Neste filme, uma gueixa tenta aplicar um golpe em um comerciante, fingindo se apaixonar e deseja realizar o suicídio conjunto para ficar com as posses do mercante. O plano dá errado e a sequência se desenvolve de forma bastante cômica.

Penso que a principal diferença entre a trama *shinju* apresentada por Seijun é a descrença com o termo, que pela situação, se torna irônico, especialmente pela profissão do protagonista. Matsuzaki menciona para Shinako, mais ao fim do filme, que “deseja viver” com ela. O dramaturgo conhece a premissa do suicídio de amantes, mas não vê sentido, e mesmo que apresente também o sentimento do medo em seu semblante ao confrontar a morte, seu argumento principal é que não há sentido no suicídio de amantes, portanto, uma descrença nos motivos terrenos que não levariam os dois ao estado de amor transcendental.

No caso do filme de Yūzo, o *shinju* é tratado como deboche e o humor se dá na comédia de erros, no materialismo da personagem feminina e na covardia do comerciante, que deseja se portar como um homem honrado, mas acaba desistindo na última hora, pois tem medo de morrer. A cena ocorre de forma bastante atrapalhada, num lago onde o comerciante se debate para não se afogar.

Um outro filme relevante que trata do *shinju* aos moldes mais tradicionais é *Patriotismo* (1965), de Yukio Mishima. Enraizado em uma coreografia de *noh*, um estilo de dramaturgia praticado pelas classes nobres no Japão feudal, Mishima reproduz um

incidente de 1936, em que um tenente pertencente a um motim revolucionário não está de acordo com o regime do governo japonês.

Recém-casado, ele e sua esposa fazem amor uma última vez, e depois ambos cometem o suicídio de maneira ritualística e tradicional. São imagens bastante viscerais e realistas ao passo que seguem o tom da coreografia lenta performada no *noh*, que é utilizada e incorporada a linguagem cinematográfica, adicionando decupagem de planos e cortes, além de trilha musical.

Após alguns exemplos da intertextualidade no filme de Suzuki, entraremos com a análise fílmica de três sequências do filme *Kagerō-za*. Cada uma delas se propõe a apresentar uma camada diferente do filme, a primeira, antinaturalista, a segunda, o encontro sexual entre Matsuzaki e Irene. A terceira, trata da intertextualidade e da metalinguagem, representada pela peça de *kabuki* infantil, e a quarta sequência, do filme de Shinichirō Sawai.

4.4 Sequência 1 - O terceiro encontro em *flashback* de Matsuzaki e Shinako

Matsuzaki está parado em frente a um lago. É noite e o plano que vemos tem vento, névoa, grama alta e é pouco iluminado. Ele masca um ramo da vegetação em plano médio-aberto. *Zoom out*. Um pequeno barco, iluminado apenas por uma lanterna japonesa passa na frente de Matsuzaki, que o observa passar, e uma voz diz que estava esperando-o. O barco passa pelo plano e Matsuzaki dá dois passos para acompanhá-lo.

No plano seguinte, um plano geral, o barqueiro passa com a lanterna iluminada pelo lago sozinho. Escuro como no plano anterior, enxergamos algumas coisas em contraste ao reflexo da luz da água do lago. Vemos à direita a sombra de uma construção a beira da água, como um alpendre, e a esquerda do quadro uma árvore. O barqueiro está no plano seguinte segurando a lâmpada japonesa enquanto caminha do lado de fora de uma casa de estilo tradicional. No próximo plano, de abertura média, o barqueiro apaga o fogo da lanterna e entra em um cômodo, deixando todo o quadro preto. O mesmo plano então faz uma panorâmica para a esquerda, revelando um quarto por uma porta entreaberta. Este movimento panorâmico é feito ao som de três batidas de um tambor pequeno, pouco ressoante.

Shinako está de costas para a câmera, em posição transversal para a esquerda do quadro, sendo possível ver seu corpo inteiro. Ela está sentada e veste um *quimono* de cor preta com folhas amareladas. Na parte inferior da roupa os tons são mais claros, mas é

possível enxergar um pedaço do tecido interno, que é vermelho. Apenas as maçãs de seu rosto podem ser vistas, cobertas pelos longos cabelos que estão soltos, diferente de um penteado tradicional japonês.

Shinako chama Matsuzaki de *anata* (貴方) sem vê-lo, pois, está de costas para a ele. Esta é uma forma de se referir a outra pessoa, como o "você" da língua portuguesa. Entretanto, não é comum na comunicação habitual da língua japonesa usar esta expressão, que pode soar rude. Na relação entre marido e mulher, o uso de *anata* pode soar afetuoso.

Existem algumas formas de se escrever *anata*, sendo cada maneira adequada a uma situação, embora tenham os mesmos fonemas. Uma névoa sutilmente atravessa o interior do cômodo e Shinako vira seu rosto, ainda de costas, mas desta vez, olhando para a câmera. Shinako abre a boca, ensaiando dizer algo, e fala novamente *anata*, mas desta vez não de forma afetuosa, e sim surpresa com a presença de Matsuzaki e não seu marido.

Shinako pergunta como ele surgiu no recinto. Contra plano de Matsuzaki, de pé, com um quimono simples de cor cinza. O plano ilumina levemente seu rosto, que também parece ter uma expressão de surpresa. Ele responde que um senhorzinho o trouxe, e Shinako emite uma sentença aproximada a "mas que descuido da parte dele".

Plano frontal americano, Matsuzaki pergunta se deve voltar para casa e diz que ela provavelmente está esperando outra pessoa e que não deseja ser um incômodo. Shinako se mantém em silêncio. Ele diz em voz alta que irá para casa, e dá dois passos cambaleantes para trás. Shinako prontamente diz que ele não deve ir, e pede perdão pela possibilidade de tê-lo ofendido.

O plano seguinte mostra Shinako da cintura para cima, sentada, como se olhasse para Matsuzaki. Seu corpo está de lado em relação a câmera e vemos seu rosto quase frontalmente. Shinako segura com a sua mão direita um palito de fogos de artifício, parecido com as velas de prata usadas em bolos de aniversário, chamado *senkō hanabi*. O *hanabi*, ou apreciação de fogos de artifício, se trata de um termo sazonal que representa o verão, nos meses de julho e agosto, sendo uma estação de muito calor. Shinako diz que se sente solitária de noite e pede para que fique com ele por algum tempo.

No contra plano, no mesmo enquadramento, Matsuzaki diz que atravessou o rio e que está com as roupas e o corpo sujos e que vai manchar o piso de *tatame* do cômodo. Apesar da fala trivial, seu rosto e a forma como se gesticula remete a um estado de torpor e excitação. Matsuzaki pergunta se ela não se importa com a sujeira. Apesar dos cuidados, a pergunta soa irônica, especialmente pelo seu rosto boquiaberto e olhar arregalado.

Matsuzaki aguarda a resposta, e escorado no batente da porta, fica na ponta dos pés. Ele pergunta novamente se há algum problema.

Um plano detalhe mostra a mão de Shinako segurando o palitinho aceso, que termina de emitir as últimas fagulhas.

No plano seguinte, Shinako está com a mão direita estendida com o palitinho já apagado. Matsuzaki está sentado no lado direito do plano, de costas para a câmera. Shinako está virada para o lado esquerdo do quadro com a mão estendida. Seu olhar é difuso, como se estivesse mergulhada em pensamentos.

Matsuzaki pergunta quem Shinako estava esperando. Ele pergunta se o marido dela está fora de casa novamente. Shinako responde "é bonito, não é?", em referência ao *hanabi*, ritual de forte sentimento de apreciação do tempo presente e da impermanência das coisas. Matsuzaki diz que a pessoa que ela aguarda pode chegar a qualquer momento. Shinako diz que não se importa e que Matsuzaki veio em seu lugar.

No próximo plano, que mostra Matsuzaki de frente e Shinako de costas, revela a expressão de desagrado do dramaturgo. Ele está sentado com as pernas cruzadas, e podemos ver suas pernas. Shinako percebe o semblante de Matsuzaki e pergunta se a situação de estar no lugar de outra pessoa o incomoda. Matsuzaki encara Shinako com o olhar bastante sério. Shinako o convida para beber.

Um plano seguinte mostra um corredor da casa em plano aberto. Um homem carrega um suporte que leva as garrafinhas de *saquê*. Na parede do corredor, que foi enquadrado de forma que o ponto de fuga não está no plano, há uma pintura de mulheres que interagem como se conversassem, de estilo antigo, a moda da nobreza do período *Heian*. A pintura tem os tons dourado e vermelho, na mesma paleta do cômodo em que estão os dois.

Contra plano frontal de Matsuzaki com Shinako de costas para a câmera. Matsuzaki toma saquê e comenta que acha bizarro o fato dos dois terem se encontrado por acaso três vezes. Shinako pergunta se ele está assustado, e Matsuzaki responde que sim, como quando se encontraram pela primeira vez e ela estava assustada por causa da senhora vendedora de fisális. Matsuzaki então diz que Shinako está escondendo a sua verdadeira face, e que há algo no interior dela a ser revelado.

O dramaturgo diz em tom de provocação, e esta fala é importante ao filme pois pauta toda a narrativa, repleta de dualismos, um pouco como o primeiro filme da trilogia. Ao mesmo tempo, esta suposta Shinako que está escondida no interior também é um

recurso do *kabuki*, *ukiyo-ē* e de muitas obras literárias japonesas, relativo ao efeito *jitsu wa* (na verdade) citado no começo do capítulo.

(...) *jitsu wa* (na realidade), para expressar mudança de personalidade, quando a personagem se identifica dizendo: “Na realidade, sou...” Apenas uma manga é abaixada para acentuar um estado emotivo ou de excitação, ao passo que, ambas as mangas são abaixadas para indicar uma personagem gravemente ferida. (KUSANO, 1993, p. 237)

O trecho acima descreve o *jitsu wa* em uma cena de luta, mas serve para outras situações, como situações românticas ou de comédia, contanto que estas cenas revelem uma faceta escondida do personagem.

Um suposto momento de revelação se dá na relação sexual, e embora a narrativa não tenha desenlaces neste momento, Suzuki utiliza os recursos de transformação pelas cores das vestes da personagem para revelar que há um mistério a ser resolvido. Ao mesmo tempo, revela sem mostrar, como nas pinturas e na *mise-en-scène* do *kabuki*.

Shinako então pergunta a Matsuzaki se ele se refere ao corpo dela. Ela diz que ele eventualmente conhecerá. O plano é frontal para Shinako, que está sentada no chão, com as duas mãos sobre as coxas. O corpo de Shinako é frontal para a câmera, e seu rosto está virado para o lado direito do quadro, em direção a Matsuzaki, que parece estar com o corpo arqueado. Matsuzaki pergunta, "como? Quanto mais me aproximo, mais você se distancia, se eu tentar te segurar, o que acontecerá conosco?". Shinako responde algo como "quem poderá saber?", e vira seu rosto e corpo para o lado esquerdo do quadro, ficando de lado para a câmera e para Matsuzaki. Ela diz que só poderá saber o que acontecerá quando provar de Matsuzaki.

Shinako mexe no cabelo, jogando-o sobre seu ombro direito com tom provocativo. Matsuzaki diz que a acha estranha e Shinako não parece surpresa com a constatação. É válido ressaltar a trilha musical que ganha corpo, uma flauta de madeira assovia de maneira fantasmagórica e estridente em paralelo ao toque de tambores de madeira, em baixo volume, mas constantes.

Matsuzaki menciona os outros encontros e as ações estranhas dela (colher flores em um cemitério e lavar os cabelos em um templo por ter sentido nojo de uma senhora que havia esbarrado nela). Shinako concorda e diz que é estranha. Muda a posição de seu corpo, revelando agora os pés, com meias do tipo *tabi* (meia com fenda) brancas. Dá uma leve risada. Sua postura é provocativa e sensual. Matsuzaki diz que Shinako é uma

mentirosa e que não é casada e nem estava visitando uma amiga no hospital. Enquanto Shinako ri, ela desnuda um dos pés.

Plano frontal médio aberto de Matsuzaki. Ele pergunta a ela se está correto e bebe um gole do saquê. Embora não seja possível ver o rosto de Shinako neste plano, seu pé tem certo destaque, no quadrante inferior do quadro, mas centralizado, levemente direcionado para Matsuzaki. Ele arremessa o copinho de bebida sobe o tapete vermelho. Matsuzaki então diz: "senhorita..."

Troca de plano, também médio aberto, Shinako está sentada de costas para Matsuzaki, com o pé a mostra. Matsuzaki faz um gesto rápido, antes estava sentado no chão, e num ímpeto fica agachado, e num movimento bastante enfático, puxa o tecido de suas vestes para trás, revelando a sua perna esquerda.

Assim como no ato de retirar a manga esquerda para demonstrar masculinidade ou revelar uma faceta de sua personalidade, o gesto de Matsuzaki é uma resposta ao pé e postura corporal de Shinako, um jeito de responder à insinuação provocada pelo sutil, mas erótico gesto de mostrar o pé. Darci Kusano escreve sobre uma situação semelhante em uma peça de *kabuki*:

O princípio de estilização do *kabuki*, que apresenta as coisas não em si mesmas, mas apenas as sugere, dando a impressão das coisas, como que evita o conflito, o confronto real, resultando numa quase completa ausência de contato físico entre os atores. (...) Uma troca de olhares entre um homem de pé e uma mulher ajoelhada ao seu lado; um simples roçar de mãos, como na cena de amor entre Izayou e Seishin, o leve apalpar dos pés da amada em *Sonezaki Shinju* (o duplo suicídio em *Sonezaki*); o pousar da mão sobre um joelho ou ombro. (...) Portanto, o mesmo nos encontros furtivos dos heróis com as cortesãs, nas cenas mais ardentemente amorosas, toda a paixão incontida é transmutada em sentimentos de ternura e devoção. (KUSANO, 1993, p. 337)

O revelar da perna de Matsuzaki é a ação de virilidade. Em um movimento lento, mas preciso, Matsuzaki toca o pé de Shinako. Ele diz: "agora eu irei te revelar". Um gongo soa junto a trilha musical. Matsuzaki se aproxima rapidamente de Shinako, e ela o encara.

É interessante ressaltar que este som do gongo pontua uma ação. Tal truque é bastante utilizado no grupo de músicos que acompanham uma peça de *kabuki*. É comum termos ações marcadas, como passos, golpes, batidas, situações emocionantes ou qualquer tipo de evento relevante a peça serem acompanhados de batidas de tambores, gongos, *shamisen*, um instrumento de cordas, sinos ou *hyōshigi*, que consistem em dois pedaços de madeiras, que batidos um no outro produzem um som característico, usado

em muitas situações dentro de uma peça de *kabuki*, assim como em ritos religiosos, ou até mesmo para anunciar a prevenção de incêndios. No caso desta cena inteira, a flauta gera o clima de mistério e sensualidade, e o gongo reforça a intenção da cena. Estas técnicas de desenho de som também são usadas no cinema, sendo esta forma de acentuação de ações uma via de mão dupla entre o cinema e o *kabuki*. Plano seguinte da virada de rosto de Shinako é fechado. Shinako encara Matsuzaki.

O plano aberto novamente, e Matsuzaki, com a perna a mostra, e Shinako, que também mostra o pé, é puxada para trás com alguma força. Matsuzaki puxa a mão de Shinako para seu quimono e há a sugestão de que ele a força a tocar suas partes íntimas. Shinako, que está de costas para Matsuzaki, lentamente usa a manga da mão direita de seu quimono para cobrir a sua boca, demonstrando vergonha.

O posicionamento do quadro que busca "revelar pelo ocultamento" é tradicional a estética japonesa como um todo, podendo ser visto em pinturas, como no exemplo do capítulo introdutório. O gesto de cobrir a boca com a manga é a busca da elegância pelo ocultamento, usado na personagem *shite*, a donzela jovem e bonita do *noh*, e posteriormente nos teatros *kabuki* e *bunraku* (teatro de bonecos). Também é possível pensar que Shinako traz para o filme o arquétipo da cortesã de luxo do *kabuki* (*keisei*). Kusano comenta sobre esta importante personagem:

Aparentemente tímida, mas, na realidade, espirituosa, possuía rija fibra interna e grande força de decisão, capaz, às vezes, de uma grande paixão, pronta antes a morrer do que atrair o seu amante. Fonte de numerosas histórias de duplo suicídio, intrigas amorosas, vinganças, conflito entre honra e paixão. Nas peças de *kabuki* verificamos uma idealização das prostitutas e uma descrição romântica dos bordeis. As princesas e as cortesãs criam uma atmosfera de romance no palco. (KUSANO, 1993, p. 157-158)

Este gesto usado para demonstrar timidez é visto como uma movimentação de polidez, esperada de uma mulher. Este ocultamento do rosto também poderia ser feito com um leque ou cortinas, persianas. No caso deste plano, o ocultamento do rosto chega a ser irônico, especialmente pensando na frontalidade expositiva da imagem, e embora as roupas e a posição dos atores esteja escondendo o ato, o gestual extrapola a sugestão.

Em relação a uma gravura de *ukiyo-ē*, que embora tenha no seu tracejado a sensação de movimentação, a imobilidade faz com que a sugestão seja legítima, o que não ocorre na imagem de Suzuki, portanto, uma distorção do ocultamento.

Outro ponto a se levantar é com relação ao estilo de filmagem e iluminação das cenas, o tipo de fotografia bastante marcada, onde os atores não se movimentam em cena, ou se há movimento, são bastante controladas. Este tipo de direção, visto em outros cineastas, como exemplo, Manoel de Oliveira, geram impacto visual pelo desenho da luz, pelo texto, e quando há a ruptura da imobilidade. No caso de Suzuki, este modo de filmar, uma maneira também de contornar os orçamentos baixos dos filmes dos anos 80, com relação ao período de estúdios, se soma a experiência da interpretação do *kabuki*, da literatura e da pintura japonesa, reforçando a atuação por meio de poses fixas e impactantes. A luz do filme adiciona e complementa a técnica de ocultar para mostrar absorvida do teatro *kabuki*.

Os próximos planos são sucessões de gestos que implicam a ideia do sexo, mas sem demonstrar o ato, buscando a estética das pinturas eróticas de *ukiyo-ē*.

No fim do último plano da sequência, Matsuzaki deita Shinako sobre o chão. O próximo seguinte, fechado em seu rosto, mostra o deitar sobre o tatame. Ela vira o rosto para a câmera, com o semblante tímido. Ao virar o rosto, seus cabelos cobrem sua boca.

O plano seguinte, aberto, mostra o corpo inteiro de Shinako, que está vestida, de costas para o chão. Ela está deitada com o rosto na mesma posição do plano interior, e não vemos Matsuzaki. Ao fundo, a louça que continha as garrafinhas de saquê, além de três prateleiras de comida posicionadas na parte superior do plano. O chão não tem mais o tom vermelho dos planos anteriores, mas sim um chão preto, além de uma esteira de palha dourada no canto superior esquerdo do quadro, que está levemente em *plongée*.

Shinako está parada, até que a parte inferior de seu *quimono* se move sozinha (com ajuda de fios), revelando suas pernas até um pouco acima dos joelhos. A parte interna do tecido é um forte vermelho.

Estas duas cores segundo Kusano, dourado e vermelho são utilizadas no *kabuki* – e também em boa parte do mundo – como representações de riqueza e paixão, e por mais que Suzuki evite pensar em cores e significados, como chegou a mencionar na entrevista para seu filme, *Portal da Carne* e sobre o *Zigeunerweisen*, quando veio ao Brasil, é bastante evidente que existe um uso racional, diferente do método estrutural da *Psicologia das Cores*, e também sem somente buscar exaltar algum tipo de elemento cultural das cores, mas compreendendo a consonância estética que estas cores trazem para a narrativa.

No plano seguinte, Matsuzaki tenta se aproximar de Shinako. Ele faz um movimento confuso, como se buscasse se arrastar para ela. Matsuzaki está também sozinho no plano, sentado de joelhos, e está na sala com o tapete vermelho, em tom

semelhante ao tecido interno das vestes de Shinako. O fundo também mantém o dourado e preto, que também é a combinação de cores do tecido do *quimono* dela. Matsuzaki coloca uma das mãos no chão com alguma dificuldade. Ao colocar a mão no chão, Shinako abre um pouco as pernas. Matsuzaki a observa com assombro no olhar, bastante arregalado e expressivo. Shinako abre mais as pernas e retira uma das mãos de seu ventre. Matsuzaki faz novamente o movimento de puxar o tecido das suas roupas e mostrar as pernas em sinal de virilidade. Shinako, com os cabelos cobrindo o rosto e olhar difuso, estende a sua mão esquerda para cima, como se estivesse impedindo Matsuzaki de agarrá-la. Nestes planos todos cada personagem está em um espaço diferente, portanto, não se tocam em momento algum.

No plano seguinte, Matsuzaki está sozinho e se põe com as duas mãos no chão, de joelhos, insinuando o ato sexual. O plano seguinte mostra o *obi* (um tipo de cinta) de Shinako sendo jogado sobre um tecido vermelho. O fundo do plano é preto, e vemos também um dos copinhos de bebida entornado no chão. O plano faz uma panorâmica mostrando todo o tecido.

Matsuzaki, em um plano frontal aberto, esfrega estes tecidos em suas partes íntimas. Está sentado de joelhos abertos, com as pernas a mostra e utiliza apenas o lado direito do *quimono*, deixando o lado direito de seu peitoral a mostra. O plano tem mais contraste que os anteriores, e as sombras ocultam o ato.

O plano seguinte mostra Shinako de corpo inteiro e perfil para a câmera. Ela está sentada e utiliza outro *quimono*. A parte superior é vermelha com pequenas flores brancas, e a inferior preta. Ela está sentada sobre as vestes anteriores. Suas pernas estão descobertas até o joelho, e seu peitoral também está a mostra, revelando o seio esquerdo. Ela está com a cabeça tombada para trás, olhando para cima com o mesmo olhar difuso dos planos anteriores. Com a boca, morde um leque.

Há então uma repetição destes dois planos de Matsuzaki e Shinako, o corte se repete a ponto de haver a ilusão de uma fusão entre as duas imagens pela troca rápida de frames, como no clássico efeito provocado pelo taumatrópio, o experimento com a imagem do pombo e da gaiola; duas faces de um cartão, e ao girá-lo, temos a fusão das duas imagens, colocando o pombo dentro da gaiola.

No caso das imagens dos dois, não se encaixam como a gaiola e o pombo. Embora sejam duas situações que insinuam o sexo, Shinako e Matsuzaki estão em poses diferentes.

A situação anterior, em quem Shinako está deitada e Matsuzaki de joelhos com as mãos no chão poderia se aproximar mais do "realismo" do ato, como no pombo e da

gaiola, mas o explícito do efeito da montagem já basta para o filme. As imagens justapostas optam por posicionamentos que buscam a sugestão, em contraste a possibilidade do truque da fusão de dois corpos como no pombo e na gaiola.

O plano seguinte tem os dois juntos finalmente. Shinako está sentada, nua, com a cabeça para trás. Suas costas estão pousadas sobre o tórax de Matsuzaki. O longo tecido preto com flores brancas e amarelas de Shinako cobre os dois de maneira artificial. Vemos que há uma linha que mantém o quimono levantado no ar, como o fio de um títere. Os dois estão numa sala quase completamente preta. Matsuzaki então faz um gesto pitoresco: Retira sua perna direita, que envolvia o corpo de Shinako e passa por cima do corpo dela, terminando em um abraço acrobático, um de costas para o outro, e a perna direita de Matsuzaki a frente do tecido. Os pés e canelas de Shinako também estão a mostra, mas sob a energia da timidez, unidos e levemente arqueados.

Esta sequência da sugestão de uma relação sexual é uma das grandes forças do filme, assim como uma grande herança, uma série de fagulhas das coreografias do *kabuki*, onde o realismo não é o que amarra o espetáculo, mas sim a beleza dos atos e o esdrúxulo, incomum.

Para reforçarem suas características como personagens, ao invés dos atores darem falas e criarem ações realistas, as cenas utilizam a lógica do *mie*, que é a pose enfática, os melhores momentos do espetáculo do teatro japonês, onde o ator demonstra toda a intensidade e espírito de sua expressão, levando a plateia a se emocionar, são a tônica do filme. Portanto é importante para Suzuki que mesmo ao quebrar regras, demonstrando a qualidade da sua mão como diretor, o filme se mantém em uma linha que comunica e se apropria do teatro japonês, dentro de códigos de cores, posturas, expressões faciais e falas, em graduações diferentes de afiliação ao *kabuki*, reforçando arquétipos para depois quebrá-los onde achar necessário.

O necessário, no entanto, também é fiel ao espírito do *kabuki*, essencialmente barroco. O espetáculo é mais importante que a narrativa e todas as cartas e truques devem ser postas como meio de contar a história. Kusano comenta sobre o *kabuki* uma ideia que serve ao filme:

Enquanto o teatro clássico ocidental é um drama de palavras, com ênfase nos diálogos e um enredo verossímil, portanto, m teatro centrado na lógica, os teatros *bunraku* e *kabuki*, ao contrário, apresentam um grande dinamismo no palco, com a generalização de diálogos, atuação e música, um enredo frequentemente ilógico,

ou com uma lógica apenas dramática, e caracterizando-se sobretudo como teatros centrados na imaginação fantasiosa e nas emoções”. (KUSANO, 1993, p. 345)

Embora haja algum entendimento sobre os diálogos e a situação, o que mais chama atenção na sequência, assim como no resto do filme, são as situações pitorescas e o modo curioso e dramático de se trabalhar as situações do filme. Na lógica da citação acima, é possível pensar que *Kagerō-za* é um encontro sutil da estética barroca, que é a estética *kabuki* com o cinema maneirista, por compartilhar das características que Kusano apresenta em sua análise sobre o *kabuki* e a conexão com a estética maneirista, que distorce e estica as formas lineares do cinema clássico.

A sequência termina com Matsuzaki sozinho na sala com o tapete vermelho sobre o tatame de junco. O plano é um *plongé*, e ele está de cócoras, descalço e sem a parte superior de sua roupa. Sua mão esquerda segura seu joelho esquerdo, e o braço direito está apoiado sobre o joelho direito, enquanto segura um *senkō hanabi*, que lança fagulhas sobre um prato de porcelana chinesa, branco com desenhos em azul. No prato há uma poça escura pela combustão da pólvora. Na água há a imagem do rosto de Shinako, de ponta cabeça em relação ao quadro, mas de acordo com a posição de Matsuzaki no quadro.

Neste plano, uma metáfora bastante sugestiva ao sexo e o orgasmo, também une outros elementos curiosos. O *senkō hanabi* é uma atividade de verão, de noites quentes, de passeios a festivais em trajes leves, especialmente para jovens e crianças. Matsuzaki está de cócoras, e seu modo de abraçar os joelhos lhe dá uma característica infantilizada. A mão abraçando o joelho e o olhar lhe confere a sensação de um olhar atento aos fogos de artifício, e seu olhar não é mais arregalado ou insinuante como no começo do flerte, mas apenas atento. O olhar de Shinako, no entanto, se mantém parecido, focado no infinito.

Também é interessante notar que Suzuki segue a sua lógica de trabalhar elementos sazonais (*kigō*) da cultura japonesa sem atrelá-los puramente à literatura, já que não estipula no filme alguma estação do ano, apropriando-se de outras significações que a imagem do cinema é capaz de produzir.

4.5 Sequência 2 - O encontro de Matsuzaki e Irene

Antes da sequência da peça de teatro acontecer, tomo como relevante trazer um resumo da sequência antecedente a esta, com alguns breves comentários, que tem dados importantes para compreender nuances da narrativa.

Wada, o personagem anarquista, após o final do ritual de apreciação de imagens, cospe saquê sobre a estatueta, que está coberta por um pano branco e a destrói, arremessando a peça no chão. Ele diz que é o fim da cerimônia. Enquanto isso, Matsuzaki canta, choroso e melancólico, em frente a uma mesinha com *saquê* e *oden*⁷. Ele diz que sua alma está oscilando, o que pode ser interpretado como alusão a história contada na sequência anterior, em que um pai conta sobre o suicídio de amantes (*shinju*) que seu filho cometeu. Durante o ritual de observar o interior das imagens, o senhor conta a Matsuzaki sobre a alma de seu filho, que se separou do corpo. Um acontecimento causado pela decisão do filho se matar em frente a um templo por uma mulher que estava profundamente apaixonado, mas que nunca a tocou. Na sequência há um corte para outra localidade diferente do bar onde estão.

Um casal está sentado de costas um para o outro em uma paisagem repleta de neve. A mulher do casal, vestida em um quimono azulado, desenha o poema de Sengai Gibōn, com o dedo, nas costas do rapaz.

Ao destruir a imagem, Wada avista a mulher loira, que está fora do quadro, e exclama com surpresa. Ele corre para o lado direito sai de cena. No plano seguinte, Matsuzaki entra em um outro cômodo que não conhecemos, em plano médio. Avista uma lanterna feita de papel dobrado sobre a escuridão, em plano detalhe. A lanterna de papel pode significar que há um espírito, a mesma representação das fisális no filme e na cultura japonesa.

No plano seguinte, há uma mulher, vestindo um quimono azul claro, envolto por uma faixa (*obi*) com flores grandes e circulares, de cor vermelha, branca e dourada, em fundo preto. É um plano médio aberto. Ela está sentada sobre o tatame, de costas para o quadro. Ao lado esquerdo há uma lanterna de madeira iluminando o espaço. A perna esquerda da mulher está a mostra. O foco de luz deste plano ilumina o lado direito do corpo dela, e há um efeito de difusão especialmente aparente no lado direito do quimono.

⁷ Oden: Um tipo de cozido de vegetais e massa de arroz em caldo, bastante apreciado em bares no Japão.

A mulher é revelada como Irene. Ela diz que seus cabelos se tornam loiros quando vistos sob a luz do luar, e que este era o momento em que ela e Tamawaki se relacionavam. A fala revela grande paixão por Tamawaki no seu tom de voz. Irene também fala do carinho que Shinako tem por ela, especialmente quando trouxe as flores colhidas do cemitério, pedido que fez a Tamawaki e lhe foi negado.

Após esta fala passional, há um plano que sugere que Irene estivesse se masturbando, seguido do quadro fechado do rosto de Irene deitada, e depois o detalhe de sua mão, que deixa um consolo entalhado em madeira sobre o tatame e pinturas eróticas, em plano detalhe.

O protagonista tenta fugir do cômodo. Aparenta medo e diz que a situação é absurda. Ao correr, se movimenta como se fosse puxado por alguma força. A câmera faz uma panorâmica e Matsuzaki fica em plano americano ao centro do quadro, se segurando nas portas de madeira. Ele diz que a viu no funeral. O contra plano de Irene é frontal. Ela está sentada no chão, joelhos junto ao corpo e as mãos cruzadas, com os pés a mostra. Ela responde que o viu no funeral de dentro do caixão. No plano seguinte, abertura média frontal, Matsuzaki se debate, tentando resistir à força que o puxa. Seu olhar é arregalado e pavoroso. No plano seguinte, o cabelo de Irene, que era preto, fica dourado. Matsuzaki, no contra plano, está chocado e cai de joelhos no chão.

Em comparação a primeira sequência, alguns símbolos, como os pés de Irene e a relação de plano e contra plano entre ela e Matsuzaki dão a entender que haverá uma relação entre os dois. Suzuki, portanto, trabalha nos planos e no gestual do corpo dos atores (posição dos corpos, pés a mostra, texto sugestivo) uma situação que lembra muito o encontro de Matsuzaki e Shinako, retrabalhando signos que remetem a tradições de interpretação provenientes do *kabuki*, mas que já estão codificados dentro da lógica do filme.

Irene, enquanto desfaz a amarração de seu Quimono, conta que Tamawaki a transformou em uma visão⁸, e que sem ele não pode viver, mas que pensa em modos de sobreviver. Ela chama o nome de Matsuzaki.

Plano fechado de Irene com os cabelos dourados e os olhos em um tom de azul muito denso, artificial. As mãos de Matsuzaki entram no plano e tremem, como se resistisse a tocá-la. Plano conjunto da cabeça dos dois, frente a frente. Irene pede ajuda a

⁸ (幻) A personagem usa a palavra *maborosi*, que pode significar visão, ilusão, aparição, sonho, fantasma, portanto, uma palavra que contém muitos significados diferentes, todas relacionadas ao imaterial.

Matsuzaki para fazê-la viver. Ela toca as mãos dele, que quase encostam em seu rosto. O fundo do plano, que mostrava uma parede de madeira e papel, tem uma flor rosa em desfoque entre os dois personagens. Quando Irene aperta as mãos de Matsuzaki, o fundo escurece. Aí a ruptura entre as duas situações de sugestão de sexo, o contato físico. Um plano de uma parede de madeira e papel. Observamos o movimento de uma sombra. No plano seguinte, idêntico ao anterior, temos Irene com os cabelos e os olhos pretos. Matsuzaki diz: “Você é uma boneca vazia. Seu interior está dentro dela. Esse é o seu valor”. Irene sorri e sai de quadro. A sombra da silhueta de uma mulher atravessa a parte detrás da parede de madeira e papel. No plano seguinte, Irene, com os cabelos dourados, está de costas para a câmera, mas conseguimos ver seu rosto de perfil, em plano médio. Ao fundo, um *futon*⁹ no chão, em tecido dourado. Ela se curva. No próximo plano há uma elipse. Um plano fechado do rosto dos dois. Irene está deitada com a cabeça em um travesseiro cervical, coberta pelo tecido dourado do *futon*. Matsuzaki, no lado esquerdo do plano. Ele diz: “Você tem um buraco, e nele há muitas coisas. O que quer que veja, você deve quebrar. Esse é o seu destino”. Irene está com o olhar azulado fixo para frente. Matsuzaki a observa enquanto acaricia seu rosto, até que percebe algo de estranho. No plano seguinte, um plano aberto em *plongée*, o *futon* é retirado em um movimento brusco, revelando um manequim que representa uma mulher loira de olhos azuis, sorrindo.

No plano seguinte, uma externa, um plano aberto, Matsuzaki corre na ponta dos pés, levantando bastante os joelhos sobre uma das duas linhas de trem que podem ser vistas. Um *jump cut* mostra Matsuzaki voltando na mesma linha. Este é o fim da sequência que nos leva a parte final do filme, a peça de teatro no purgatório.

A sequência anterior propõe um momento de passagem do filme. O capítulo referente ao primeiro filme da trilogia nos mostra que existe um padrão na construção do filme que pode ser associado ao estilo de escrita *zuihitsu*, que consiste em uma variedade de gêneros e formas de escrita, sem a necessidade de algum tipo de conexão direta entre as sequências (ou capítulos de um livro), constituindo diferentes formas de narrativa dentro de um mesmo produto.

No caso de *Zigeunerweisen*, a condução do filme se dava com a junção de uma série de pequenos contos, e a conexão entre as histórias era situacional, pouco justificada, e quando justificada, imposta sem precedentes anteriores, unindo cenas com emoções

⁹ *Futon*, Algo como uma cama típica da casa japonesa, colocada normalmente sobre o chão de *tatame*, que é feito de palha. O *futon* pode ser dobrado e guardado em um armário, podendo-se utilizar o mesmo cômodo de outras maneiras, como uma sala de estar, por exemplo.

diferentes conforme a vontade do autor e o tipo de andamento pretende criar, sendo um conflito, um fato curioso, uma lista ou um momento poético. Kusano, ao comentar sobre a relação do barroco com o *kabuki* e *bunraku*, pode ajudar a compreender ou justificar a estrutura dos filmes de Suzuki:

Assemelhando-se à estrutura da música barroca, composta de vários movimentos independentes, que se unificam para constituir um todo, um mundo maior, e à estrutura da pintura *ukiyo-ē*, que possibilita a divisão em vários fragmentos, em que cada fragmento pode tornar-se um quadro independente, comportando, assim, múltiplos pontos de vista, a peculiaridade dos teatros *bunraku* e *kabuki* é que apresentam igualmente uma estrutura barroca. Isto é, (...) como num poema épico ou nos *emaki-mono*, antigos “rolos de pintura” que ilustravam uma lenda ou um conto, com as cenas e paisagens pintadas horizontalmente e sucedendo-se umas às outras. As rápidas mudanças de situação nos teatros barroco, *bunraku* e *kabuki*, rompem os limites da realidade, num salto para uma outra dimensão, lançando-se no universo infinito, no palco da fantasia. (KUSANO, 193, p. 347)

Em *Kagerō-za* este tipo de estrutura desfragmentada e repleta de pequenos detalhes se mantém em boa parte da obra, e a relação do protagonista com o filme é de enfrentamento com as realidades que lhe aparecem, semelhante a postura do protagonista de *Zigeunerweisen*. Portanto, apesar do desprendimento da lógica narrativa, ainda acompanhamos um protagonista em grande parte, o que não torna a compreensão do filme mais simples, mas nos dá um mínimo ponto de vista.

Matsuzaki é colocado em situações confusas, como o encontro fantasmagórico com Irene, que supostamente estava morta ou no leito de hospital, e momentos lúdicos com Shinako e Tamawaki, que pode ou não lhe pregar peças ou ameaçá-lo com armas, ou coagi-lo a cometer suicídio com sua esposa. Matsuzaki busca reagir com surpresa, ou tenta conectar as peças da narrativa, mas o cinema não o acompanha. Grandes elipses e efeitos especiais surgem somente para contar estes trechos de narrativa que flertam com a literatura *zuihitsu*. Matsuzaki faz sexo com Shinako e Irene, mas o ato não se propõe a mostrar, apropriando ao filme elemento do cinema moderno, que pede que o espectador complete os acontecimentos do filme tirando suas próprias conclusões.

Neste ponto, Matsuzaki e o espectador podem estar em sintonia, já que não se pode chegar a resultados concretos, apenas especular. É possível refletir se Tamawaki engana Matsuzaki a todo momento, com o objetivo de torturá-lo, se quer entreter-se, ou talvez vingar-se. Tamawaki surge no mesmo trem que Matsuzaki, como se soubesse ou suspeitasse, ou tivesse planejado o encontro dos amantes. Shinako não entrega todas as

pistas, e enxergamos um grande rancor em sua fala com Tamawaki, demonstrando que deseja se matar por orgulho, ao passo que também recita poemas românticos ou filosóficos, como *O Universo* de Sengai Gibon. Tudo não se explica até a sequência citada anteriormente, que nos ilude a enxergar um desenlace da narrativa.

Ao destruir a imagem, Wada avista mulher loira e cria o espaço onde o interior da figura de porcelana, agora destruída, se manifestará. Irene, que se autodenomina uma ilusão, se encontra com Matsuzaki, que anteriormente diz que sua alma está oscilando no corpo, e se encontram. Naturalmente, esta sequência que é pouco justificada narrativamente não se sustenta completamente, e portanto, utiliza os recursos de eclipse e a retirada da espacialidade (não estão mais no bar mas em um cômodo não apresentado) para criar este ambiente que pode ser interpretado como um ponto de encontro entre os vivos e os mortos. O efeito de transformação do cabelo de Irene predispõe a sequência seguinte. Se até o ponto do filme as situações remetem aos recursos do *kabuki*, a sequência final é uma reprodução de uma peça de teatro dentro do cinema. Um espaço duplo onde se enxerga o teatro como elemento metalinguístico, uma peça que conta a trama do filme e ao mesmo tempo debocha de si própria. Como forma de compreender melhor esta sequência, levantarei alguns dos recursos.

4.6 Sequência 3 – A peça de teatro no Purgatório.

Matsuzaki encontra um vilarejo abandonado, destruído e com chão enlameado. Um vendedor ambulante típico de festivais de *kabuki* tem em seu carrinho alguns doces típicos desta ocasião, e placas anunciam um espetáculo. Matsuzaki, interessado, pergunta ao vendedor se os atores são uma trupe nômade, ou se é uma temporada. O vendedor responde apenas com um resmungo. Matsuzaki entra em uma das casas antigas, enfeitada com bandeiras de propaganda e lanternas de papel.

As batidas do *hyōshiki*¹⁰ anunciam a entrada de Matsuzaki no recinto. É um plano aberto de um galpão rústico de chão de terra e paredes de madeira. Matsuzaki examina o espaço, segurando sua maleta timidamente. O plano seguinte, também um plano geral, mostra uma plateia de meninos pequenos sentados no chão. Um homem utilizando um cesto de bambu e roupa de agricultor caminha por entre as crianças, que riem e aparentam

¹⁰ Instrumento musical, consiste de duas barras de madeira, que batidas uma contra a outra, produzem um som característico e marcante, usado para anunciar, chamar atenção, criar dramas, imitar passos e onomatopeias.

aguardar o começo do espetáculo. A cortina do palco consiste das listras que representam as cores do *kabuki*. A parte superior do plano está enfeitada com lanternas de papel de cor vermelha e brasões de famílias estampadas na cor branca.

No plano seguinte, um homem caracterizado como um mau caráter, trajando um *quimono* marrom e calças brancas. A parte de dentro do *quimono* é vermelha e o personagem usa um lenço azul envolta do rosto. O lenço amarrado na cabeça, conhecido como *tenugi*, é uma característica típica de um personagem encenqueiro, que quer se passar por um homem durão, corajoso. Mas também é um acessório típico de trabalhadores rurais ou pescadores, usado para proteger o rosto do frio, poeira, esconder o rosto ou guardar objetos, que também dependendo do tipo de amarração, pode trazer algum significado ou passar determinada impressão. Uma cicatriz no rosto e semblante de mau completa a pose. Ele reclama que o espetáculo está demorando, com a voz acelerada e aguda.

Plano geral mostrando o vértice de duas ruas de terra e casas típicas japonesas, e novamente o plano geral o palco. Um assistente de palco descortina o cenário e um *shamisen*¹¹ começa a tocar.

A sequência basicamente demonstra o palco de um teatro, e os personagens, além da plateia, são meninos pequenos. O começo do espetáculo mostra um vendedor de *udon* que ajeita seus utensílios de trabalho. Um sino toca alto e crianças gritam “há alguém perdido”. Os personagens estão caracterizados no estilo do período *Edo*¹², com seus cabelos raspados como o de samurais. Os personagens interpretados pelas crianças discutem que Ine, uma mulher casada de 28 anos está desaparecida e estava em um hospital. Um dos personagens diz que ela está desaparecida para sempre. Um outro diz que ela morreu. Um terceiro diz que os mortos não podem se perder neste mundo. No estilo *nagauta*, um tipo de maneira de se recitar as falas de maneira alongada e cantada, um dos personagens, que carrega uma lanterna nas mãos, canta que Ine está “perdida na escuridão entre este mundo e o além”.

Esta citação talvez seja um dos pontos de localização do espaço em que os personagens estão, segundo o estudo feito pelo pesquisador Min Aesun (2017) sobre o filme. Segundo o autor, não é mencionado o conceito de purgatório no filme, nem o

¹¹ Instrumento musical, que consiste de três cordas que são tocadas individualmente com uma palheta de mão.

¹² Edo: Período histórico que ocorre entre 1603 e 1868, em que o país era governado pelo Xogunato Tokugawa. No fim da era Edo e começo da era Meiji, os cabelos raspados no estilo dos samurais foram abolidos.

motivo pelo qual Matsuzaki está neste teatro. O trabalho de Aesun aponta a inexistência do purgatório na religião xintoísta e budista.

Não existe também até o presente momento do filme nenhum tipo de menção a religião cristã. Aesun também escreve que a plateia de crianças poderia indicar alguma relação com crenças budistas, em que as almas das crianças mortas precocemente ficariam em um espaço intermediário por não terem completado sua passagem no mundo dos vivos. Este espaço do teatro seria o local onde Irene está por não ter sido aceita como Irene, tornando-se O-Ine, que é o nome da personagem da peça de teatro que é procurada.

Pensando um pouco mais nas vias do cinema, quando Suzuki cria uma peça de teatro de crianças no desenlace do filme, é também o momento que se propõe a criar jogos e brincar. Nesse sentido, a poética de Suzuki entra em sintonia com o lúdico do *zuihitsu*, da escrita na ponta da pena, do sentimento presente já apontado por Kato.

É o momento em que a narrativa se debruçará a apresentar o que há de mais divertido no *kabuki*, que é toda a sua emoção, cores, piadas e efeitos especiais. A peça de teatro, portanto, leva o filme para o caminho que Suzuki sempre seguiu pela sua filmografia e ao ser entrevistado, que é o caminho do entretenimento e da diversão.

Matsuzaki, Tamawaki e Shinako estão juntos neste espaço, sem compreender exatamente o seu significado, que pode ser notado pelo semblante confuso ao assistir à peça.

A fala de cada um dos três personagens tem objetivos diferentes. Tamawaki, em um plano aberto, com o cenário da peça ao fundo diz que estão no inferno, e aconselha que Matsuzaki encoraje Shinako a se matar. Shinako, que desejava se matar por orgulho, também demonstra uma mistura de amor por Matsuzaki, Tamawaki e Irene.

Por Matsuzaki, deseja se matar, demonstra ciúmes pois saber que ele se deitou com Irene, por Tamawaki cultiva a raiva do desprezo, mas também do amor e o desejo irracional da fidelidade (por isso quer se matar com Matsuzaki, para agradar seu marido) e por Irene cultiva o amor da compaixão, por serem mulheres, e gera uma conexão única entre as duas (um tanto parecido com a relação profunda entre Alma e Elizabet no filme *Persona* (1966) de Ingmar Bergman).

Matsuzaki demonstra nesta sequência a paixão por Shinako e a deseja, mas também procura compreender a cerne de todo o sofrimento das duas mulheres. Por isso, assiste à peça até o final.

Em um plano conjunto, Matsuzaki diz a Shinako que deseja viver com ela. Também diz que Irene é o eu interior, e Shinako o eu exterior. Shinako diz que os homens

são todos iguais e que buscam sempre o interior. Ela diz que isto é uma coisa solitária. Tamawaki se aproxima e diz que Matsuzaki conseguiu escapar, pois não pode morrer duas vezes. Matsuzaki pergunta: “Sua esposa pode morrer duas vezes? Quem morrerá com ela da próxima vez?” Tamawaki leva Shinako, empurrando-a com a sua espingarda. Este plano comprova a situação dos personagens. Shinako e Irene são duas mulheres diferentes, mas também são uma só. Matsuzaki está morto, mas também está vivo, e deseja viver, e Tamawaki está vivo, mas no inferno, segundo suas palavras.

Matsuzaki pergunta a uma mocinha que lhe entrega um banco para se sentar: “Qual é a história da peça?” e a moça responde que não sabe, pois as crianças estão improvisando. É o filme apresentando o seu estado lúdico, onde pouco importa a construção racional, senão a diversão, o sentimento do momento. Darci Kusano, quando descreve o *kabuki*, diz que este é um “Monstro de várias cabeças, consciente da falta de unidade e homogeneidade das personagens e suas ações, um estranho monstro com vários centros, exatamente por ter visado deliberadamente a intensidade de efeitos imediatos.” (KUSANO, 1993, p. 347). Por isso a quantidade de possibilidades e narrativas dentro de uma só poética, que não se pode ser posta em equações simplificadas. Kusano menciona que o Barroco é uma obra inacabada com forma aberta, que contém várias zonas de indeterminação. O mesmo pode ser dito sobre o *zuihitsu*, que se aproveita do inacabado e da energia do presente. Esta é a apropriação que o cinema japonês de Suzuki faz destas artes.

No final do plano, após a mocinha oferecer um banco a Tamawaki e Shinako, o pescador mal-encarado reclama de não ter o mesmo benefício, mesmo tendo chegado antes. Cospe no chão e se vai. A câmera o acompanha com um *travelling*, mantendo o plano aberto. Enquanto ele sai, um anão vestido em roupas de camponês entra no recinto. No plano seguinte ele se sentará junto as crianças para assistir à peça de teatro, que recomeça. Em outro plano, o camponês que carregava um cesto de bambu vai embora. Este homem, também mal-encarado, parece um tanto alto no plano. Shinako, em um plano fechado, se assusta com o sorriso do homem anão, que se senta, camuflando-se entre as crianças. Mesmo evocando a lenda budista, para o mundo de Suzuki, é possível esvaziar o sentido e se aproveitar da forma, inserindo um simulacro, a baixa estatura do homem que se camufla entre as crianças, um efeito que é superficial, que impressiona e que também nos dá abertura a múltiplas ideias.

O som do *hyōshigi* ecoa no plano aberto frontal e a peça recomeça com a criança. Os *taikō* começam a tocar, e a luz do palco acende um foco para enaltecer a queda de

partículas, que podem ser neve ou pétalas, dependendo do tipo de espetáculo de *kabuki*. À direita do plano, um menino caracterizado como uma mulher vestida de branco (um *onnagata* mirim) e com longos cabelos pretos está sentado de joelhos no chão. O narrador da história falará do conto da *Yukionna*, a mulher das neves. Uma história do folclore japonês que tem muitas versões, de acordo com a província e a época. A *nokan*, uma das flautas de madeira utilizada em espetáculos de *kabuki* toca evocando uma atmosfera fantasmagórica. Segundo Kusano, acredita-se que a flauta tem o poder de convocar os espíritos com o seu timbre curvilíneo, frequentemente utilizada no *kabuki* em “passagens solenes e dignas” (KUSANO, 1993, p. 274).

Duas crianças caracterizadas como gatos, portando grandes cabeças de papel, se aproximam. O cenário do fundo deixa a tela de pano cair, revelando um outro personagem. Uma criança vestida como um homem careca com três olhos. O homem chuta os gatos e pede para que *Yukionna* conte sua história enquanto lhe serve sakê.

O plano se aproxima, ainda um plano geral, mas focado nos dois personagens que interpretam utilizando a técnica *nagauta*, além da pantomima exagerada, repleta de finalizações com o característico movimentar de cabeça do *mie*. *Yukionna* sente frio e o homem esquece sua fala. Caminha de forma insegura para o lado esquerdo da tela, até que uma voz de mulher, bastante rouca, como uma velha diz: “Você caiu no inferno do fogo”. O homem continua a cena e diz: “Você caiu no inferno de fogo e tornou-se uma mulher das neves, retornou do inferno como uma gueixa ou prostituta. Quando você era uma mulher chamada O-Ine”.

O plano seguinte é fechado, conjunto, frontal. O homem pede para que *Yukionna* conte sua história. Ela diz que não pode, e repete a fala, emitindo uma longa onomatopeia, cantada, de suspiro. Três planos médios, de Tamawaki, que sorri apoiado em sua arma, Shinako, que vê a peça com atenção e Matsuzaki, que está sério.

O plano seguinte é aberto e mostra todo o palco. O homem anão fuma durante toda a peça, dando espessas baforadas no ar, e algumas crianças brincam com bolas e outros brinquedos típicos de festivais do Japão. O homem, que se levanta, pondo as mãos na cintura provavelmente é um monge, pois diz: “Fora, fantasmas, deixem-nos ser felizes”. O coro responde: “certamente”. Onomatopeias feitas com o *hyōshigi* e *taikō* imitam passos. Seis crianças caracterizadas como *yokai* surgem: Um rato, um *kappa*, um pote de *saquê*, dois gatos e uma lanterna de papel. As crianças realizam uma coreografia. Sentam-se no chão e cruzam os braços em um “X”. O plano corta para um plano aberto, que acompanha as estrelas que o *yokai* rato faz, em panorâmica. Ele faz um gesto com os

braços para o lado esquerdo do quadro, como se chamasse alguém. Um plano aberto mostra uma pirâmide humana ao lado esquerdo do quadro. Gato está de joelhos sobre as costas do outro gato e do *kappa*. O monge ao centro do quadro, caminha de forma imponente, talvez buscando a técnica do estilo *roppo*. Levanta o seu pé esquerdo e bate com força no chão, arqueando a perna e preparando uma pose *mie* de tom corajoso. A batida dos *hyōshigi* termina a cena e as cortinas se fecham atrás do monge, deixando-o sozinho no palco.

O monge diz: “Nunca diga nada disto para Taro de Tanba”. Esta frase do monge faz menção ao conto infantil, de Shippeitaro, que tem muitas versões, mas que essencialmente fala de um cão corajoso, que se arrisca a proteger um vilarejo (e uma jovem donzela) entrando em um grande vaso, oferenda dos camponeses aos *yokai* gatos, para que estes não destruam a sua vila. O cão derrota os demônios, trazendo paz a vila. Kusano menciona em seu livro que existem os *onryo-mono*, dramas dançantes sobre fantasmas vingativos, com personagens que se apresentam como raposas, borboletas, pato, cegonha ou garça. Ao mesmo tempo, as máscaras de animais remetem a uma peça infantil, sobretudo com a citação a Taro.

Suzuki mistura a narrativa com o conto de *Yukionna* e de *Shippeitaro*, mas não os conecta diretamente, senão com a vontade de unir os dois contos ao filme para nutrir o espetáculo com novos artificios, mais uma vez a manobra da *narrativa zuihitsu*. Enquanto o monge dizia sua fala, o homem anão entra discretamente ao lado direito do plano, passando por baixo da cortina. Algum tempo depois ela se abre, e ele é agora um assistente de palco, todo em vestes pretas, que segura um quimono sobre a *Yukionna*, que está encolhida, apoiando a cabeça sobre os joelhos, tremendo de frio.

Shinako tenta descobrir se O-Ine é Irene, mas o menino que interpreta a *Yukionna* pede para que ela aguarde até o final da peça para descobrir. Alguns homens mal-encarados em um plano fechado, observam toda a cena de uma janela, se entreolham. O plano seguinte mostra os homens em um beco. Eles se aprontam para entrar novamente no teatro.

A voz da mulher velha diz que uma atriz deve apenas desempenhar o seu papel. Um plano aberto mostra *Yukionna* em pé no palco. Um foco de luz a ilumina. Ela utiliza uma sombrinha de papel, e flocos de papel, imitando neve caem no chão do palco. *Yukionna* começa a dançar, acompanhada por uma voz feminina e misteriosa, uma flauta e tambores.

Esta sentença poderia de alguma forma justificar a narrativa do filme, onde os atores somente atuam, e o filme somente apresenta imagens e palavras, não havendo a necessidade de explicar a ordem das coisas, os desenlaces do filme. No *kabuki*, segundo *Kusano*, esta técnica é conhecida como *kudoki odori*, ou dança feminina, onde normalmente ocorre o acompanhamento musical com elocução que descreve o estado interior das heroínas. Em *Kagerō-za*, a narradora é como uma voz *off*.

Shinako pergunta de quem é a voz. A voz responde em tom fino e acelerado que é “O dramaturgo que carrega cerejas de inverno”. A frase pode significar que a voz é da vendedora de fisális.

A voz conta toda a história: “Quando Irene se torna Ine, ela enlouquece, a Ine louca tem cabelos pretos. Ela acredita no seu marido e faz o seu cabelo no estilo japonês. Mas o amor é transitório e frágil. As cordas do amor são cortadas. Quem cortará? Logo verá”. Após esta fala, a *Yukionna* faz uma dança que envolve pantomima e uma atitude intensificada. *Kusano* descreve um movimento parecido no *kabuki*:

“As danças trágicas sobre a loucura enfatizam não tanto o frenesi da loucura, mas notadamente a beleza do mundo da fantasia, onde divagam as mentes perturbadas. (...) Muitas dessas peças retratam a loucura decorrente de um grande amor perdido/não correspondido, ou a perda de um filho, revelando nítidas influências das loucas de certas peças do teatro *noh*” (KUSANO, 1993, p. 313)

Da mesma maneira que nas outras situações espetaculares citadas, a dança nos impressiona, intencionalmente criando outros caminhos, e que também impressiona a Shinako e Matsuzaki, que assistem ao espetáculo. *Kusano* também menciona no livro que estes interlúdios de dança eram “intercalados entre os atos de um drama histórico ou entre cenas de um drama principal, para quebrar a monotonia da ação, sem interromper a sua continuidade, nem aumentar a complexidade do enredo” (KUSANO, 1993, p. 308). Este solo de dança não é o primeiro interlúdio citado, e certamente não será o último no filme.

Voltando ao recital da vendedora de fisális, que diz: “Ela se torna um cadáver e a pele dela é apalpada pelos sátiros, a peruca foi feita com carinho. A carne pode decair, mas o cabelo negro resiste. Maldição do inferno. Mostraremos a vocês”. A música e a dança da *Yukionna* se intensificam em uma catarse.

Tamawaki, em um plano médio frontal, atira ruidosamente com sua espingarda e no plano seguinte, aberto, voltado para o palco, mostra *Yukionna*, que é atingida, roda algumas vezes de forma dramática e cai, interrompendo o espetáculo e os sons. As

crianças todas entram no palco enquanto o sopro de um vento toca e os pedacinhos de papel branco voam pelo ar.

O teatro está esvaziado de público, deixando apenas *Yukionna* deitada sobre o chão do palco.

Tamawaki fala que vai para casa e que não quer ver a peça. Ele diz: “Não foi você quem escreveu? Amor e rancores, seus temas favoritos”. Matsuzaki responde que acha realista demais para a sua caneta. Tamawaki o provoca, dizendo que é apenas um espetáculo fantasma.

Ele então diz: “Quem fala de realismo aqui?”. Tamawaki usa a palavra *shinpa* na frase, que é o teatro ocidental. A fala do patrono desdenha a narrativa *shinpa*, como se fosse um teatro menor que o *kabuki*, portanto, *shinpa*, nesta situação é pejorativo.

É uma provocação à inserção da cultura ocidental na época representada nos filmes da trilogia, que irá se desenvolver em *Capone cries a lot*, também de Seijun Suzuki, de 1985, um filme que conta a história de um cantor do período *Taishō* que está deslocado no mundo, cantando em um estilo que não é mais apreciado, sobretudo nos Estados Unidos, onde acontece a maior parte da narrativa.

Com a chegada do teatro e da literatura ocidental no Japão da era Meiji e Taishō, o *kabuki* se transforma, adaptando clássicos de Shakespeare para o *kabuki*, modificando sua forma, que será mais realista. Este movimento cria o *shin kabuki*, que competirá contra o *shinpa* (teatro moderno de tradição ocidental) pelo público ávido por novidades do ocidente. Kusano diz em seu livro, que apesar da entrada do ocidente, o *kabuki* perdura com vigor no período.

Traçando um paralelo com a narrativa de *Kagerō-za*, Tamawaki também faz uma provocação ao próprio filme, que também mistura tradições do cinema ocidental (e do teatro ocidental) com detalhes e momentos que lembram *kabuki* e *shin kabuki*.

Shinako assume o papel da cena final, subindo ao palco. Em plano aberto, ela pergunta o que acontecerá. Shinako conversa com a vendedora de fisalis que a provoca, chamando-a de brinquedo de Tamawaki.

Plano americano de Matsuzaki, que se mostra furioso com a fala da narradora. Plano aberto de Shinako. Ela pede para que a dramaturga apareça. A dramaturga diz que uma peça de uma pessoa só é tediosa. Ela pede para que Irene apareça. Matsuzaki tenta invadir a peça, mas é impedido pelos camponeses.

O fundo do palco recebe uma nova tela, com pétalas de cerejeira brancas com fundo rosa. Shinako dança com auxílio de um assistente de palco que desta vez usa roupas vermelhas.

A dramaturga, que neste ponto muda de tom de voz muitas vezes, e pode ser também Irene, começa a contar o final da história e Shinako interpreta. A voz off diz: “O novo brinquedo, a nova flor, tomada pelo homem. A princípio não sabia de nada. Então a contaram sobre Ine. O homem queria que ela se tornasse a sua segunda esposa”. Shinako atua a pantomima como uma mulher doce e educada.

A voz prossegue: “Ele era um arrogante. Um insolente.” Um efeito especial de trovoadas em luz. O assistente de palco bate a mão no chão e depois o pé. “Ele enlouqueceu a sua esposa e a substituiu por uma nova” O assistente de palco ajuda Shinako, que interpreta agora no estilo proveniente do teatro bunraku. Este estilo de dança, somado ao tipo de personagem, uma bela mulher, cria este tipo de cena tradicional do *kabuki*, que mostra o sentimento interior da personagem, enquanto esta interpreta do que é dito, um pouco parecido com a técnica da mímica. Kusano comenta a influência do teatro de bonecos sobre o *kabuki*:

(...)através da absorção de técnicas de atuação, como a imitação deliberada dos movimentos titubeantes e convulsivos dos bonecos, que não apresentavam a naturalidade dos movimentos humanos na articulação dos braços e do pescoço. Consequentemente, os atores tiveram que desenvolver um perfeito controle dos seus corpos para poder imitá-los, resultando na criação de uma linguagem corporal de grande impacto emocional. (KUSANO, 1993, p. 72)

Esta técnica de interpretação, somada ao apoio do assistente de palco, nos dá a sensação de que Shinako é controlada como uma boneca. De certa maneira, o estilo de interpretação combina com o texto, que fala sobre submissão de maneira melodramática.

A narração canta em uma voz melancólica: “Ele queria uma mulher jovem e inocente (...) Agir modestamente como uma segunda esposa. Como ele se atreveu a dizer isso a ela!”. Shinako mantém a postura de boneco, mas sua expressão é melancólica. “Ela o obedeceu, mas depois o traiu”. Apesar da movimentação controlada pelo boneco, agora sua postura e olhar tomam uma imponência diferente.

Um dos fundos do teatro desaba, junto de o som e a imagem de um trovão feito de luz projetada nas por detrás das flores. “Ela o mostrou que as mulheres não são tão fracas. Ela o fez compreender” Shinako movimenta o rosto, ainda controlada pelo assistente, mas seu olhar é sério, mas imponente. Algumas pétalas caem ao lado esquerdo

do plano. O fundo de flores cai, revelando uma pintura, uma ponte vermelha que atravessa águas em direção ao ponto de fuga, até desaparecer na névoa. “Adultério. Uma flor colhida pela mão errada tem de murchar”. Shinako dança olhando para frente, centralizada no plano aberto. “eu morrerei, eu morrerei”. No final desta frase de Irene, Shinako salta e é segurada pelo assistente de palco, como se flutuasse no ar. “A morte resolverá esta questão. Este é o fim da história. Mas a história não termina, nós temos uma audiência. Vamos assistir o último ato da peça”.

Um pouco como a dança da *Yukionna*, esta narração ajuda a contar a história, mas não é uma forma de avançar a narrativa, mas sim detalhar o sentimento interno da personagem.

Portanto, esta cena seria um pouco como os espetáculos de dança, interlúdios entre momentos importantes da narrativa, de destaque estético, que enaltece a performance do ator.

Matsuzaki, no contra plano, aberto, briga com os camponeses que o impedem de se aproximar de Shinako, dando a entender que pretende morrer. Ele se aproxima da câmera e diz “Pare!”. No plano seguinte, *close-up* do rosto da *Yukionna*, que estava deitada ao lado de Shinako durante sua performance. Plano seguinte aberto, mostrando Shinako parada ao centro e *Yukionna*, que dança. Ela caminha de costas com o olhar sério e melancólico. Instrumentos de corda acompanham a movimentação da personagem, até que realiza uma saída espetacular.

Com ajuda de fios, é levantada para o teto do palco. Ela sobe com os braços cruzados. Ao lado esquerdo, dois assistentes de palco puxam um pano preto na parte superior do plano, que escondia Irene, que atravessa o recinto, como se voasse, também com os braços cruzados, com ajuda de cabos. Um corte no final da ação mostra o rosto de Irene em *close-up*, que tem os cabelos pretos. No plano seguinte, abeto, Matsuzaki desvia de Irene que deixa o quadro.

Um ruído branco, que lembra uma trovoadas distante, ou maré. Plano aberto do palco. Shinako se levanta e caminha lentamente em direção a câmera. Fusão. Realiza-se uma troca de *quimono*, que deixa o tom escuro com *obi* vermelho para um *quimono* de tom claro, repleto de flores vermelhas e de tamanhos diferentes, e detalhes em preto, uma padronagem que confere a personagem grande destaque e beleza. Ela arqueia o corpo olhando para a câmera, como se fosse cair de costas, e faz um rápido movimento para o fundo do palco. Segura a tela da ponte vermelha, olha quase em direção a câmera e puxa o cenário.

Plano aberto, a câmera posicionada atrás de Matsuzaki, ao fundo do recinto, que observa o palco, enquanto segura sua maleta. O cenário todo despenca ao som da longa trovoadas, que eventualmente se silencia, revelando camadas, artificios, construções em madeira e palha. Muita poeira e pétalas brancas caem, ocultando Shinako, que observa o cenário cair bem ao fundo do plano, rapidamente sentando-se. Logo é ocultada pela poeira. Quatro faixas de tecido vermelho penduradas no teto do plano se destacam no meio da poeira. Matsuzaki deixa sua maleta cair. O plano todo é executado em *slow motion* trazendo elegância a desconstrução do cenário. Matsuzaki caminha dois passos e cai de joelho no chão.

Plano médio de Shinako. Dentro de uma tina de madeira, e envolta no pano azulado de mar e ponte vermelha, descende lentamente no barril de madeira. Ao fundo do plano há destroços de madeira e árvores com folhagem bastante verde.

Plongée de Shinako, que está mergulhada na água, olhando próximo a lente da câmera. Ela deixa sair de sua boca uma bolinha vermelha, a representação de uma fisális, que flutua na água. O plano abre mostrando toda a tina. Um assistente escondido embaixo da água da tina, no meio do tecido, mas com suas mãos visíveis, libera uma porção destas bolinhas, cobrindo toda a superfície da água. Este acontecimento, depois do fim do espetáculo, nos fundos do palco, que já está destruído, com um assistente de palco dentro da tina, faz parte do espetáculo de *kabuki*? A resposta é que não há como dissociar as situações. A camada de realismo do filme já não existe.

Matsuzaki em um plano aberto, caminha do fundo do recinto em direção à tina de água, que está próxima a câmera. Ele anda com muita dificuldade, como se estivesse sendo empurrado por alguma força. O assistente de palco de vermelho, que estava escondido atrás do cenário se levanta logo depois que Matsuzaki fica a poucos pés da tina.

O assistente de palco tira o seu capuz vermelho, revelando-se uma senhora, a vendedora de fisális. Ela diz: “Eu não desejo a alma de homens”. Matsuzaki cai de costas e luta para se aproximar da tina. Ele come um punhado das fisális e mergulha sua cabeça na tina.

Plano seguinte, um plano aberto em *plongée*. Camponeses correm sobre um terreno enlameado, gritando: “Corpos afogados! Um suicídio de amantes!”. Um dos camponeses para ao centro do quadro e aponta com o dedo. No plano seguinte, um plano aberto. Águas de um lago ou um rio. Uma lanterna feita de *origami* boia sobre a água. Plano fechado. A lanterna se desmancha, revelando uma pintura. Tamawaki e Shinako, que veste a tela de águas azuis e ponte vermelha, cometem suicídio. A espingarda que ele

usava aponta para o peito de Shinako e seu peitoral apresenta um jato de sangue. Tamawaki também está ensanguentado. A pintura passa a sensação de movimento, como se captasse o momento do tiro. Um som de tiro ecoa no plano, enquanto a água cobre a pintura e a câmera se aproxima em *zoom*, e ocultando a imagem em um espiral de líquido borbulhante. Forte som de água. Fim da sequência.

A necessidade de cobrir toda a sequência, que cobre quase trinta minutos de filme se dá principalmente pela dificuldade em traçar a narrativa, que mistura intencionalmente suas camadas, um efeito possivelmente inspirado no barroquismo do *kabuki*, que incorpora o inacabado nas peças. Kusano sobre o barroco, que serve também ao filme:

Espaço barroco: o da superabundância e do desperdício. A linguagem de comunicação é econômica, austera, reduzida à funcionalidade – servir de veículo a uma informação –; a linguagem barroca se compraz no suplemento, na desmesura e na perda parcial do seu objeto. Ou melhor: na busca, frustrada por definição do objeto parcial. (KUSANO, 1993, p. 93)

A princípio, Suzuki busca a ideia de uma linha realista, de estrutura de montagem e decupagem moderna, com elementos fantásticos provenientes dos diálogos misteriosos e elipses que ocultam as ações. A diversidade de acontecimentos nas sequências do filme gera a estrutura fragmentada, a *narrativa zuihitsu*, de muitas histórias e formas que buscam a emoção do tempo presente, na estrutura do filme. No momento em que Wada rompe a boneca, revelando seu interior, o filme também escancara a sua vontade, que é a ruptura com a narrativa linear por completo, intensificando estas características citadas.

Durante a dança de Shinako, Irene/Vendedora de Fisális (e talvez pouco importe quem fale) conta de maneira simples, embora poética, o sentimento interior e os planos de Shinako. Antes disso, a peça que nos remete a uma história infantil conta o sofrimento de Irene/*Yukionna* também utilizando o recurso de voz off. A forma da apresentação, no entanto, é lúdica e característica do estilo *buyo* de *kabuki*, repleto de coreografias, instrumentos musicais incidentais e atmosfera lúdica, antinaturalista e barroca.

Apesar de Matsuzaki e Shinako mergulharem juntos na tina, a representação de morte na figura é de Tamawaki e Shinako (ou Irene?), trazendo ao filme mais caminhos e possibilidades.

O filme terminará com Matsuzaki com o olhar de um homem apaixonado e Shinako juntos em uma casa com diversas mulheres mortas.

O casal ao centro, de costas um para o outro, como no *flashback* durante a sequência de apreciação do interior das bonecas, e Shinako desenha o poema de Sengai em suas costas. Um possível ambiente que representa o espaço da morte de amantes, o amor perfeito que só pode se concretizar no mundo espiritual.

O final do filme, que fala da poética do amor, também diz um pouco do que é a arte do *zuihitsu*, do *kabuki* e do cinema japonês de Suzuki. Kusano diz em seu livro que: “No Barroco, a aversão à definição, à estabilidade e à delimitação, leva à procura do ilimitado, do infinito” (KUSANO, 1993, p. 92). E neste sentido, talvez esta seja a essência destas características citadas da poética japonesa, a busca pela energia do sentimento presente, que despreza algumas lógicas narrativas, também é uma busca pelo infinito, e pelo sobrenatural. Já que a arte não consegue criar um mundo completo, é tarefa do mundo espiritual, da intuição e da criatividade, completá-la, sacrificando a racionalidade, que propõe uma forma, mas que talvez para o universo visual de Suzuki seja demasiadamente confinante.

4.7 A Tragédia de “W” e Kagero-za: Dois tipos de cinema, dois tipos de teatro

O filme de Shinichiro Sawai de 1984, *A Tragédia de “W”* também se constrói na estética de seu tempo. O espírito maneirista está em todo o filme. Observamos o prolongamento dos planos, enquadramentos abertos que tratam da antítese recusa e adoração do cinema clássico na sua gramática do plano e contra plano, não com o motivo de se distanciar, mas de homenagear e cobiçar.

Um exemplo é a construção de uma cena com um plano bastante aberto em *plongée*, que não busca a expressão dos atores em evidência, mas que se aproxima em plano médio no momento do beijo do casal do filme, somado a trilha musical romântica e meia luz azulada, bastante dramática. Toda a sequência busca se aproximar do clássico sem nunca tocá-lo. Ao mesmo tempo, este filme também compartilha alguns efeitos especiais com o de Suzuki, como o cair de pétalas de papel em determinados planos e a recusa em enquadrar o rosto dos personagens, com o objetivo semelhante de impressionar.

A diferença principal destes dois filmes que desejo apontar está na lógica narrativa, que no filme de Sawai é naturalista e as ações da protagonista são todas justificadas, mesmo que utilizando camadas de maneira similar a *Kagerō-za*.

O filme conta a história de Shizuka Mita, uma jovem atriz que ensaia para conseguir um dos papéis principais da peça *A Tragédia de “W”*, escrita pela dramaturga Shizuko

Natsuki em 1930. O começo do filme mostra a protagonista em uma relação íntima com um dos atores principais da peça.

Após realizar os testes, conhece um rapaz que a vê ensaiar sozinha. Ele também é um aspirante a ator, mas que desistiu de sua carreira e acaba se apaixonando por ela. Mita consegue apenas um papel de coadjuvante de pouca relevância na peça, e isso a deixa muito triste. Afoga as mágoas em bebidas em um encontro com o rapaz, e eles acabam dormindo juntos. Mita desiste do papel e resolve trabalhar na peça como assistente.

Enquanto trabalha, presencia uma situação complicada. Sho Hatori – uma atriz mais experiente que contracena com o papel que Mita deseja – está com seu agente, um homem casado, morto em sua cama. Eles eram amantes, e caso a mídia descobrisse o caso, poderia significar o fim de sua carreira. Para que isso não aconteça, ela convence Mita a carregar o corpo do agente para o quarto dela, e de lá chamar a ambulância, fazendo com que a jovem assumisse a situação. Em troca, Sho conseguiria o papel que Mita tanto almejava.

Em uma coletiva de imprensa, Mita inventa uma relação com o agente e convence os jornalistas com lágrimas e profunda expressão de dor, enquanto dá seu depoimento. É evidente que Mita se esforça em atuar de maneira convincente para a mídia. Ela consegue o papel, e com isso consegue interpretar a personagem que queria. Na história de Shizuko Natsuki, o patriarca da família é assassinado por Mako Watsuji, interpretada por Mita. A peça é um sucesso, mas sua mentira é descoberta pela antiga atriz, que foi retirada da peça. Em uma sequência dramática e de iluminação que beira o estilo dos *spotlights* do teatro, mas ainda no espaço realista do filme, esta garota tenta matar Mita com uma faca, mas é impedida pelo rapaz do bar, que recebe o golpe em seu lugar.

O filme termina com o encontro do casal, que dá um último beijo, seguido de uma reverência, como no fim de um espetáculo, encerrando a relação dos dois, pois Mita continuará sua turnê, e o rapaz desiste de se tornar um ator.

Trago este filme para demonstrar que a forma do filme de Suzuki implica nos elementos que deseja enaltecer. Em *A tragédia de W*, existem três ou quatro linhas narrativas que coordenam a forma do filme pela história da protagonista. A vida pessoal de Mita, a personagem Mako, a Mita que se torna amante do agente, além da Mita que é apaixonada pelo jovem rapaz. Todas essas perspectivas da protagonista são atravessadas pela profissão da atriz. Durante o avanço da história, Mita se mistura com as personas que cria como atriz ao ponto de não serem distinguíveis. Não se sabe quando ela interpreta ou quando vive.

Tal pensamento também nos dá abertura a pensar sobre a metalinguagem, de um filme que recebe uma peça de teatro, e de uma atriz que interpreta dentro de um filme. Portanto, concluo até este ponto que existem temas correlatos entre os dois filmes na narrativa, além de artifícios plásticos, especialmente durante as sequências da peça de teatro, das cenas românticas e da sequência da tentativa de facada, que são momentos em que o naturalismo é transbordado por luzes dramáticas, como as luzes em foco recortado, além de planos abertos que tornam o espaço naturalista um pouco como um palco de teatro.

Dentro deste raciocínio, os filmes têm algum acordo. Mesmo na sequência do terceiro encontro entre Shinako e Matsuzaki, há um naturalismo que é invadido pelo *kabuki*, que pode ser visto pela *mise-en-scène*. Suzuki desenvolve seu cinema dentro do estilo realista (*shinpa*) que busca por fagulhas de *kabuki* (nos gestos, troca de roupas, olhares, postura *mie*, luzes e efeitos especiais). Shinichiro Sawai faz o mesmo, mas seu olhar principal é para o teatro ocidental, pela busca da narrativa moderna do teatro burguês. Sawai busca pulverizar o filme com estas referências, especialmente ao deslocar a história de Natsuki para um patamar metalinguístico, uma história dentro de uma história. Shinichiro também adiciona ao filme o simulacro do clássico em seu estilo, bastante demarcado pelo melodrama. Suzuki não se apoia nestes exemplos, e mistura todas as camadas, histórias e formas. A forma do filme de Suzuki é maneirista, mas também do Barroco *kabuki*:

O barroco, ao contrário, por sua própria natureza, em constante movimento, multiforme, é rebelde à definição e ao acabamento. (...) Por sua vez, a sua obra também vai ser rebelde ao acabamento, uma vez que toda conclusão repugna à sua natureza, apresentando-se assim, sob uma forma indeterminada, com uma multiplicidade de centros e contornos imprecisos: uma obra inacabada, inquieta, instigante, em movimento; e que reclama a participação do espectador, convidando-o a participar do jogo, do diálogo com o artista; uma obra aberta, na acepção de Umberto Eco, antecipada por Haroldo de Campos, com característica que também vão refletir no teatro barroco e permear toda arte moderna. (KUSANO, 1993, p. 373)

Como bem apontado por Filipe Furtado no blog *Anotações de um cinéfilo*: “Apesar de seus filmes policiais fazerem com que muitos pensem em Suzuki como um cineasta ocidentalizado, o grande crítico Hasumi Shigehiko o descreveu como “um homem muito japonês que considera os ocidentais bárbaros” Suzuki faz em *Kagerō-za* o

que ensaiava desde *A Marca do Assassino* (1967), que é a ruptura com a lógica da narrativa para fazer brilhar certas qualidades da imagem.

Em *Kagerō-za*, quando Tamawaki fala do realismo de forma pejorativa, nos mostra com ainda mais clareza que a recusa em conectar significados racionais aos acontecimentos do filme é uma vontade consciente. Esta forma de misturar espaços, personagens, vivos e mortos, ator e personagem traz a confusão que poderia ajudar a trazer ao primeiro plano a imagem e os barroquismos que existem na mistura do cinema com as fagulhas do *kabuki*.

Concluindo até este ponto, é possível interpretar que *A Tragédia de W* é um filme maneirista que enaltece os artifícios do *shinpa* (teatro ocidental), e *Kagerō-za*, é também um filme maneirista, mas que traz à tona alguns dos recursos do *kabuki*, e faz isso principalmente ao recusar a narrativa linear, preferindo a construção do cinema de situações e tempos presentes, a *narrativa zuihitsu*.

Kagerō-za pode ser traduzido literalmente como o *teatro da névoa de calor*. O mormaço e as altas temperaturas provocam alterações na imagem: as miragens, distorções óticas, dificultando enxergar o que se vê a frente. A vista enxerga a sua frente visões que podem vibrar pelo calor, parecerem úmidas ou ilusões (no múltiplo sentido da palavra japonesa *maborosi*, que cabem dezenas de fenômenos do imaterial), no filme de Suzuki, o desenlace é complexo de ver, como uma miragem provocada pela névoa de calor, que provoca a quem a vê de compreender o que é realismo.

Suzuki nos provoca quando resolve apresentar o fim do filme com um teatro infantil, e depois nos traz o personagem de Tamawaki que também apreciará a peça. A peça de teatro que faz menção as tradições do *kabuki* nos é mostrada com certa dose cinismo provocada pelas crianças que esquecem suas falas, já que o teatro está em todo o filme, e nem filme, nem teatro são realistas.

Ao perguntar para a câmera quem fala de realismo, Suzuki também nos escancara que o uso de signos, arquétipos, lendas budistas e poemas pouco importam como uma forma de produzir significado racional, histórico ou de tradição poética. A fala de Tamawaki nos demonstra que o espaço do teatro é o comentário metalinguístico do autor, mas que também faz parte da narrativa, que pela sua natureza de múltiplos focos, tem o potencial de contar diferentes poemas. Portanto, o lirismo de Suzuki está em nos mostrar que toda a narrativa está como o vapor, intocável, ilusória, mas perceptível.

O espaço das crianças que não viveram, ou de Irene que morreu com a alma inquieta é a cerne do filme todo. Toda sua composição, por meio de histórias e mise-en-

scène, a emular os arquétipos do *kabuki* pela expressão e pelas cores, figuras budistas, pescadores mal-encarados imitando máscaras tradicionais, o poema de Sengai Gibōn, que de tão profundo se intitula como *O Universo* e compõe a profundidade do amor de Shinako: tudo nos serve a enxergar e compreender a linguagem cinematográfica na sua grande potência, que é o seu modo intuitivo e expansivo de falar pelas imagens.

5.0 Yumeji e o Maneirismo

Os capítulos anteriores tiveram apoio de estudos que fazem menção à diversas qualidades da cultura japonesa, um longo trajeto por filosofia, cotidiano, literatura e teatro, em comparação a como Suzuki usa estes recursos em seus filmes.

Zigeunerweisen foi observado majoritariamente pensando na estrutura da literatura *zuihitsu*, que poderia de alguma forma ser transplantada à forma de construir histórias no cinema, algo que chamo de *narrativa zuihitsu*, uma estrutura que lembra sensivelmente a literatura ocidental moderna, feita não necessariamente de três atos, mas constituída de múltiplas narrativas e formas, de forte sentimento presente, sem a necessidade completa de se ater as cenas anteriores. Além do *zuihitsu*, também tratamos do *kigō*, os termos sazonais, utilizados na poesia japonesa, e que foram também adaptados para o cinema japonês. O filme *Pai e Filha* (1949), de Yasujiro Ozu foi mencionado como um exemplo de uso clássico do *kigō* no cinema.

No capítulo seguinte, que fala do filme *Kagerō-za*, são introduzidas informações sobre o *kabuki* e sua relação com o barroco, não como um movimento localizado, mas como um espírito de um tempo, que busca infinitamente reproduzir o mundo com a arte, gerando conflitos, incongruências, pontas soltas.

A partir da análise comparativa de alguns dos recursos do teatro *kabuki* e do filme, foi possível observar na fragmentação da estrutura os artificios do *kabuki* e do *mundo inacabado*, provenientes do barroco.

Neste capítulo, que tratará do filme *Yumeji*, a proposta é de estudar o filme em detalhes, mas também de contestar certos recursos utilizados nos capítulos anteriores, referentes aos embasamentos utilizados em estudos culturais.

A importância da existência deste recurso na dissertação não é derrubar o que foi estudado, mas compreender outras maneiras de enxergar os modos de construção dos três filmes de Suzuki, ou melhor, ampliar as possibilidades de observar seus padrões estilísticos.

A proposta deste capítulo é observar o cinema como maior influência para *Yumeji*. Para concluir o argumento, trago o trecho abaixo escrito por David Bordwell:

O raciocínio é mais ou menos este. Não podemos explicar os padrões estilísticos recorrendo apenas às atividades na esfera artística. O estilo é produzido e sustentado pela cultura em que funciona. Muitas vezes, porém, as características estilísticas das obras de arte não têm nenhuma ligação evidente com a cultura. O assunto e o tema de uma pintura obviamente derivam de fontes sociais, mas como o seu uso do pigmento, a sua composição e o jogo com a perspectiva podem estar ligados a processos culturais? Uma resposta era argumentar que a cultura afetava a técnica influenciando a percepção humana. O pressuposto capacitador, derivado de uma tradição da história da arte geralmente atribuída a Alois Riegl, foi expresso incisivamente por Walter Benjamin: “O modo da percepção sensorial humana muda com todo o modo de existência da humanidade”. Conseqüentemente, a “percepção coletiva” que domina um lugar ou época poderia ser refletida, expressada ou corporificada de alguma outra maneira no estilo. Essa ideia profundamente hegeliana surge até mesmo na advertência do arqui-formalista Heinrich Wölfflin no sentido de que “a própria visão tem uma história”. A história do estilo em uma arte pictórica, muitos estudiosos passaram a acreditar, poderia ser explicada concebendo a história da visão como pelo menos parcialmente social. (BORDWELL, 2013, p. 196)

Apesar de ser um autor japonês, Suzuki não foi necessariamente moldado a produzir um conteúdo completamente atrelado a signos culturais, como destino, ou como se fosse essencialmente construído da mítica *cultura japonesa*, ou segundo David Bordwell (2013) comenta em *História do estilo cinematográfico*, análise lamarckiana, como se um povo humano vivido em apenas um território pudesse se moldar a ponto de se isolar da linguagem humana, por sofrer uma mutação relacionada a construção de sua própria cultura.

Suzuki também não foi um cineasta maneirista porque queria fazer filmes maneiristas. Seus filmes são observados sob esta ótica, e o maneirismo no cinema, apesar de um jeito de observar similaridades no estilo dos autores, também pode ser uma forma de análise historiográfica, além do estudo sobre o estilo. Portanto, se ater ao termo para explicar um filme é uma solução demasiado simplista.

Trazer questões biográficas, culturais, outras artes são maneiras de produzir hipóteses que frutifiquem ideias observadas nos filmes, mas sem a proposta de justificá-las. Neste sentido, o campo da pesquisa de filmes, sob a área da comunicação, uma ciência aplicada, precisa ser construída com temperança de temas, para evitar rotas estruturais, reflexões limitantes, se o objeto é observar e desenhar interpretações para um filme.

David Bordwell nos propõe em trazer à análise fílmica um estudo sobre o estilo:

Algumas vantagens do modelo de problema/solução são evidentes imediatamente. Ele nos permite focalizar aspectos específicos do estilo cinematográfico – certos problemas ao invés de todos eles – e ao mesmo tempo reconhecer que padrões de problema e solução podem se entrecruzar mutuamente ou com outros fatores (tecnológicos, econômicos e culturais) (...). Além disso, a estrutura de problema/solução deixa espaço para a possibilidade de coexistência de tendências variáveis no mesmo período, já que os cineastas concebem seus problemas e soluções também ao longo de linhas rivais. (BORDWELL, 2013, p. 206)

Apesar dos temas relatados nos capítulos anteriores serem já de alguma forma justificados na análise fílmica, julgo importante reforçar o método problema/solução para apresentar uma mudança na estrutura da dissertação. No capítulo reservado para *Yumeji*, a proposta para compreender o filme, e alguns aspectos da trilogia é confrontá-los com outros filmes, em especial autores considerados maneiristas em algum grau. Em outras palavras, observar como cada autor soluciona seu filme, sob a ótica da estética do cinema maneirista.

O maneirismo no cinema, como já foi dito, não é um tipo de movimento artístico agrupado por ideias conjuntas, como nas vanguardas dos anos XX, mas talvez mais um *espírito do tempo*, observado por Alain Bergala (1985), e que podemos enxergar nos filmes de Suzuki, assim como Theo Angelopoulos, Raoul Ruiz, Leos Carax, Wim Wenders, David Lynch, Brian De Palma, Francis Ford Coppola, Rainer Werner Fassbinder, entre muitos outros.

Apesar destes autores produzirem filmes maneiristas nos anos 80, o maneirismo no cinema não necessariamente é um agrupamento estético marcado nesta década, sendo observado em alguns filmes de John Ford dos anos 20 e 40, como aponta o artigo de Jorge Carrega (2012), *Um período maneirista na obra de John Ford*.

O crítico e pesquisador Sérgio Alpendre, em entrevista cedida à dissertação, também aponta em críticas dos filmes de Suzuki, que de 1963 em diante o autor já tem traços de maneirismo. O mesmo pode ser dito de Raúl Ruiz, em seu filme *Três Tigres Tristes*, de 1968.

Outras características que dialogam com o maneirismo de Alain Bergala (1985) podem ser encontradas nos autores e nos filmes da trilogia Taishō, por exemplo, a relação com os temas da pós-modernidade, os *Simulacros* de Baudrillard (1991), a *Nostalgia* e *Pastiche* descritos por Fredric Jameson (1997), ou até mesmo a teoria da *Paródia* de

Linda Hutcheon (1989). Na disputa para compreender melhor os tempos pós-modernos, os autores maneiristas dos anos 80 tratam diferentes características observadas por cada filósofo.

E apesar de Suzuki não ter gradações surrealistas como David Lynch e Raúl Ruiz, e esta influência ser contestada já no começo da dissertação, uma possibilidade é relacionar os sonhos de Yumeji com os toques surrealistas do personagem Manuel, em *Manuel na ilha das maravilhas*, minissérie em três capítulos dirigida por Raúl Ruiz em 1984.

Os filmes da trilogia Taishō certamente carregam características do barroco em níveis muito maiores que em *Manuel*, e que é válido dizer que *The Golden Boat* (1990) e *As Três Coroas do Marinheiro* (1983), compartilham alguns aspectos da estrutura da narrativa *zuihitsu* dos filmes de Suzuki, já que a forma destes filmes tem certa sinergia com a fragmentação das narrativas típica de certos cinemas modernos.

A análise dos três filmes, portanto, não deve se limitar a enquadrar os filmes de Suzuki em apenas um ponto na história da humanidade, nem em uma localidade, um período histórico, mas observada sob diversos rastros da história da arte e do cinema.

Este capítulo tratará de analisar a forma deste filme em comparação a obras de outros autores que podem ser entendidos como maneiristas. Para ajudar a compreender as escolhas estéticas de *Yumeji*, no entanto, não deixarei de citar algumas características culturais e biográficas que julgo enriquecedoras para compreender o filme.

Diferente dos capítulos anteriores, as análises das cenas deverão ser mais sucintas, com o objetivo de relacionar mais momentos do filme e associá-las a características observadas em outros autores maneiristas. Embora seja um capítulo exclusivo para o *Yumeji*, a análise das cenas busca aspectos que aproximam os três filmes da trilogia Taishō.

5.1 Yumeji Takehisa, Seijun Suzuki e *Yumeji* (1991)

Há uma passagem cômica na entrevista que Suzuki cede à Lucia Nagib em *Em torno da Nouvelle Vague Japonesa*, em que Suzuki diz: “A mulher japonesa ideal era a da época Taishō, que focalizo no filme. Os tipos atuais de mulher não me agradam. As de antigamente despertam algum sentimento em mim, as de hoje, nenhum.” (NAGIB, 1993, p. 133)

O que pode soar como um comentário pessoal e leviano de Suzuki, ou uma maneira de descontrair, também nos dá abertura para reflexões, especialmente se pensarmos no filme *Yumeji*, um convite a especular seus subtextos, pois certamente é um comentário um tanto saudosista e específico.

A figura da mulher no cinema japonês é cerne de questões fundamentais para a sociedade japonesa. Enxergamos nos melodramas a construção da família tradicional, dos *mura* (vila japonesa), da mulher que invariavelmente será obrigada a trabalhar como mãe e dona de casa, normalmente não tendo um emprego remunerado, sendo esta a função do marido.

Em contraponto, temos a nova tendência do período moderno do Japão, as *moga*, de *modern girl*, garota moderna. Elas consomem revistas, vão ao cinema, trabalham em cafés, cortam o cabelo curto, moram com amigas, estudam e tem poder de compra. Estas duas descrições de tipos de mulheres japonesas são tema de conflito em muitos filmes do cinema japonês.

Em *O Som da Montanha* (1954), de Mikio Naruse, este conflito da mulher moderna em contraponto à tradicional é claro. O mesmo pode ser visto em *Pai e Filha* (1949). Em *O Portal da Carne* (1964) de Seijun Suzuki e *Oharu* (1952) de Kenji Mizoguchi, a mulher que não se casa é tragicamente fadada a se prostituir. As tramas destes filmes envolvem questões dos costumes de como as famílias e relações sociais se constituem. Todos estes exemplos citados são base para compreender o porquê do interesse de Suzuki com a mulher do período Taishō, e a sua importância para os filmes da Trilogia.

No capítulo anterior vimos alguns papéis importantes do *kabuki*, como a cortesã de alta classe. No *noh* temos a máscara arquetipo da *shite*, da protagonista, que tem algumas variações, da mulher jovem a fantasma atormentada. No *kabuki* há os atores que atuam em papéis femininos, conhecidos como *onnagata*. A maneira que estes atores performam a feminilidade, a busca trejeitos específicos, olhares e posições do corpo, movimentos sutis que são transpostos para pintura, dança e para os costumes, saindo do teatro para a cultura, a imitação da feminilidade que se mescla com os padrões de beleza da mulher japonesa.

Existe outro termo importante para compreender este assunto, que é *bijin* (美人), traduzido como mulher bonita. É uma palavra bastante informal, de conotação análoga a tantas gírias conhecidas para se referir a beleza feminina. O termo popular serve de motivo de estudo para compreender aspectos da sociedade japonesa.

No campo das artes plásticas, temos as *bijinga* (美人画) ou pinturas de mulheres bonitas. Este tema de pintura existe ao longo da história da arte japonesa, e alguns dos destaques são as pinturas de mulheres da corte do período *Heian* (784-1185), ou os *ukiyo-ē* do artista Utamaro (1753-1806), que viveu no período *Edo* (1600-1868). Naturalmente, os estilos mudam, e as características de uma *bijin* são outras ao longo dos anos, assim como nos temas de pinturas e fotografias de mulheres em países do Ocidente. Como exemplo, no período Taishō, as características de uma *moga* influenciarão as *bijinga*, e por sua vez, também poderão servir de molde para as mulheres desta época.

O objetivo destes dados é trazer a importância do artista Yumeji Takehisa e suas *bijinga*, uma das suas tantas especialidades em gravuras. O trabalho de Nozomi Naoi, *Yumeji Modern* (2020), tem uma passagem que ilustra o tema ao se referir ao estilo do artista, e como impactou o cotidiano do período Taishō, *Yumeji-Shiki* (estilo Yumeji):

Um exemplo da menção do *Yumeji-shiki* fora dos seus trabalhos é um depoimento escrito por volta de 1911 por um doutor que atendeu a Yumeji, já acamado, no hospital de Fujimi. Ele descreve um caso envolvendo sua irmã mais nova: “No festival comemorativo do primeiro ensino médio, havia uma lei dura contra mulheres no campus. As mulheres acima de sessenta anos que lavavam as roupas eram uma exceção, é claro. E neste colégio, que tinha regras muito estritas, havia um estudante no dormitório sul que iria olhar pela janela do segundo andar e sussurrar, ‘Ei, olha lá a garota estilo Yumeji.’ (...) As colegiais iriam todas se empinar para tentar parecer beldades no estilo Yumeji.” Minha irmã mais jovem, que estaria próxima dos quarenta nesse ano, voltava da escola em Takebaya-chō naquele tempo, e iria dizer, entusiasmada, ‘Irmão, alguém me chamou de beldade estilo Yumeji’ na rua.” (NAOI, 2020, p. 75-76)

A citação acima retrata a cerne de um dos capítulos da dissertação de Nozomi, as gravuras de modelos, normalmente desenhos de suas companheiras e sócias. Suas obras eram populares o suficiente para evocarem uma gíria específica para identificar um estilo feminino.

O trabalho de Nozomi também trata de suas inclinações políticas. Yumeji Takehisa era um artista envolvido em círculos socialistas e anarquistas, produzindo gravuras para panfletos e artigos, com temas sociais, retratando a pobreza do Japão. Algumas das gravuras mais importantes deste período, o devastador terremoto de 1923, foram feitas pelo artista, que mostrava a pobreza e a situação difícil dos moradores.

Suzuki, ao fazer *Yumeji*, passa por momentos da biografia de Takehisa. O protagonista é confrontado por um policial, que relembra que Yumeji foi inocentado de

um incidente que levou alguns de seus amigos a serem executados por traição ao imperador, o que de fato aconteceu em sua biografia.

No entanto, a situação do filme não retrata a realidade, apenas se aproveita de aforismos da biografia de Yumeji Takehisa.

O artista não foi perseguido por um homem rico chamado Wakiya, nem teve que se aliar com um assassino foragido, procurado pelas autoridades locais para se proteger de um duelo de armas. Yumeji teve muitas companheiras, mas não há dados sobre a existência de uma Tomoyo Wakiya, viúva, de Wakiya, que havia sido assassinado, mas não morreu. Yumeji teve uma primeira esposa, de quem se divorciou, depois passou algum tempo com Hikono, que é fato ter falecido de tuberculose. Também se relacionou com Oyo, mas não houve exata cronologia entre o relacionamento dele com estas mulheres. Yumeji também se envolveu em escândalos de traição, mas estes momentos não são retratados no filme. Yumeji de Suzuki é mais descrito como um *playboy*, um mulherengo solteirão, inconstante e acovardado, que se envolverá com todas as mulheres em um único período de sua vida.

Naoi descreve em seu livro sobre a popularidade de Yumeji com as mulheres, especialmente por produzir muitas gravuras para revistas voltadas ao público feminino, além de seu carisma, sensibilidade artística e um charme *dândi*, que pode ser observado em seus retratos posados. Em suma, em termos de narrativa e fidelidade com a biografia, Suzuki faz aproximações, se mantém perto, mas com momentos de total dispersão.

Figura 2 - Yumeji Takehisa com o mandolim na casa de Horiuchi, 1910



Fonte: Yumeji Art Museum, Okayama, Japão.

Na figura acima, como bem descreve Naoi, o artista Yumeji Takehisa posa para uma fotografia portando um mandolim, instrumento musical incomum no Japão, e que tal foto, além de dados biográficos e artigos, mostram o seu lado *dândi*, assim como um exímio vendedor, consciente de sua autoimagem. Certamente vemos estas características no Yumeji de Suzuki.

5.2 Dispersão

Suzuki, em seu artigo *Notas aleatórias sobre Fellini (ou: por quê não gosto dele)* descreve sua opinião sobre adaptações biográficas: “Esta é a primeira coisa que eu normalmente desviaria em dramas históricos: Trazer os fatos históricos de uma maneira comum” (SUZUKI, 1980, p. 52). O artigo, um tanto *zuihitsu* na forma já proposta pelo título, mistura situações biográficas com comentários, notícias e descrições do momento, do que está bebendo e o fato de achar Federico Fellini um tanto soberbo.

O artigo também menciona sobre como ele compreende quando o diretor italiano não quer falar sobre o seu filme, despistando entrevistadores, e completa dizendo que disso bem entende, já que o cinema não precisa ser explicado, e que não precisa ter razão, sendo essa uma das maiores qualidades em comparação à literatura.

Se na escrita há uma construção lógica já descrita por muitos autores, como Villém Flusser (2018), em *Da dúvida*, que fala das lacunas entre as palavras: o intervalo entre sujeito e predicado que abriga o local oculto da incerteza e das múltiplas sinapses do cérebro.

Na conjunção da imagem e palavra existem mais possibilidades de trabalhar o irracional e o campo da intuição, ou criatividade.

A partir das informações postas até o momento, trago a trama do filme, um ponto de partida para pensar sobre os caminhos do filme.

Yumeji conta a história de um artista mulherengo, que está sempre em busca de novas garotas para pintar. Ao se encontrar com uma bela mulher que mora próxima a um lago de águas vermelhas de sangue de animais executados, os dois se apaixonam em uma mansão.

Tomoyo Wakiya, viúva, procura seu marido, que fora assassinado e jogado no lago, primeiro encontro entre ela e Yumeji. Tomoyo também sugere que já havia

conhecido Yumeji, que passava pela região a espera de outra garota, esta, que não poderia encontrá-lo, pois estava com febre, devido a sua tuberculose.

Yumeji morre de medo de Wakiya, o marido de Tomoyo, pois em seu sonho, no começo do filme, protagoniza um duelo de armas, e o artista perde. Oyo, uma modelo desempregada surge pedindo emprego a Yumeji, que não deseja contratá-la. Um amigo e rival de Yumeji também surge na trama: todos a espera de ver o assassino ser capturado pela polícia. Wakiya, que prega uma peça em Yumeji e na verdade está vivo, quase é morto novamente pelo assassino.

Um *flashback* mostra que Yumeji havia sido contratado por Wakiya para pintar Tomoyo em seu casamento, mas que algo incomum ocorre, um terrível sinal de mau agouro. Yumeji rouba a manga do vestido matrimonial de Tomoyo e a esconde em sua maleta. Uma cena que representa o florescer da paixão de Tomoyo por Yumeji, o que causou sérios problemas no casamento dos Wakiya.

Wakiya espera Yumeji voltar para resgatar Hikono, que é amparada por Wakiya ao desmaiar em uma estação de trem, enquanto ia de encontro a Yumeji. Hikono se mantém na mansão de Wakiya para que ele não mate Yumeji. Wakiya faz um grande banquete com gueixas, amigos e todos os personagens do filme. A função é receber Yumeji, matá-lo e se proteger do assassino.

Yumeji enfim pinta Tomoyo Wakiya, e os dois fazem sexo. O assassino surge para matar Wakiya, mas é convencido por Tomoyo a não prosseguir com a ideia. O assassino, como falhou em sua missão, pede ajuda aos dois para se matar. Recita um poema, que é anotado por Yumeji e se enforca ao pular do lombo de uma vaca. Tomoyo puxa o corpo do assassino para que se enforque mais rápido.

Yumeji e Tomoyo combinam de fugirem juntos. Tomoyo retorna a sua casa para trocar de vestido e pede para que Yumeji aguarde. Hikono procura Yumeji, Oyo procura Yumeji. O artista está sozinho refletindo. Suprimindo alguns momentos, esta é basicamente a trama principal do filme.

Algumas das sequências foram reduzidas nesta descrição para facilitar a compreensão da linha principal, ou seja, sem situações análogas, comentários, piadas, truques e desvios, que são grande parte do filme. Um exemplo, logo no começo do filme, mostra Yumeji conversando com funcionárias de uma casa de banho. Apesar de fazer parte do trajeto do protagonista, os diálogos não são lineares, não conduzem a narrativa, na mesma maneira dos outros filmes. As sequências citadas, o encontro com Wakiya e

sua esposa, toda a trama envolvendo assassinatos, nada disso é biográfico, mas situações que dizem respeito apenas para a narrativa.

Colocar um assassino na história, traições, festas e muitos encontros com mulheres diferentes pode ser uma forma de Suzuki não entregar os pontos biográficos, desviar da fidelidade histórica com a finalidade de produzir uma obra que possa extrair mais das qualidades do cinema, jogar com o espectador e seu repertório de cinema de gênero, o potencial da imagem de atravessar a razão.

Este comentário de Suzuki em seu artigo, de fazer um filme principalmente de espetáculo, é uma qualidade de seu cinema. Bordwell (2013) comenta em seu livro sobre como no período do cinema de atrações, as situações filmadas resultavam em filmes curtos, e que a narrativa clássica aumentou o tempo das obras.

No entanto, o aspecto do espetáculo que surpreende o espectador com o público com um corte, um efeito de luz, uma *gag*, nada disso deixou o cinema.

A trilogia Taishō de Seijun Suzuki é construída com maior quantidade de *espetáculo*, da tradição do começo da história do cinema, do que de narrativa clássica. Suzuki não é o primeiro a fazer este movimento. O cinema surrealista adota uma quantidade grande de momentos de espetáculo atrelados a uma narrativa realista, mas conscientemente incapaz de se conectar a uma linha para construir o estilo surrealista, demarcado por um certo estilo de jogo de significâncias para criar a sensação do sonho inconsciente.

O próprio cinema clássico americano de John Ford não deixa de se aproveitar do espetáculo, e este diretor talvez tenha uma mistura ímpar de truques para construir a harmonia entre o movimento do clássico e do espetáculo.

Portanto, além de cinema *zuihitsu* e *kabuki*, Suzuki faz um filme de espetáculo, que também é maneirista, ou talvez o contrário, Suzuki é maneirista também porque se remete ao cinema de espetáculo, ao *zuihitsu* e *kabuki*.

Outra sugestão para observar o maneirismo nos filmes de Suzuki: O modo de construir a narrativa em crises existenciais, que surgem do conflito entre o realismo e a opacidade do cinema, que afeta os personagens de seus filmes (Matsuzaki e Yumeji entram em crise, ficam confusos e se desesperam nos filmes que pertencem) pode ser considerado em algum grau uma característica do maneirismo.

Ou seja, o que deveria ser um tema atrelado a narrativa, também é um recurso do estilo maneirista: a crise estética e narrativa, proveniente de um filme que busca o clássico pelo espetáculo.

O Maneirismo da pintura italiana, o ápice do Renascimento, que distorce as proporções áureas é um representante da crise que culminaria no romantismo. O maneirismo no cinema descrito por Alain Bergala (1985) rouba um pouco deste sentimento.

A construção complexa dos filmes, a distorção das sequências para representar situações simples e já retratadas exhaustivamente pelo cinema clássico é uma forma de ruptura e adoração do cinema, o que seria de alguma forma, transformar o clássico em espetáculo. *Yumeji* (1991), *Blue Velvet* (David Lynch, 1987), *As três coroas do Marinheiro* (Raúl Ruiz, 1982), *Tampopo* (1985, Jūzo Itami), *Paris, Texas* (1984, Wim Wenders), *Testemunha de um Crime* (1984, Brian De Palma), ou *Blow Out* (1981, Brian De Palma), esses e centenas de outros filmes dos anos 80 e 90, além de muitos outros anteriores e posteriores a este período, adotam esta estratégia de adoração e inveja ao cinema do passado.

A adoração nostálgica – pelas mulheres do período Taishō, pelos autores neurastênicos citados pela literatura dos anos 20, pelo cinema de estúdio, as artes plásticas, o *kabuki* – e inveja – a vontade de destruir o cinema clássico, repelir as comparações com o cinema americano e europeu – são algumas das ferramentas emocionais para construir o *maneirismo*.

Nem todos os exemplos que citei são compostos de pequenas situações fragmentadas e sem conexão, sendo esta uma característica da *narrativa zuihitsu*, mas também *pode* acompanhar as formas do maneirismo, já que alcançar o efeito da distorção e alongamento das formas pode ser almejado por muitos trajetos. Raúl Ruiz, que também adota esta maneira de construir narrativas fragmentadas em seus filmes, comenta em *Poética do Cinema I* como busca romper com os filmes de *conflito principal*:

Em um tratado chinês chamado de *A Flor Dourada*, um autor anônimo ilustra os quatro passos na meditação com um desenho mostrando um monge a meditar; pela força de sua concentração ele se divide em cinco, e cada um deles se tornam quatro monges. Essas estruturas semi independentes são capazes de tomar o poder sobre o todo e as decisões maiores. (...) O drama é concebível sem pontos centrais de decisão? (...) O ponto é dizer que o critério de como a maioria dos personagens se comportam são desenhadas com base em uma cultura particular (dos EUA). Nessa cultura, não é só indispensável tomar decisões, como agir imediatamente. (e não tanto na China ou no Iraque). A imediata consequência da maioria das decisões nesta cultura é algum tipo de conflito (o que é inverdade em outras culturas). Diferentes modos de pensar negam a conexão causal direta entre a decisão e o conflito que se resultará dela; eles (as outras culturas) negam que o conflito físico

ou verbal são a única forma de colisão. Infelizmente, essas outras sociedades, que secretamente mantêm suas crenças tradicionais nestas questões, acabaram adotando a retórica de Hollywood. Então outra consequência da teoria do conflito central – política – e que, paradoxalmente, *The American Way of Life*, se tornou uma forma de atrair uma máscara: irreal e exótica (...) esta sincronicidade entre o artístico, a teoria e o sistema político de uma nação dominante são raras na história; mais raro é a aceitação pela maioria dos países do mundo. (RUIZ, 1990, p. 19-21, tradução nossa)

Este trecho, praticamente um manifesto, atrela a sociedade americana ao problema dos filmes que tratam o que Raúl chama de *grande conflito*, ou seja, uma história onde uma situação leva a outra, sem que haja grande abertura para outras situações. No livro, a maior crítica que o autor faz a esta forma de fazer cinema é que trabalhar apenas no grande conflito acaba por suprimir os conflitos menores, situações aleatórias ou resumir todos os conflitos menores de uma história a uma grande questão (como em uma trama *multi plot*, por exemplo). A narrativa *zuihitsu*, ou o *slice-of-life*, ou quem sabe a estrutura da meditação da flor dourada, compõe a miríade de problemas que não são correlatos, ou ao menos da forma que Ruiz supõe que sejam as narrativas *American way of life*.

O *insight* crítico de Ruiz em relação à política e ao mundo, no entanto, não é completamente exagerado, especialmente se pensarmos na trilogia da Vida de Pier Paolo Pasolini, que buscava uma saída para a crescente padronização dos filmes criados para festivais de cinema de arte, questão que ainda perdura até hoje, em decorrência da indissociável relação do mercado com o cinema.

Tanto para o cinema clássico americano (da narrativa dos problemas maiores, citado por Ruiz) quanto para o cinema de arte (da forma padronizada que Pasolini lutou contra), existe uma série de regras, lógicas que talvez Suzuki, Ruiz, e muitos outros autores maneiristas tentaram contornar, uma destas formas pelo resgate do cinema de espetáculo, das histórias curtas, dos efeitos místicos, da crise existencial da pós-modernidade e da estilização.

Os problemas menores seriam uma forma de apresentar aos espectadores que não há realismo, e que é preciso voltar um pouco a ao começo do cinema dos filmes curtos, da origem da narrativa clássica, para compreender que tudo é truque, é a ilusão provocada pela expressão artística humana, que é diferente da expressão mercadológica, já apontada por Walter Benjamin, que foge da autenticidade e nos aproxima da massificação de uma arte fadada a não ter aura.

Dito, isto, também é claro que nem mesmo Suzuki ou Ruiz conseguiram escapar completamente dos dilemas que propus aqui. A escapatória é complicada, mas o

maneirismo seria uma alternativa de jogar com o repertório da história do cinema e das artes. Portanto, evidentemente:

Mesmo o artista mais intransigente raramente começa do zero. A vanguarda tem as suas próprias convenções de forma e estilo. Muitos filmes “modernistas” compartilham princípios de narrativa e padrões estilísticos. (BORDWELL, 2013, p. 210)

Não à toa, Alain Bergala conseguiu agrupar características do cinema maneirista, e muitos filmes, como o já citado *A tragédia de W*, ou *Crônica dos Amores acidentais* (Andrzej Wajda, 1986), são maneiristas facilmente identificáveis. Se não há aura no cinema, talvez a proposta destes autores seja a de produzir, mesmo que de forma artificial, um espírito em tiros curtos, através de aforismos espetaculares narrativos ou de manobras acrobáticas em forma de plano e contra plano, como no diálogo de *Paris, Texas*, citado por Bergala, que veremos a seguir.

5.3 Maneirismo

Uma das dificuldades em realizar comparações entre os filmes, ou detectar os sintomas do maneirismo nos filmes é a grande possibilidade de variações sobre o tema. Diferente do Expressionismo Alemão, por exemplo, onde a distorção da perspectiva e o uso o alto contraste são parte das definições superficiais da imagem, além de um movimento localizado em um período, o mesmo não pode ser dito do maneirismo no cinema. No caso da Trilogia Taishō, é preciso distinguir os pontos de encontro do maneirismo e da estética barroca. Alain Bergala, em *De certa maneira*, fala do que une os filmes maneiristas:

O que há de comum entre a seqüência do “peep-show” de *Paris-Texas*, um plano seqüência alongado de *Estranhos no Paraíso*, um plano acrobático de *O Elemento do Crime*, a balada noturna à beira do Sena em *Boy Meets Girl* e tal plano de *L'Enfant secret* refilmado diretamente da tela da mesa de montagem? Nada, a não ser a consciência que atravessa esses cineastas, ao menos no momento em que ele faz esses planos, que o cinema tem 90 anos, que sua época clássica já passou há vinte anos e que sua época moderna acaba de terminar no fim dos anos 70. O que pesa muito pesado ao mesmo tempo no desejo e na dificuldade de inventar um plano de cinema hoje. (BÉRGALA, 1984, pp. 7-23)

Um dos primeiros indícios seria o sentimento de atraso temporal, o deslocamento na criação, um movimento tardio que busca alcançar realizações de um tempo perdido. Um outro ponto de colisão entre o maneirismo no cinema e as discussões sobre a pós modernidade acontece em diversas obras, como no livro de Bélen Vidal sobre maneirismo em filmes de época, onde uma das maneiras de observar a imagem é atrelá-la a vontade de reproduzir o passado. Daí as relações com os termos *Simulacro*, *Nostalgia*, *Pastiche* e *Paródia*. No entanto, o maneirismo não é somente localizado historicamente nos anos 80.

O conceito de maneirismo ganhou proeminência no debate sobre cinema barroco e maneirista em um artigo de 1985 na Cahiers du cinema chamado *Le cinema l'heure du maniérisme* (Edição 370) e continuou a ocupar um local central nos trabalhos de Daney como crítico. Em uma das suas últimas resenhas, ele situa o nascimento do maneirismo cinematográfico com o filme de Otto Preminger, *Laura* (1944), um momento na história de Hollywood onde nada seria mais natural. Este filme, de acordo com Daney, é a história de um olhar que chega tarde demais, um olhar sem expressão e impessoal que toma o lugar do retrato. (...) Por esta razão, Daney argumenta que maneirismo não tem relação com realizar caminhos, mas com obter amostras. Maneirismo se preocupa com o *know-how*, a necessidade de substantivar, tornar consistente a imagem em isolamento de qualquer coisa, que é, manter as aparências, assim que os órgãos de aparência se tornam independentes dos corpos que eles decoram. (TUINEN, 2012, p. 9)

Esta citação escrita por Sjoerd van Tuinen menciona as aparências, o que pode ajudar a compreender a estrutura fragmentada dos filmes de Suzuki e de Ruiz, propiciando um terreno fértil para a criação destes momentos de captação do espírito maneirista, de obter a estética de uma época e distorcê-la, brincar com a estética dentro de um pequeno momento, uma sequência que pode simular um período da história do cinema, como os momentos de surrealismo nos filmes de Raúl, e os momentos de *kabuki* para Suzuki, ou comentários que lembram o cinema moderno da *Nouvelle Vague*. O artigo de Jorge Carrega sobre o período maneirista de John Ford nos traz este mesmo sentimento:

Trata-se de uma tendência contemplativa, associada a um certo pictorialismo, e constitui a marca de filmes como *My Darling Clementine* (1946) e *She Wore a Yellow Ribbon* (1949). (...) Neste, como em outros casos, o realizador sujeitou a narrativa ao estilo, construindo a cena em torno de um preciosismo que nada contribui para o desenvolvimento da história, mas com o qual Ford se deleita, retendo o olhar da câmara o tempo suficiente para chamar a atenção do espectador para o efeito alcançado. (...) A observação de Eyman é

importante neste contexto uma vez que o autor reconhece implicitamente que a tendência contemplativa que se verifica na obra de Ford está muitas vezes associada à introdução de momentos que constituem verdadeiras pausas na narrativa, e que associados a um certo preciosismo forma contrariar um dos princípios básicos do paradigma clássico de Hollywood; a invisibilidade do estilo e a sua total sujeição às necessidades da narrativa. (CARREGA, 2012, p. 7-8)

Este trecho pode ser observado dentro dos questionamentos trazidos sobre os filmes da trilogia Taishō: imagens *inúteis*, ou que não servem ao *problema maior* (comentado por Raúl Ruiz), destruição da invisibilidade e insurreição à narrativa clássica.

Portanto, mesmo John Ford, atrelado ao sistema de estúdios, dentro de quedas de braço com produtores, como Darryl F. Zanuck, que intervém na montagem de *My Darling Clementine* para tornar o filme mais compreensível de acordo com a narrativa clássica, nos apresenta características do estilo maneirista de Ford, que compreende entre os anos de 1927 e 1949, uma porta para realizar comentários pessoais, experimentalismos – muitas sob a influência dos trabalhos de Friedrich Wilhelm Murnau, cineasta que admirava e que chegou a viajar para a Alemanha para conhecê-lo, e que segundo Tag Gallagher, modificou o estilo de John Ford, podendo dividir sua carreira em pré e pós Murnau – e críticas, muitos em seus planos-*tableau* (planos quadro), ou seja, composições que lembram pinturas em movimento pela perspectiva e posicionamento dos atores: “Pascal Bonitzer definiu como o *plano-tableau* (Bonitzer, 1985, p. 17) que constitui precisamente um dos elementos estilísticos mais característicos do maneirismo” (CARREGA, 2012 p. 8).

Apesar do que define um *plano-tableau* depender muito de cada proposta fílmica, é possível observar como os momentos-pintura se revoltam à narrativa. Em *Yumeji*, o plano aberto com o protagonista e sua modelo nos remete às formas da perspectiva isométrica de pinturas de *ukiyo-ē*, um possível *momento inútil*. *Yumeji* e os outros filmes da trilogia Taishō, são constituídos em maior parte desses instantes, como já vimos no primeiro capítulo, o ponto de encontro de estrutura narrativa de Suzuki e o anti-cinema-engodo de Ozu.

Yasujiro Ozu, no entanto, dificilmente seria considerado um maneirista. Filmes como *Eu nasci, mas...* (1932) e *Eu graduei, mas...* (1929), alguns dos filmes de começo de carreira do diretor, os temas de humor e interpretação aproximam-se dos trabalhos de Buster Keaton e Charlie Chaplin, mas não se tornam maneiristas, pois Ozu adapta as técnicas e as incorpora a seu modo de filmar. Talvez a mesma justificativa que Bergala

traz para os cineastas da Nouvelle Vague, uma geração pós cinema clássico, de cinéfilos e críticos, mas que não se tornaram maneiristas:

Mas essa admiração dos Mestres, curiosamente, não agiu sobre eles como consciência de um passado esmagador que os teria levado a ser os maneiristas dessa excelência, por eles teorizada, de um Hitchcock ou de um Renoir. Rohmer enunciava aqui mesmo esse paradoxo (Cahiers nº323-324): “É uma das coisas que distinguem os diretores da Nouvelle Vague dos outros: os diretores da Nouvelle Vague, que são críticos e teóricos, não funcionam assim quando eles filmam, ao passo que muitos diretores mais profissionais (...) tornam-se teóricos quando eles fazem seus filmes. (BERGALA, 1984 pp. 7-23)

O maneirismo no cinema é o fazer sob a meditação de que não se pode alcançar determinado objetivo (o clássico e o moderno), portanto, se teoriza a respeito de como chegar no ponto desejado, o que invariavelmente o levará ao maneirismo.

O fazer teórico viria da análise dos mestres, da admiração e da cobiça por querer as imagens de outras épocas. Por isso a aproximação com os temas da pós-modernidade. Portanto, Bergala diferencia a atividade demiúrgica da estilização. Estes dois eixos, no entanto, não seriam opostos, mas análogos, sendo possível alcançar no maneirismo as duas saídas da chave, dando origem ao estilo de Suzuki de filmar. Quando Suzuki se incomoda por ser comparado a Fellini, nos mostra pela rejeição a consciência do estilo maneirista, acusando Fellini de ter se tornado uma espécie de grife. No entanto, fica claro que Suzuki flerta com os fetichismos da imagem quando em *Yumeji* fala o nome de atores ocidentais e artistas que o influenciaram, replicando gravuras e quadros, em um filme que fala sobre a aproximação do Japão e a Europa: onde há os dois movimentos citados por Bergala, de estilização, demiurgia e cópia. Este terceiro movimento também pode fazer parte do cinema maneirista, mas o maneirismo não se resume a imitar os mestres, pois é uma movimentação autêntica. O espírito maneirista acompanha a sensação de vazio que Bergala descreve:

A única coisa que eles (os cineastas maneiristas), tem verdadeiramente em comum é a consciência de aparecer depois de um esgotamento e que é preciso partir daí, mas cada um por si, para tentar atravessar esse momento “oco”, um pouco hesitante, da história do cinema. (...) O maneirismo cinematográfico atual coincide, em toda evidência, com uma crise dos “temas” (...) é grande a tentação de tomar emprestado ao passado – sem verdadeiramente acreditar neles – motivos antigos, caducos, e o tratamento maneirista se esforçará em fazer renovar seu aparecimento. (...) Desejo me referir a esses cineastas para quem o cinema não tem nem mais Mestres nem mais História, mas se apresenta como uma grande reserva confusa de formas, de motivos e de mitos

inertes da qual eles podem beber com toda “inocência” cultural, ao acaso de suas fantasias ou modas, para sua empresa de reciclagem de 90 anos de imaginário cinematográfico (BERGALA, 1984 pp. 7-23)

Talvez esta seja a melhor forma para definir como funciona o maneirismo cinematográfico: reserva confusa de formas, motivos e mitos. A fonte de referências que Suzuki usa e se apropria, transformando em seu estilo, a partir do “tema suficiente pessoal” (BERGALA, 1984), a sua trajetória como cineasta e artista e o fazem um cineasta maneirista, mas certamente autêntico, não um copiadador frustrado a ser comparado e diminuído em relação a autores anteriores. O maneirismo no cinema, feito desta forma, é a legítima expressão artística humana.

5.4 *Yumeji* e perspectiva:

A escolha das sequências buscará compreender alguns exemplos que podem traduzir o estilo maneirista de Seijun Suzuki em *Yumeji*. O trecho abaixo de Bordwell nos apresenta um caminho acerca do estilo, e o que deve ser levantado:

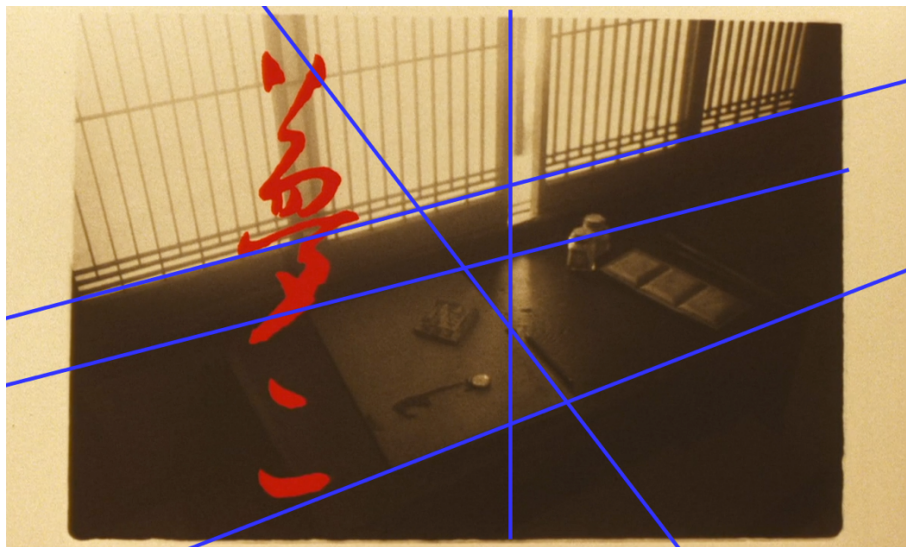
A história do estilo será a história das escolhas dos praticantes, como concretamente manifestadas nos filmes. Ao atribuir um papel à compreensão que o artista tem da tarefa e dos seus próprios talentos, a estrutura de problema/solução reconhece várias razões para que o agente atue. O trabalho não precisa ser imposto de fora; como Gombrich assinala, a inovação frequentemente nasce do impulso do artista para ser diferente, para competir com outros, para saborear o exercício da habilidade ou buscar novos desafios. Essa estrutura de investigação tampouco oblitera a possibilidade de erros, acidentes (felizes ou não), consequências não pretendidas, ações espontâneas ou não deliberadas, e decisões feitas por razões não inteiramente evidentes para os agentes. (BORDWELL, 2013, p. 206)

O modo de compreender o estilo de Suzuki é localizar onde o diretor age no impulso de ser diferente. A partir desse impulso, é possível encontrar relações, antíteses e padrões que nos ajudarão a compreender onde Suzuki poderia pensar como um cineasta maneirista. Nos próximos parágrafos, trago a sequência dos créditos iniciais do filme, que julgo útil para compreender o impulso do diretor.

Também é válido citar uma das técnicas utilizadas na pintura japonesa, que é a projeção paralela, a forma intencional de eliminar um ponto de fuga do quadro, para criar um efeito que elimina o que o pesquisador Kengo Kuma chama de *monumentalidade*. A ênfase em um elemento que toma mais importância do que os outros. As pinturas

ocidentais em diversos períodos, do renascimento ao barroco, adotam o ponto de fuga dentro da tela, criando um ponto principal de interesse. Além disso, o uso de linhas verticais é estratégico para prolongar as linhas horizontais, como podemos ver no frame de *Yumeji*. As linhas azuis feitas sobre a imagem reforçam que o ponto de fuga está fora da imagem. Na figura, podemos observar a as linhas verticais da porta de madeira. Até mesmo a posição de pequenos objetos busca evitar a *monumentalidade*:

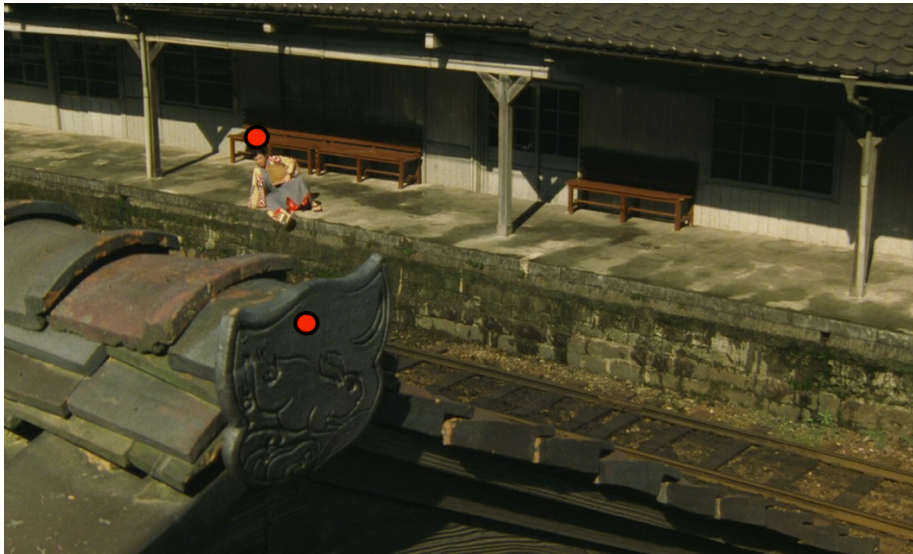
Figura 3 - Primeiro frame do filme *Yumeji* com anotações de perspectiva



Fonte: *Yumeji* (1991), Dir. Seijun Suzuki

Outra análise sobre este tipo de técnica, de Ken-ichi Sasaki (2013), nota que em algumas pinturas, em especial do artista Hiroshige, existe uma preferência em retratar objetos muito próximos e muito distantes, retirando o valor dos objetos em pontos médios e centrais. A perspectiva isométrica, um pouco como o *plongéé*, é uma forma de enquadrar um plano que favorece objetos muito próximos e muito distantes. Abaixo, um exemplo de *Yumeji*. Os pontos vermelhos foram colocados para ressaltar os objetos aproximados e distantes da imagem:

Figura 4 - Frame de Yumeji, exemplo de foco aproximado e distante



Fonte: Yumeji (1991), Dir. Seijun Suzuki

Disto isto, trago a sequência de créditos iniciais. O filme abre com a canção *Yumeji's Song*, feita para o filme. O tema lembra a canção dos créditos finais, *Yoimachigusa* (Prímula da noite), que Yumeji Takehisa compôs em 1917.

Algumas fotografias em sépia acompanham os créditos iniciais. Primeira imagem. Seguindo o mesmo ponto de fuga fora de quadro comum à estética do *ukiyo-e* do período Edo, há uma porta de correr de madeira com papel de seda e alguns objetos, vidrinhos para guardar tinta e uma base para escrita.

Figura 5 - Mosaico dos planos iniciais de Yumeji





Fonte: Yumeji (1991), Dir. Seijun Suzuki

A foto seguinte, um plano aberto de uma casa tradicional japonesa. Existe um ponto de fuga na imagem, o eixo onde está um texto. Observo que o posicionamento da câmera é alto e isto alonga as linhas da imagem, além de mostrar mais do telhado da casa. Uma pequena mureta corta parte da imagem, uma linha invisível que atravessa a imagem.

Outra fotografia, com mais detalhes de uma casa japonesa tradicional. Uma pequena cômoda está no quadrante esquerdo da imagem. O tamanho da cômoda sugere o estilo de móveis das casas japonesas, para se utilizar ao nível do chão. No quadrante direito, uma gravura de montanhas e árvores.

Uma árvore com algumas flores. Ao fundo da árvore, casas em estilo japonês. Ao lado direito da árvore, mais a frente, uma grande casa japonesa, que abriga sob a cobertura de telhas duas rodas de carroça. O plano não enquadra o chão, há muito mais céu, com algumas nuvens. A composição da imagem não monumentaliza nem a árvore, nem a casa.

Uma placa com o símbolo da loja de Yumeji, Minatoya, em que vendia diversos artigos, de gravuras a peças de roupas. Ao lado esquerdo do símbolo, os créditos.

Um detalhe de um relógio de bolso, um vidro de tinta e um caderno de desenho. O posicionamento do caderno também segue o ponto de fuga fora de quadro. Apesar do relógio estar mais a frente da imagem, o seu posicionamento não se enaltece completamente, não há um protagonismo acentuado.

Uma placa de metal. O reflexo da placa de metal faz uma linha vertical, que produz balanço com os créditos. A placa não está centralizada no quadro, e as linhas horizontais e verticais não mostram o ponto de fuga da imagem.

Um segundo plano de relógio. Ao lado direito do relógio, um foco de luz oval, que retira o protagonismo do objeto.

Uma foto dos pés de uma mesinha. As tábuas do chão seguem o mesmo estilo de perspectiva, que evita o *monumentalismo*, com tímido ponto de fuga no canto superior esquerdo.

A foto seguinte, três janelas e três paredes. Esta fotografia tem o ponto de fuga encontrando ao centro do quadro, mas o ângulo é bastante aberto, e a linha vertical da janela central retira a força do ponto de fuga.

A fachada de uma casa japonesa. Não se enquadra o chão, mas sim o telhado. Uma lâmparina está sobre a porta de entrada, ao centro do quadro. Do esquerdo e direito do quadro, duas árvores. É possível enxergar uma porta de correr de madeira e folhas de papel dentro da casa. Uma escadaria de pedra no quadrante esquerdo do plano. No topo da escadaria há um portal de madeira e uma edificação de telhado japonês. Não se enquadra o chão.

Uma paisagem bucólica. O ponto de fuga está centralizado, mas o encontro é na metade superior do plano, sendo possível ver muito chão e menos céu. No quadrante esquerdo, vegetação. No quadrante direito, uma estrada de terra molhada.

A fotografia final, um rio. Não se pode ver o céu, a não ser pelo reflexo que faz na água. Ao centro do quadro, um barco. A perspectiva deste quadro não revela ponto de fuga.

Esta longa descrição das fotografias de abertura interessam a análise. Não há nenhuma relação narrativa do barco e do rio com o lago que aparece no filme. A loja de Yumeji sequer é citada. A relação principal das fotografias com o resto do filme é estética:

As imagens podem ter ponto de fuga, mas sempre buscando esconder o recurso. Se há ponto de fuga, estará bem ao canto do quadro, com uma série de objetos a frente (como árvores e casas), linhas verticais e horizontais em evidência. Ou então mostrará muito teto, céu, ou excesso de chão. Os objetos são posicionados como se fossem tímidos, ou melhor, como se quisessem revelar ao passo que ocultam. O relógio de pulso está a frente, com permissão do grande frasco de tinta. O relógio de parede só poderia estar em evidência graças ao grande reflexo circular ao seu lado. Estas analogias que trago servem para explicar filosofia que Suzuki busca no *ukiyo-ē*. Uma forma de simplicidade e humildade em não deixar claro o protagonista de uma história. As imagens também carregam certa melancolia, distância, o sépia e as luzes bucólicas ajudam a criar o estilo impessoal, que minimiza o ser, do *zen* e do *wabi-sabi*, a aceitação da transitoriedade e imperfeição.

Não é uma equação exata, mas os indícios são válidos para estimar quando Suzuki quer mover a narrativa ou quando quer nos impressionar com o primor da estética. Quando há ponto de fuga dentro do quadro, com alguma centralização, as chances de diálogos com sincronia labial são maiores.

As imagens contêm objetos que fazem menção ao artista, como os itens para desenho. Não há mais pistas para a narrativa, senão a menção ao estilo. Os créditos iniciais já remetem ao maneirismo. O objetivo dos planos é contextualizar sem contar, e o enquadramento é uma forma de apresentar o universo estético do período Taishō, o ponto de encontro tardio da modernidade japonesa. Nostalgia que é narrativa, mas também estética.

5.5 Sequência: Yumeji na estação de trem

O protagonista Yumeji tem ao todo cinco mulheres com quem se relacionará de alguma forma. Para comparar *Yumeji* com outros filmes, descreverei alguns dos encontros.

A primeira sequência, com uma modelo a ser desenhada, que também é sugerido ser uma prostituta. Desde o começo deste encontro, Yumeji confabula algo, diz versos. Em um plano aberto, vemos a estação de trem. Do lado oposto a linha que cruza o quadro, está a garota, sentada sobre uma maleta segurando uma bengala. Ao fundo, dois homens. Não se consegue vê-los muito bem, pois não estão iluminados. Yumeji diz: “Beardsley, gatos, Schielle, Mucha, virgindade”. Quando a garota diz que um trem está a caminho e vai embora, Yumeji surge do lado esquerdo do quadro, do outro lado da plataforma, e pede para que ela não se mova. Ele diz que irá pagá-la, sugerindo que irá fazer um desenho dela e dos homens. Ela e os dois rapazes ficam parados em poses desconfortáveis. Um plano do caderno de desenho e um lápis. O ponto de fuga não está no quadro, no mesmo estilo das fotografias. É um plano bastante aberto, a angulação da lente ajuda a esticar as linhas e diminuir as personagens.

No plano seguinte, do telhado, Yumeji é enquadrado. O ponto de fuga também não está no quadro, e o protagonista está posicionado ao centro. Ele coloca sua mão numa pilastra de madeira. Ele caminha em direção a seu caderno, se senta, mas logo se levanta. Yumeji parece inquieto, como se não conseguisse desenhar. Plano médio de Yumeji, ele bate sua mão na pilastra de madeira e a câmera faz um chicote para o detalhe da mão. Ele retira a mão, e uma gravura de uma mulher esguia e de pescoço entortado, que abraça um pênis gigante, e lembra o estilo desenhado por Beardsley. Ele bate sua mão novamente. Uma gravura de outra mulher. De costas e nua. É possível ver o olhar desta mulher, e o estilo lembra Egon Schiele. Uma terceira batida na pilastra revela outra gravura de uma mulher, seguindo o mesmo tipo de desenho. Ela está nua, de frente, e seu rosto não foi desenhado. De maneira geral, as gravuras remetem ao estilo pictórico *art nouveau*. Ele diz:

“avelãs maduras caindo, físico”. A avelã madura provavelmente é *termo sazonal*, que remete ao fim do outono.

A modelo, centralizada em um plano aberto, bate a mão em uma maleta de couro, como se estivesse tentando sintonizar uma televisão. A primeira imagem da pilastra surge sobre a maleta em *fade in*. A modelo vê a imagem e faz uma careta: Coloca a língua para fora e olha para cima, os braços abertos.

Um pouco a frente no filme, Yumeji e esta modelo fazem sexo em uma casa abandonada, que nos é apresentada em um plano geral. O casarão é de estilo ocidental, e está em ruínas. Na cena de sexo, a câmera faz uma panorâmica, mostrando uma cadeira deitada sobre um chão sujo de entulho, depois uma bacia de metal em esmalte branco e bastante enferrujada. Dentro da bacia há um brinquedo infantil: um objeto oval amarelo, com um rosto desenhado e losangos de cores azul e vermelho, de aparência antiga. A mão da modelo brinca com o brinquedo, e enquanto brinca e faz sexo, canta. A câmera enquadra a expressão de tédio da modelo. Ela tapa seu nariz com a mão e emite um gemido anasalado, uma caricatura bastante vulgar do estilo de voz sensual da mulher japonesa. Alguns planos a frente, a modelo questiona se Yumeji está realmente tentando fugir para encontrar uma amante. O plano seguinte de Yumeji é curioso:

Em seu rosto, plano fechado, está desenhado um *henohenomoheji*, uma brincadeira infantil que constrói um rosto com os caracteres do alfabeto *hiragana*. Yumeji faz uma careta. Sua cabeça está abaixo de sua mão. No plano seguinte, a câmera faz um *tilt up*, que mostra primeiro um estojo de aquarelas, e depois Yumeji, que agora tem outra pintura em seu rosto. O posicionamento de seu corpo é um truque. Escondido atrás de seu quimono colorido há um homem com a cabeça abaixada e os braços abertos, dando a impressão de que a cabeça de Yumeji está deslocada em seu próprio corpo. Ele olha para baixo e a câmera acompanha a movimentação, nos mostrando uma gravura que lembra o estilo pictórico do artista Beardsley.

O posicionamento da folha acompanha o mesmo posicionamento dos cadernos vistos na sequência inicial, sem ponto de fuga. Atrás da folha há um *obi* (faixa de quimono) em tom claro e no canto superior direito há uma carteira em tecido com guizos. Estes objetos estão sobre um tecido brocado de cor bege. Na gravura, ao centro, há um corpo feminino sem rosto. Abaixo do corpo, um pênis. Do lado direito, um corpo masculino inacabado. Um de uma pessoa surge do lado esquerdo do plano, e com as duas mãos rasga a gravura ao meio, revelando outra folha que estava atrás. Na folha debaixo há um detalhe da gravura de Beardsley, *Salomé*, que foi feita para o livro de Oscar Wilde.

O corpo que rasgou a folha se vai e a imagem do rosto da modelo se funde com a folha, seus olhos exatamente postos em cada uma das duas cabeças, os únicos detalhes da gravura que foram desenhados. A imagem desaparece e a modelo surge no quadro completamente, e balbucia algo, mas não há som.

Esta sequência, repleta de situações desconexas, é o universo estético de *Yumeji*, e do protagonista. Desde o primeiro plano o filme busca apresentar situações em que é avesso ao realismo. No capítulo introdutório é explicada a relação do primeiro plano deste filme, em que sonho e realidade já se misturam, sendo uma proposta clara no resto do filme.

Suzuki cria mais uma vez momentos com os assistentes de palco do *kabuki*, como em *Kagerō-za*, que o auxiliam a montar a postura de seu corpo que lembra espantalho cubista (sendo que os espantalhos no Japão teriam seus rostos feitos com *hiragana*, como na pintura feita no plano fechado), e do corpo (outro assistente?) que surge ao lado esquerdo do quadro para rasgar a gravura e gerar a relação entre a modelo e os detalhes da gravura *Salomé*.

A casa destruída e ocidental, que abriga os personagens, brinquedos, um piano antigo surge como a continuação do espaço de referências que Yumeji vem confabulando desde a sequência anterior, e representa um pouco do estilo de Suzuki de nos apresentar truques, espetáculos e situações divertidas.

A diferença de *Yumeji* para *Kagerō-za* talvez seja a conexão. Em *Yumeji* nos conectamos ao protagonista e não somente à estética do filme. É então possível pensar que Suzuki dá alguns passos para perto do naturalismo, ao mesclar estes momentos maneiristas a reflexões, ou situações que representem o mundo interno do protagonista. Em *Kagerō-za* isso ocorreria em um patamar diferente, apesar do personagem principal ser um dramaturgo e o filme mesclar trucagens a técnicas de *kabuki*. Matsuzaki se confunde e se impressiona com as situações, beirando a metalinguagem. Yumeji se diverte e performa dentro destes momentos, como se a questão do realismo fílmico não fosse um problema para ele.

Mais ao fim do filme, há uma situação em que Yumeji entra em crise com suas diferentes personalidades, mas o transbordamento emocional não vai de encontro à forma do filme, como as reações de Matsuzaki, Shinako e Tamawaki, que tentam descobrir se estão no purgatório ou não. Na situação que Yumeji se desespera, a dona da pousada em que Yumeji se encontra comentará que o peso de suas *personas* é grande demais para se sustentar.

Esta fala define a questão principal de *Yumeji*, que é seu próprio ego, e não a ruptura da realidade de seu mundo. *Yumeji* não é um personagem que não consegue distinguir realidade de sonho, mas sim um protagonista que sonha demasiadamente.

Portanto, a forma do filme *Yumeji* utiliza o maneirismo (pelas situações performáticas, pela uso da perspectiva de pinturas *ukiyo-ē* e assistentes de palco) de forma naturalista, ou melhor, se aproxima do naturalismo, incorporando o maneirismo ao universo interno do personagem.

5.6 Alguns filmes maneiristas

Brian de Palma em seu filme *Obsession* (1976) avança ao incorporar o espírito maneirista à trama. O protagonista, Michael Courtland, perde sua família em 1959. Ele, um homem de negócios, é intimado a pagar uma grande soma em dinheiro aos sequestradores de sua mulher e filha. Michael faz um acordo com a polícia e entrega aos bandidos uma maleta repleta de notas falsas e um rastreador. O plano dá errado, os bandidos escapam com a mulher e a filha, mas morrem em um acidente de carro.

Mais de uma década depois, Michael, totalmente amargurado e nostálgico, reencontra em uma viagem de negócios para a Itália uma jovem garota exatamente igual a sua falecida esposa. O encontro com Sandra, que trabalha restaurando um mural de uma igreja, a mesma em que conheceu sua antiga esposa durante a segunda guerra mundial, é interpretado por ele como uma segunda chance para corrigir os erros do passado. Ele rapidamente a pede em casamento e voltam aos Estados Unidos para morar na mesma casa, com a mobília e fotografias intocadas desde o acidente.

A questão relevante a este capítulo é o maneirismo. Ao assistir as primeiras sequências, rapidamente nos conectamos aos filmes da Hollywood dos anos 40. O quadro pintado da esposa é como a pintura colocada na casa em *Laura* (1944) de Otto Preminger, uma trama *noir*, que por sua vez também é um filme maneirista, um *noir* tardio, que já busca se aproximar da forma de filmes do fim dos anos 30. O filme de De Palma também remete a pintura e a narrativa em *Vertigo* (1958), de Alfred Hitchcock (até mais que *Laura* de Preminger), mas avança na estrutura narrativa, de um protagonista que nunca olha para seu presente, constantemente com olhos marejados, fala como se nunca quisesse sair do espírito nostálgico provocado pela culpa.

Concluimos até este ponto então que tanto em *Yumeji* quanto em *Obsession* temos estes dois protagonistas sonhadores que se voltam ao seu mundo interno, que de diferentes

maneiras se tornam espetáculos na imagem. Em *Obsession*, além do romantismo exacerbado da trilha musical orquestrada, o maneirismo se manifesta na cenografia, nos objetos da casa do protagonista, na iluminação e decupagem. Toda a construção do filme remete ao cinema clássico. Junto a esta lógica há o estilo próprio de De Palma, que usa distorções em lentes, eixos obtusos, planos longos e movimentados, além de enquadramentos estranhos ao clássico.

O papel da nostalgia e do desejo de alcançar um determinado estilo é essencial para a manifestação do espírito maneirista, e frequentemente a memória ou imaginação inclusos no roteiro ajudarão o diretor a chegar na estilização.

Outro caso interessante é o filme de Theo Angelopoulos, *Um olhar a cada dia* (1995). Na sequência em que o protagonista, um cineasta, retorna a sua casa de infância, ocorre uma espécie de *flashback* em sincronia ao tempo presente do filme. Os planos abertos e longos fazem movimentos panorâmicos que depois acompanharão o personagem, que revê todos os seus familiares em uma confraternização de fim de ano.

O piano toca e os familiares dançam uma valsa após o encontro do cineasta com seu próprio pai, que diz: “Feliz 1945!”. Na mesma valsa, dois homens entram na casa e levam um parente, que diz: “Feliz 1948”. O protagonista acompanha toda a cena, e dança uma valsa com sua mãe, logo após dizer que nunca havia dançado com ela. Alguns homens invadem a casa mais uma vez, e saqueiam os cômodos. O avô diz: “Ignorem-nos, feliz 1950”, enquanto os homens levam móveis. Por fim, levam o piano da casa. Os familiares se reúnem para tirar um último retrato na casa. A câmera, em plano frontal, os enquadra como uma câmera fotográfica. O protagonista surge na cena, agora como uma criança e fica ao centro do quadro, ao lado de sua mãe. O plano fecha em seu rosto.

Toda esta sequência, que cria um sistema complexo que envolve a memória e o presente. *Flashback* e tempo presente se mesclam em planos longos, uma forma de se diferenciar do clássico, de tornar uma estrutura narrativa mais complexa pela forma. É a manifestação do maneirismo dentro da estrutura interna do protagonista, que fará uma longa viagem durante o filme, também conhecendo outras mulheres, que se apaixonarão por ele, assim como em *Yumeji*. Apesar dos dois filmes não terem praticamente nada em comum na sua forma ou na narrativa, existem estes pontos de contato com a nostalgia e a aproximação da estrutura de filme naturalista, que impõe uma lógica ao filme, cada filme em sua determinada gradação.

5.7 Sequência: Yumeji e Hikono

O encontro de Yumeji com Hikono no balneário tem no seu percurso uma série de quadros triviais, desconexos e sobretudo divertidos. Em um plano aberto, logo após um plano conjunto de Yumeji com a primeira modelo, o protagonista se banha já no ponto de encontro com Hikono. Ele está sozinho na típica casa de banho japonesa. O plano tem o mesmo esquema de ponto de fuga fora de quadro. Existem alguns objetos que representam estas casas: baldes de madeira, uma toalhinha para esfregar o corpo, um banquinho de madeira. Yumeji canta “Faça amor ou vá para o inferno, o demônio lhe triturrará, e lhe comerá vivo”, que poderia ser interpretado como uma alusão aos seus anseios por se encontrar com Hikono.

O plano seguinte, Yumeji está em off. Três mulheres estão em quadro no plano aberto, duas delas, atrás de um vidro. Uma delas está nua e se enxuga com uma toalha. A moça do meio já termina de se vestir. A terceira mulher à direita do quadro conversa com Yumeji, que pergunta se as duas moças barulhentas são gueixas. A mulher responde que as gueixas costumam vir cedo, e Yumeji completa dizendo que depois aparecem as senhoras. A mulher pergunta a Yumeji se ele é um homem de alta classe. O plano muda e vemos Yumeji ao canto do quadro, no reflexo de um espelho.

Figura 6 - Frame de Yumeji: Yumeji no balneário.



Fonte: Yumeji (1991), Dir. Seijun Suzuki

A frente do espelho, cobrindo boa parte da área central do plano, e certamente tomando boa parte da atenção, um lutador de sumô, corpulento e nu se abana, sendo massageado por dois rapazes mais novos. Yumeji ri e responde: “difícilmente”. Yumeji

pergunta de Hikono, e a mulher responde que ela vem diariamente às quatro da tarde. Eis que o lutador de sumô dá uma pancada no rapaz que massageava seus pés, fazendo-o cair. Ele volta a massagear, mas é novamente golpeado, e novamente volta a sua atividade. Yumeji fica sério e olha para o lutador de sumô através do espelho. No entanto, não é possível saber se olha para o lutador, ou se teme não conseguir encontrar Hikono.

Um plano aberto, de cerca de três segundos mostra Hikono e sua dama de companhia. A mocinha segura os utensílios para banho. Ao fundo, uma casa antiga de madeira. No lado direito do plano, um balde de madeira bastante utilizado para limpar lápides funerárias. Preso em volta da casa há um *shimenawa* (um tipo de corda feita de palha de arroz, enfeitada com nozinhos de papel, utilizada para demarcar um local sagrado, ou para afastar maus espíritos). No canto superior direito há flores e uma lanterna de papel. Hikono veste um quimono de aparência cara.

No plano seguinte, uma arca xintoísta, *mikoshi*, é balançada energicamente, costume religioso para impressionar o deus que está sendo carregado. O plano não mostra toda a arca, que pula no quadro ao som das onomatopeias e expressões de ímpeto (*Wasshoi! Wasshoi!*) de quem carrega a arca. No plano seguinte vemos que Yumeji é uma das pessoas que carrega a arca. Ele levanta a arca para cima com uma das mãos e olha para a câmera. Com uma das mãos dá um aceno para a câmera.

Um plano de Hikono, que o observa. No plano seguinte, Yumeji caminha com Hikono, arrastando-a pelo braço. Atrás dos dois, a dama de companhia, e atrás da dama de companhia, a arca, que é carregada por ao menos uma dúzia de homens. Não se escuta a voz dos homens. Yumeji se irrita com a dama de companhia convence Hikono a ficar a sós com ele.

Avançando um pouco na sequência, Yumeji e Hikono estão a sós, e a base narrativa desta cena é Yumeji tentando-a. Ele avançará sobre Hikono, que se nega. Eles escutam um ruído e Yumeji diz: “Fique quieta”. O diálogo anterior sugere que estão na casa de Hikono, onde seu pai mora.

Um plano detalhe de uma grelha ardente divide a cena em duas partes. O posicionamento da grelha é o mesmo estilo das fotografias. Dois espetinhos de peixe são colocados para assar.

Um plano médio de Yumeji debruçado no chão, mexendo em adornos para cabelo. Hikono tenta convencê-lo a não ser um homem vulgar. Ela o toca no braço, na intenção de convencê-lo, e ele rola para o lado esquerdo do quadro, deixando somente Hikono em quadro. Ao fundo do plano, a câmera muda o foco para um pequeno boneco de pano

sentado em uma cadeira, com as perninhas cruzadas. O boneco de pano tem os cabelos avermelhados e usa roupas ocidentais. Yumeji rola bruscamente para perto de Hikono, que se assusta, apoiando se sobre uma mesa. A câmera acompanha o movimento de Hikono.

O tema de *Yumeji* toca ao fundo. Hikono olha para o infinito, seu rosto virado para o lado esquerdo do quadro, em plano médio. Ao fundo, a arca xintoísta, que está abaixo dos demarcadores sagrados. Uma voz diz: “É Yumeji Takehisa!” Hikono se vira para o lado direito da câmera. A câmera faz o *tilt-down*, e ouvimos garotas gritarem de alegria. A câmera acompanha os pés de um grupo de mulheres, se movimentando para a esquerda. A câmera volta para Hikono, agora em plano aberto. Ela olha na direção em que as garotas foram. Ao lado esquerdo de Hikono está a arca xintoísta.

Plano geral, visto do telhado das casas em plongeé. A câmera está quase ao centro da estreita rua, por onde Yumeji caminha com sua maleta em direção ao ponto de fuga, que desta vez está ao centro do quadro. A frente de Yumeji, os homens carregam a arca energicamente.

O plano seguinte, uma câmera na mão, mostra detalhes de gravuras que lembram cartões postais, propagandas, folders, mapas, diversos materiais, todos antigos, com sinais de desgaste.

As situações descritas me levantam algumas perguntas que não ousou responder concretamente: Qual a função do boneco de pano? Dos espetinhos grelhados rompendo a cena romântica, a arca xintoísta, o lutador de sumô e as gueixas? Não há resposta correta, mas suposições. O boneco terá outras aparições durante o filme, especialmente no plano final, em destaque. A arca poderia indicar o estado enérgico de Yumeji, que cantava no banho, animado para encontrar Hikono.

Talvez a questão que une estas situações é o modo de observar o filme, ou melhor, o jeito como Suzuki nos apresenta as situações, que sugestiona o espectador a não se atentar a narrativa. O plano da arca, dos lutadores de sumô, o boneco e os espetinhos são situações em que Yumeji sai do destaque dos diálogos, estando no canto do plano, pequeno, ou fora de quadro. Não é possível unir a relação das gueixas e dos lutadores de sumô com Yumeji, a não ser pelo choque provocado pela mudança de corpos (da delicada mulher nua para o suado e carrancudo lutador), além da relação espacial dos objetos muito próximos (o lutador de sumô em relação a Yumeji, que está pequeno), mas que nada adiciona algo relevante à trama, pelo contrário, a *monumentalização* no plano do lutador de Sumô é centralizada no espetáculo da cena (o lutador), e não na história (Yumeji).

No capítulo introdutório é citado a presença do riquixá como um signo do período Taishō. Neste caso, os objetos todos descritos, desde os itens da casa de banho aos acessórios ritualístico, descrevem objetos que representam a cultura japonesa de maneira generalizada, portanto, diferentes do riquixá, que traduz uma época.

Em comparação com a primeira sequência, também é possível estimar, sem concluir, que estes planos funcionam como adornos, e que também refletem a visão do protagonista, com mulheres se banhando, homens enérgicos ou violentos, garotas que o perseguem, o mesmo jogo de perspectiva e linhas em todos os planos. Não é uma relação direta com o protagonista, pois as situações pouco explicam, e não se pode montar conexões de maneira estrutural.

A única relação possível do protagonista com a sequências é a da forma, ou da estética. E esta é uma das estratégias do cinema maneirista.

5.8 Veronika Voss (1982)

O estilo maneirista em *Veronika Voss* (1982), de Rainer Werner Fassbinder, pode ser considerado semelhante a *Obsession*.

O a trama do filme envolve uma atriz decadente e viciada em morfina, que foi uma grande estrela durante a Alemanha nazista. Acompanhamos o filme em parte no enalço de Robert Krohn, o jornalista esportivo que se apaixona por Veronika. À medida que o filme avança, assistimos à sua investigação passional em compreender os segredos da melancolia de Veronika. É a imersão do protagonista no mundo interno de Veronika.

Envelhecida, fragilizada e neurótica, Veronika vive à sombra do seu tempo de fama, meio a tratamentos neurológicos para dor duvidosos. O primeiro plano do filme, que mostra o próprio Fassbinder assistindo a um filme antigo dá o caminho a percorrer. O autor busca algo no passado do cinema. Veronika vive um mundo em preto-e-branco, de alto contraste e luzes muito claras, *glamour* decadente, que remete ao clássico.

Cito este filme primariamente para relacionar maneirismo e naturalismo, pois vale identificar como estas características podem ser indissociáveis, como é o caso das duas obras citadas.

Em *Obsession*, compreendemos que a imagem é construída com base na relação de Michael com seu passado onde perdeu esposa e filha. O cinema de Brian De Palma é maneirista pela estética de seus filmes buscar reviver e distorcer a fonte do cinema clássico, um cinema de forte personalidade.

O mesmo pode ser dito do filme de Fassbinder e da personagem Veronika, que vive em grande sofrimento por não se localizar em seu presente onde não há o favoritismo da indústria do cinema nazista, seu espaço temporal de reconhecimento como uma grande estrela.

Vemos em *Veronika Voss* o estilo de Fassbinder. Podemos comprovar tal percepção ao comparar *Veronika Voss* com *Roleta Chinesa* (1976), ou *Lágrimas Amargas de Petra Von Kant* (1972), observando, por exemplo, movimentos de câmera, uso de espelhos, reflexões e lentes que reforçam o efeito de brilho em formato de estrela. A visão distorcida e decadente do cinema clássico.

São muitos os elementos que identificam o cinema de Fassbinder, e descrevê-los não cabe a este capítulo; o essencial é compreender que apesar do estilo autêntico deste diretor ser facilmente detectável em seus filmes, também é claro a quem vê sua aspiração maneirista.

Em *Veronika Voss*, o maneirismo toma o corpo do filme e comanda as regras do mundo da atriz, que vive um melodrama deslocado de seu tempo original, o cinema dos anos 40. Fassbinder propõe uma narrativa distorcida pela imagem consciente de seu tempo.

5.9 Narrativa isométrica

Destes filmes citados, a maior diferença para *Yumeji* é a constância do naturalismo. No filme de Suzuki, o protagonista segue algum caminho narrativo (a relação com as garotas e a fuga do assassino Wakiya, por exemplo), e observamos seu mundo interno a partir da imagem em diversas situações, algumas delas descritas aqui.

Esta maneira de criar cenas que não tem um ponto central condiz com a literatura e narrativa de muitos filmes japoneses, que não pontuam um elemento principal em um quadro, mas a atmosfera total. Uma espécie de *narrativa isométrica*, ou *narrativa zuihitsu*, onde não há pontos de fuga, rompendo com a *monumentalização*, e em outros casos, criando situações muito aproximadas ou muito distanciadas.

A aproximação e o distanciamento poderiam ser interpretados como a relação dos planos que apresentam situações relativas à cultura japonesa e as estações do ano, ou poemas muito herméticos, piadas que não se compreende, tamanha é a especificidade.

Em outras palavras, em *Yumeji* há maior fragmentação da narrativa. A sequência de planos descrita acima nos dá um exemplo de como os planos despistam o espectador do foco principal, ou o *problema maior* de Raúl Ruiz, que lembra a miscelânea de temas da *narrativa zuihitsu*.

Suzuki se aproveita da sua forma *zuihitsu* de construir as histórias, contando pequenas situações, (cantando em um balneário e carregando uma arca xintoísta) comentários dispersivos, piadas que não se relacionam diretamente com a narrativa. É possível dizer que nem ao menos há o pretexto de meditar sobre a questão dos *problemas menores*, pois as construções são pequenas e velozes. Portanto, em *Yumeji* há algumas opções estéticas atreladas ao protagonista, outras à direção de Suzuki. Há o naturalismo, mas também há a fuga dele, a saída pelo *zuihitsu*, que pode ser uma das entradas para o reconhecimento do maneirismo em *Yumeji*.

Talvez a fala de Suzuki seja a melhor tradução para esta situação, de buscar apresentar situações históricas de maneiras improváveis, mostrar a narrativa de maneira mais excêntrica possível para não entediar o espectador.

É a forma Suzuki de fugir dos *engodos* do clássico e comparações com outros cineastas que o incomodam. Talvez também um esforço consciente em atravessar o estilo maneirista para chegar numa nova autenticidade. Certamente, durante a trilogia Taishō haverá momentos transcendentais, contudo, meditar sobre estas questões é uma tarefa que remete as perguntas sem respostas (*koan*) dos monges budistas.

Diferente de Ozu, Suzuki conta com um arsenal de estratégias incomuns para entreter o espectador, que difere das escolhas conservadoras (e certamente sublimes, acertadas) de Yasujiro. Esta construção de Suzuki contém o espírito maneirista e o estilo de Suzuki, que caminham lado a lado, as vezes em conflito, as vezes em consonância.

Um diálogo com a atendente do balneário se transforma com espelhos e situações pitorescas. Um encontro de amantes é atravessado por um *omatsuri* (festival) de homens que carregam uma arca, uma forma de demonstrar a virilidade. O boneco e os peixes grelhados, comentários que dividem planos, ou talvez *pillow shots*, mas tão enérgicos e estranhos à cena que se tornam um truque à parte. Os problemas menores citados por Ruiz, que aqui são para Suzuki como *truques menores*. Formas pitorescas de sofisticar uma situação simples, que é o encontro de amantes.

5.10 Sequência: Yumeji e a Senhora Wakiya

Uma mulher com um belo quimono roxo e *obi* em tom creme, detalhes florais, carrega um pequeno e delicado guarda-chuva amarelo, de padrão brocado. Ela está de pé sobre um pequeno barco amarelo, os dois remos mergulhados pela metade nas águas. Ao fundo, uma vegetação verde escura. O plano é aberto e a expressão da personagem é melancólica. Uma canção orquestrada, de instrumentos de corda toca ao fundo. A mulher, que mais a frente se apresentará como Senhora Wakiya, derruba o guarda-chuva sobre a água, deixando-o boiar de ponta-cabeça. Ela se senta.

Plano geral, vemos as águas verde escuras do lago e a vegetação, também um verde profundo. É possível ver um pouco do céu, que não chega a iluminar a cena. O barquinho amarelo atravessa o plano, do lado esquerdo para o lado direito do quadro. O plano corta na metade da travessia. O barquinho anda rapidamente, como se fosse motorizado, e não à remo.

Plano detalhe do barco, que sai pelo lado direito do plano, deixando um dos remos a boiar.

Plano geral, não vemos céu nem vegetação, apenas as águas esverdeadas do lago. No quadrante superior do plano, o barquinho a remo motorizado atravessa o plano da esquerda para a direita, desta vez completando o trajeto.

Plano frontal, aberto, podemos enxergar a velocidade em que o barco cruza as águas. O rosto da Wakiya é sério e concentrado. O barco se aproxima rapidamente da câmera, até chegarmos a primeiro plano do rosto dela.

Plano geral. O barco caminha em direção à câmera em alta velocidade. Uma espécie de pintura abstrata em diferentes tons de vermelho intercede a imagem, como um vidro pintado que está entre a lente da câmera e o lago. Ela se aproxima até alcançar o centro do plano.

Plano geral. A metade inferior do quadro é tomada pela pintura abstrata vermelha. O barquinho amarelo de Wakiya está centralizado no plano. O barco subitamente mergulha a proa para dentro da água. O truque nos dá a impressão de vermos o barco por cima.

Plano médio. Yumeji sai da água. Um forte ruído de mergulho toma o plano. Entre Yumeji e a câmera há o vidro pintado em vermelho. Yumeji olha para a câmera.

Primeiro plano da senhora Wakiya. Ela grita e se protege com as mãos.

Plano geral. O barco é empurrado por Yumeji, desta vez do lado direito do plano para o lado esquerdo. O plano começa cruzando o centro da tela, e o movimento de *tilt-down* lentamente acontece até que o barco termine de cruzar a tela, no canto superior esquerdo. Um diálogo acontece, em que Wakiya tenta compreender o que Yumeji fazia na água. Ela diz que ele está sujo de sangue de boi e lhe oferece ir para sua casa para se limpar.

Plano geral de uma paisagem com árvores verde escuras ao fundo, e uma árvore menos vistosa a frente. Panorâmica para a direita. Os dois caminham para a direita do quadro, bem pequenos, e a câmera acompanha.

Plano aberto de um muro de pedra no estilo antigo de *Edo*. Panorâmica para a direita até centralizar Tomoyo Wakiya no plano. O plano tem as linhas de ponto de fuga fora do quadro. Atrás de Tomoyo, uma casa japonesa, uma pequena ponte de madeira e um riacho, aos moldes de uma casa tradicional de alta classe. A câmera faz um movimento de *travelling* para a direita e enquadra a casa com mais frontalidade, retirando Tomoyo Wakiya do plano. A câmera mais uma vez se movimenta para a direita em *travelling*, e faz um movimento ascendente, colocando em evidência a vegetação de cor verde escura.

Um pouco como em *Kagerō-za*, a apresentação da personagem que movimentará a narrativa, envolvendo a triangulação de vinganças (Yumeji tenta escapar de Wakiya, que tenta escapar de seu assassino), nos é mostrada com grande mistério e graça, sem antes nos dar qualquer panorama.

A sequência inteira, uma coreografia sobre o lago, com detalhes característicos ao *mono-no-aware*, a empatia e sentimento melancólico do passar do tempo do remo boiando sobre a água, em contraste a velocidade irreal de um barco de tração humana.

Cores como o verde profundo e o quimono roxo de Wakiya, em contraponto ao amarelo conferem a cena a conexão com o universo imagético do período *Taishō*, que deteriora os costumes da era *Edo*, ao passo que adota novos costumes do Ocidente. Seijun Suzuki utiliza todo o repertório da história cultural do Japão, um ensaio sobre o estilo.

5.11 Veludo Azul (1987)

Em *Veludo Azul* (1987) de David Lynch, há semelhanças com a maneira de coordenar a narrativa que pode ajudar a elucidar o maneirismo de Suzuki. Lynch utiliza os diálogos de seu filme para propulsionar a narrativa de forma comedida, assim como em *Yumeji*. Os diálogos pouco explicam o que acontece no filme. Alguns movimentos

indicam para onde a narrativa seguirá, mas são escassos. A grande força dos diálogos está na aproximação sentimental dos personagens. Jeffrey Beaumont, movido somente por uma curiosidade mórbida e aleatória, se envolve em um crime sinistro. É *voyeur* de situações violentas, fetiches que não são explicados de maneira alguma, mas que conferem ao filme a atmosfera surrealista e *noir* típica de boa parte dos filmes de Lynch. Certamente, um autor maneirista, que joga com a estética, ao passo que se alimenta dos artifícios aprendidos nos cinemas dos anos 20 a 40.

Esta sequência de *Yumeji* é um pouco como o fetiche em *Blue Velvet*. Uma série de situações curtas, pequenos espetáculos, truques, citações, em suma, o *zuihitsu* precisa ocorrer para que a narrativa se movimente. São artifícios da imagem, que se tornam mais importantes que a necessidade de avançar a trama do filme pelo texto. Por esta sequência, eventualmente ficamos sabendo que a *função* da cena é apresentar Tomoyo Wakiya, contudo, não é importante apresentá-la como um personagem, mas sim, mostrar, criar um espetáculo acerca da situação.

Em *Blue Velvet*, as situações não são apresentadas até cerca de uma hora de filme, quando compreendemos que Jeffrey Beaumont está se envolvendo com uma mulher, Dorothy Valiens, que sofre nas mãos do pervertido e violento Frank Booth. No entanto, quase nada sabemos destes personagens. A sequência que age como ponto de virada no filme é longa. Primeiro Jeffrey é pego por Dorothy, obrigado a ficar nu enquanto é ameaçado com uma faca a realizar os desejos de Dorothy.

Depois, Jeffrey assiste, escondido em um armário, Frank forçar Dorothy a agir conforme seus fetiches violentos demandam. Frank se vai, e observamos Dorothy e Jeffrey se relacionarem, desta vez com carinho, mas também violentamente.

Apesar das sequências de *Blue Velvet* terem um tempo maior em *Yumeji*, que certamente tem maiores cortes e deslocamentos espaciais, observar os dois filmes sob a questão de como os autores utilizaram a estética maneirista à frente da narrativa, nos faz entender a lição principal a compreender seu espírito. Sua manifestação nos filmes, na ânsia de alcançar os tesouros do clássico, pode também subvertê-lo ou diminuir a narrativa para inovar os modos de contar uma história.

Antes da sequência final, trago uma citação de Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior, retirado de sua dissertação, *O cinema de fluxo e a mise en scène*, um trecho do capítulo dedicado a explicar o maneirismo, a partir do texto de Alain Bergala que também uso:

O texto se encerra com reticências. O destino do cinema dali para frente é indeterminável, está absolutamente em aberto. A pauta dos *Cahiers du Cinéma* dedicada ao maneirismo pertence, na visão de Jacques Aumont, a um momento de incerteza. De um lado, decreta-se o fim do moderno; do outro lamenta-se a distância irremediável do classicismo. Época de melancolia e profecias, de luto (fala-se da morte do cinema), de vitória da publicidade como estrutura de produção e estética dominantes. Época também da reciclagem, do pastiche, das reprises de todo tipo. “O maneirista sofre de uma memória que ele não consegue enterrar” (Jean-Baptiste Thoret). Dez anos depois da edição dos *Cahiers* sobre o maneirismo (...) consagra um número à mesma noção, constatando que “ela muda de sentido segundo os textos e só acha sua coerência ao ser sistematizada de modo brutal na tríade classicismo/modernismo/maneirismo. Ou seja, por mais que se tenham realizado estudos aprofundados e rigorosos acerca do maneirismo, o conceito, uma vez aplicado ao cinema, deixa sempre uma ponta de imprecisão. (OLIVEIRA, 2010 p. 81)

Trago este trecho como forma de amparar os exemplos citados acima sobre como detectar o maneirismo. O termo, *brutalmente sistematizado* na tríade, não teria como existir se não fosse a história da arte, e por sua vez, a história do cinema. Termos como clássico e moderno são impalpáveis à medida que são observados sob pressão, se mostrando voláteis, logo, também imprecisos.

Mesmo o que se pode observado no cinema que é profundamente clássico, será atravessado pelo moderno, sendo que nenhum filme de ficção é completamente clássico ou moderno.

Esta constatação talvez valha para o cinema maneirista, que em muitos instantes poderá superar seu próprio dilema e alcançar novos espíritos, ou como em uma epifania durante a meditação, encontrar-se com fagulhas do clássico que tanto quer ser.

5.12 Sequência: O final do filme

O encontro de Yumeji com as outras mulheres culminará em um ápice emocional, onde o personagem encontra-se consigo próprio, suas várias personas e seus medos. O clímax do filme soluciona o impasse do triângulo amoroso. O assassino de Wakiya se mata, Yumeji e Tomoyo fogem juntos, Hikono procura por Yumeji, mas não o encontra. Tomoyo, ao se preparar para a fuga em casa, se perde de Yumeji. Ao presenciar a morte do assassino, Yumeji entra em um estado reflexivo, paralisado em um fundo preto.

“Onde você está, Yumeji?”, pergunta Hikono em voz off. O lago em plano geral e o pequeno barco, desta vez com o quimono pintado por Yumeji preso ao barco como uma vela.

Um plano geral do artista no meio de vegetação de grama dos pampas a ventejar. Ele pergunta: “Por quem eu estava esperando?” Em plano médio, olha para a câmera e pergunta novamente: “Pelo que eu estava esperando?” e olha para o infinito. Plano geral da grama dos pampas, que se mistura consigo própria em uma fusão, provocando um efeito de vertigem. Panorâmica. Corte para a copa de árvores, folhas avermelhadas e outonais, o carvalho silvestre japonês, *momiji*. Uma mulher flutua até o centro do plano. Ela está de costas, de quimono branco com *obi* vermelho intenso. Um leque branco está em sua mão direita. O cabelo amarrado com um laço simples. Fusão com a folhagem avermelhada, que é retirada da frente da câmera. O *travelling in* revela o quadro do artista Yumeji Takehisa, a *Tatsuta-hime*, deusa do outono.

Estes planos finais que trazem o outono à imagem são o conjunto de *kigō* que Suzuki nos deixa como pista.

A última fala do filme é existencial, pois Yumeji não busca Tomoyo ou Hikono, mas talvez a mulher dos seus sonhos, a mesma do começo do filme, que nos é supostamente apresentada como Tomoyo Wakiya, já que toda a trama de duelos a envolve. O filme fecha com a imagem de *Tatsuta-Hime*, uma entidade espiritual que representa o outono.

Ilustrados em diversos poemas, em obras importantes da literatura através dos tempos, sendo algumas delas *Genji Monogatari*, de Murasaki Shikibu, *Kokoro*, de Natsume Sōseki e *Norwegian Wood*, de Haruki Murakami, a imagem do outono se expande pela multiplicidade de significados sentimentais que um *kigō* (termos sazonais) pode trazer: *mono-no-aware*, – o melancólico apreciar do degradar das coisas pelo implacável tempo – erotismo, existencialismo, aprofundamento espiritual, contemplação, solidão, impermanência, elegância, a estação do sono, do calor, da umidade e do amor.

Um final que certamente junta *Yumeji* e *Kagerō-za*, e nos mostra que talvez a união principal na trilogia pode ser a espiritualidade contida na filosofia japonesa, que é manifestada pelo espírito do cinema maneirista.

O desenlace dos três filmes não está no mundo dos vivos, mas no próximo, além dos mortos, nos vapores das ideias que só pode existir no íntimo de cada consciência.

O maneirismo de Seijun Suzuki é a consciência do artista na sua missão de alcançar as utopias. O personagem Yumeji, ao pintar seu sonho da deusa do outono, nos apresenta a eterna busca, o peso do passar do tempo e da existência.

Qualidades que vemos nos diretores de cinema que fazem suas obras maneiristas, certamente apaixonados e tentados a capturar o cinema que admiram em seus filmes, filme após filme, numa incessante meditação.

6.0 Conclusão

Esta dissertação teve a árdua tarefa de tentar compreender algumas perspectivas dos filmes da trilogia Taishō. Para alcançar os objetivos propostos, foi necessário compreender um pouco da cultura japonesa, em especial da literatura e do teatro. Na impossibilidade de absorver toda a riqueza da história cultural de um país em tão pouco tempo, foi importante conciliar-me com a consciência do impossível e do inacabado. No entanto, os autores e os filmes por quem me propus a pesquisar apresentaram amostras que me foram um mapa de termos e sugestões a percorrer sobre as obras de Suzuki. Foi possível entender alguns dos termos e de parte da cultura japonesa com poucos exemplos, e a partir daí, tecer comentários e indagações.

A literatura que tanto é importante para o *kabuki* e o cinema japonês são bases para entender as obras de Suzuki. Na impossibilidade de abraçar toda uma cultura, a única saída é jogar com o que é mais valioso, os cânones. Além disso, captar o que não se pode obter diretamente pelas palavras, mas pela experiência.

Não exatamente pelo processo científico do empirismo, mas por compreender que no intervalo, no *ma*, o espaço potencial, na sensualidade do mostrar sem revelar, no potencial expansivo de significados que o contato com os *kanji* proporcionam, no poder da imagem do cinema de jogar os sonhos dos espectadores, reside algo de valioso.

A solução para a dissertação foi compreender a força espiritual e sutil da cultura japonesa para tecer comentários sobre as obras de Seijun Suzuki, portanto, compreender as possibilidades de interpretação, e não fincar certezas em terra.

No primeiro capítulo, sobre o filme *Zigeunerweisen*, apresento dois recursos essenciais para compreender a vasta literatura japonesa, o *kigō* (termos sazonais) e o *zuihitsu* (um termo que se aproxima do ensaio). A partir da breve introdução, com base nos estudos de Shuichi Kato em seu livro *Tempo e espaço na cultura japonesa*, e a crítica de Hasumi Shigehiko sobre a forma como Suzuki utiliza os *kigō* em seus filmes, foi possível compreender mais a forma labiríntica de *Zigeunerweisen*.

A partir da comparação da narrativa do filme com a obra de Hyakken Uchida, além do filme de Yasujiro Ozu, *Pai e Filha*, foi possível compreender a estrutura *zuihitsu*,

miscelânea de narrativas e ideias, que consiste de unir diferentes histórias, momentos, com as mais variadas situações e forma, sem a necessidade de uni-las, para criar um efeito semelhante observado na tradição da literatura *zuihitsu*, que é a escrita na ponta da pena, do tempo presente, sem a necessidade de amarrar uma narrativa como na tradição da literatura ocidental burguesa.

No segundo capítulo, referente ao filme *Kagerō-za*, foi apresentado algumas das qualidades do *kabuki*, em especial a sua relação com o espírito barroco. A partir da análise de algumas sequências do filme, foi possível notar a influência destas formas de teatro no jeito como Suzuki comanda a *mise-en-scène*. Além disso, a partir da análise do *kabuki*, supor como a narrativa aos poucos intercala os níveis do filme (sonho, realidade, vida morte, teatro, realismo) até que todos estes momentos se misturam completamente.

No terceiro capítulo, reservado para o filme *Yumeji*, observo o que chamo de espírito maneirista neste filme, pensando na possibilidade de expandir o conceito para os três filmes, com auxílio de textos e outros filmes considerados maneiristas.

Depois de uma etapa que visou conceituar o cinema maneirista pelo texto de Alain Bergala, além de David Bordwell e dos escritos de Raúl Ruiz, fiz o movimento de trazer mais planos e sequências do que nos outros capítulos.

A proposta de utilizar mais amostras de trechos trouxe a possibilidade de estipular mais facetas do que é o espírito maneirista em *Yumeji*, e como detectá-lo, a partir de comparações com outros filmes e diferentes situações.

Minha conclusão final é que para estes três filmes (e aqui ousou pensar para além do autor, para outros diretores e outros cinemas) existem uma série de rótulos, termos, estruturas, formas de agrupar ou isolar características dos filmes. Todas ineficientes, e que por uma qualidade do pensamento científico, são ferramentas pensadas para analisar filmes sobre determinados aspectos. Como estas obras de Suzuki são muito ricas e repletas de caminhos, um recurso que é evidente na forma e narrativa dos três filmes, me foi determinante compreender que talvez termos mais etéreos fossem adequados para entender a obra com maior amplitude.

Os espíritos do tempo, do barroco e do maneirismo, que assombram as obras de Suzuki, além da literatura e do *kabuki*, são termos que dependerão muito do filme que tomam o corpo. Há fórmulas, mas para cada filme existirão interpretações diferentes. Em suma, compreender a trilogia *Taishō* foi sentir-me confortável em não compreender.

O poder da imagem do cinema em nos colocar diante do sentimento da incerteza, que é tão grande em comparação as concretudes.

7.0 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor W, HORKHEIMER, Max. *A dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.
- ADORNO, Theodor W. *Dialética Negativa*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- AESUN, Min. Artes cênicas no filme Seijun Suzuki e a alma inacabada em Kagerō-za. In: *Revista da Escola de Letras da Universidade Waseda*, n. 56, fevereiro de 2011, pp. 113-125.
- AGUSTE, Jurdé. *A Grécia antiga e a vida grega: geografia, história, literatura, artes, religião, vida pública e privada*. São Paulo: Edusp, 1977.
- ANDERSON, Joseph I.; RICHIE, Donald. *The Japanese Film, Art and Industry*. Toronto: Grove Press, 1960.
- BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BARTHES, Roland. *O Império dos signos*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Artropos, 1991.
- BENJAMIN, Walter. *A tarefa do tradutor*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2008.
- BERGALA, Alain. De certa maneira. In: *Cahiers du Cinéma* n. 370, abril de 1985. Disponível em: <https://cultureinjection.wordpress.com/2017/11/26/alain-bergala-de-certa-maneira-abril-de-1985/>. Acesso em: 1º de setembro de 2020.
- BORDWELL, David; CARROLL, Noel. *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Londres: The University of Winconsin Press, 1996.
- BORDWELL, David. *Sobre a História do estilo cinematográfico*. Campinas: Editora Unicamp, 2013.
- BURCH, Noel. *To The Distant Observer - Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Los Angeles: University of California Press Berkeley and Los Angeles, 1979.
- CAMPOS, Haroldo de. A Língua Pura na teoria da tradução de Walter Benjamin. In: *Revista USP*, São Paulo: março/maio, 1997.
- CARREGA, Jorge. Um período maneirista na obra de John Ford. In: *Revista Comunicación*. Vol. 1, Nº 10, pp. 1-12, Algarve, 2012.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- DINITTO, Rachel. *From the Autobiographical to the Surreal: The Early Fiction and Zuihitsu of Uchida Hyakken*. Tese de Doutorado (Filosofia). University of Washington, Washington, 2000.

- DINITTO, Rachel. Return of the zuihitsu: Print Culture, Modern Life, and Heterogeneous Narrative in Prewar Japan. In: *Harvard Journal of Asiatic Studies*. Vol. 64, Nº. 2, pp. 251-290, Cambridge, 2004.
- DINITTO, Rachel. Translating Prewar Culture into Film: The Double Vision of Suzuki Seijun's "Zigeunerweisen". In: *The Journal of Japanese Studies*, vol. 30, n. 1. Washington, 2004.
- EAGLETON, Terry. *A ideia de Cultura*. Lisboa: Temas e Debates, 2003.
- EELIS, Walter Crosby. Language Reform in Japan. In: *The Modern Language Journal*, Vol. 36, n. 5 Maio, 1952, pp. 210-213.
- EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FUKUSHIRO, Luiz Fernando de Prince. *Escritos sobre a estética além da arte: transmissão e experiência nas culturas japonesas*. Tese de Doutorado (Educação) Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.
- FURTADO, Filipe. Seijun Suzuki – Uma Filmografia Comentada (1964-2005). Disponível em: <https://anotacoescinefilo.com/2020/01/24/seijun-suzuki-uma-filmografia-comentada-1964-2005/> Acesso em: seis de junho de 2021.
- HIRATA, Hosea. Uchida Hyakken: A Critique of Modernity and Militarism in Prewar Japan (review), In: *Harvard Journal of Asiatic Studies*, Vol. 70, nº 2, Dezembro de 2010, pp. 524-533.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Champaign: University of Illinois Press, 2000.
- INOUE, Charles Shirô. Water Imagery in the Work of Izumi Kyoka, In: *Monumenta Nipponica*, Vol. 46, nº 1, pp. 43-68, Sophia University, 1991.
- JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo – A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio*. São Paulo: Ática, 1998.
- JUNG, Carl Gustav. *Memórias, Sonhos e Reflexões*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1986.
- KATO, Shuichi. *Tempo e espaço na cultura japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KNOTE, Pablo. *The incorrigible*. Disponível em: <https://www.easternkicks.com/reviews/the-incorrigible> Acesso em: nove de dezembro de 2019.
- KUMA, Kengo. *Natural Architecture*. Tóquio: Iwanami Publishing, 2008.
- KUSANO, Darcí. *Os teatros Bunraku e Kabuki: Uma visada barroca*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

- LÉVI-STRAUSS, Claude. *A outra face da lua - escritos sobre o Japão*. São Paulo: Companhia das letras, 2012.
- MOURLET, Michel. Sobre uma Arte Ignorada. In: *Cahiers Du Cinéma*, n. 98, 1959. Disponível em: <https://cultureinjection.wordpress.com/2015/07/06/michel-mourlet-sobre-uma-arte-ignorada/> Acesso em: cinco de junho de 2021.
- NAGIB, Lúcia. *Em torno da Nouvelle Vague Japonesa*. Campinas: Editora da Unicamp, 1993.
- NAKAGAWA, Hisayasu. *Introdução à Cultura Japonesa: Ensaio de Antropologia Recíproca*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- KAWASAKI, Tami. *How Autumn Fills Japanese Hearts*, Interview with University of Tokyo Professor Robert Campbell. Disponível em: https://www.gov-online.go.jp/eng/publicity/book/hlj/html/201511/201511_01_en.html Acesso em: três de junho de 2021.
- NAOI, Nozomi. *Yumeji Modern – Designing Everyday in Twentieth-Century Japan*. Washington: University of Washington Press, 2020.
- NAGIB, Lúcia. *Em torno da Nouvelle Vague Japonesa*. Campinas: Editora da Unicamp, 1993.
- NÓBREGA, Thelma Médici. Transcrição e Hiperfidelidade. In: *Cadernos de Literatura em Tradução*, PUC-SP, São Paulo, n. 7, 2006, pp. 249-255.
- OKANO, Michiko. *Ma - Entre Espaço da Arte e Comunicação no Japão*. São Paulo: Annablume, 2012.
- OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos Gonçalves. O cinema de fluxo e a mise en scène. São Paulo: Dissertação de Mestrado (Cinema), Universidade de São Paulo, 2010.
- ORTIZ, Renato, *O próximo e o distante: Japão e modernidade-mundo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- PARKES, Graham; LOUGHDNANE, Adam. *Japanese Aesthetics*. 2015. Disponível em: <https://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/#5> Acesso em: 1º de setembro de 2020.
- PIQUÉ, Jorge Ferro. A tragédia grega e seu contexto. In: *Revista Letras*, n. 49, UFPR, Curitiba, 1998.
- RAYNS, Tony. *Branded to Thrill: Delirious Cinema of Seijun Suzuki*. Londres: Institute of Contemporary Arts, 1994.
- RICHIE, Donald. *A hundred Years of Japanese Cinema*. Tóquio: Kodansha International, 2001.
- RICHIE, Donald. *A Lateral View - Essays on Culture and Style in Contemporary Japan*. Berkeley: Stone Bridge Press, 1992.
- RICHIE, Donald. *Os filmes de Akira Kurosawa*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

- RICHIE, Donald. Yasujiro Ozu: The Syntax of His films. *Film Quarterly*, Vol 17, n. 2. University of California Press, 1964, pp. 11-16.
- RIVETTE, Jacques. *Mizoguchi Visto Daqui*. In: Cahiers du Cinéma, n. 81, 1958. Disponível em: <http://coletivoatalante.blogspot.com/2016/04/mizoguchi-visto-daqui.html> Acesso em: 03/06/2021.
- RUIZ, Raúl. *Poetics of Cinema* - vol 1. Paris: Editions Dis Voir, 1995.
- SASAKI, Ken-Ichi. Perspectives East and West, Disponível em: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=670> Acesso em: 12 de maio de 2021.
- SEGAL, Ethan. *Meiji and Taishō Japan: An Introductory Essay*. Michigan: Michigan State University, 2015.
- Sem autor. *Hiroshige' ukiyo-ē through the lens of Frank Lloyd Wright*. Disponível em: <https://www.interactiongreen.com/hiroshige-ukiyo-e-frank-lloyd-wright-kengo-kuma/> Acesso em: 12 de maio de 2021.
- SHIGEHICO, Hasumi. *Suzuki Seijun – The Desert under the Cherry Blossoms*. Roterdã: Sticking Film Festival Rotterdam, 1991. Catálogo.
- SHÔNAGON, Sei. *O livro do Travesseiro*. São Paulo: Editora 34, 2013.
- SONTAG, Susan. *Contra a Interpretação*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- SOUZA, Lynn Mario Menezes. *Margens da Cultura*. São Paulo: Boitempo, 2004.
- TUINEN, Sjoerd van. Cinematic Neo-Mannerism or Neo-Baroque? Deleuze and Daney. *Image & Narrative*, Vol 13, N°2, 2012.
- VIANA, Soraia Conceição. *Eisenstein: Diálogos Orientais*. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.
- VIDAL, Belén. *Figuring the Past: Period Film and the Mannerist Aesthetic*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- YOSHIDA, Kiju. *O anticinema de Yasujiro Ozu*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- YOSHIMOTO, Mitsuhiro. *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema (Asia-Pacific: culture, politics, and society)*. Durham: Duke University Press, 2000.
- ZANI, Ricardo, Intertextualidade: Considerações em torno do dialoguismo em questão. In: *Em Questão*, Vol. 9, n. 1, pp. 121-132. Porto Alegre, 2003.
- _____. “Da abjeção”, *Cahiers du Cinéma*, nº 120, junho de 1961.
- _____. *Sur un ar ignore ou la mise en scène comm elangage*, Paris: Ramsay, Poche Cinéma, 2008.

7.1 REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

ZIGBEUNERWEISEN. *Seijun Suzuki Interview*. Brooklin: Kimstim. 2006. 1 DVD (26 min.).

GATE of Flesh. *Interview*. Nova Iorque: The Criterion Collection. 2005. 1 DVD (30 min.).

7.2 FILMOGRAFIA

(em ordem alfabética)

A lenda do Sol dos últimos dias do Xogunato. Dir. Yūzo Kawashima, 1957.

A Marca do Assassino. Dir. Seijun Suzuki, 1967.

Akutaro. Dir. Seijun Suzuki, 1963.

Akutarō-den: Warui hoshi no shita demo. Dir. Seijun Suzuki, 1965.

Amores Acidentais. Dir. Andrzej Wajda, 1986.

As três coroas do Marinheiro. Dir. Raúl Ruiz, 1983.

Blow Out. Dir. Brian De Palma, 1981.

Blue Velvet. Dir. David Lynch, 1987.

Capone Cries a Lot. Dir. Seijun Suzuki, 1985.

Carmen from Kawachi. Dir. Seijun Suzuki, 1966.

Deus e o Diabo na Terra do Sol Dir. Glauber Rocha, 1964.

Elegia da Briga. Dir. Seijun Suzuki, 1966.

Eu graduei, mas... Dir. Yasujiro Ozu, 1929.

Eu nasci, mas... Dir. Yasujiro Ozu, 1932.

Hana to Dotō. Dir. Seijun Suzuki, 1964.

Harakiri Dir. Kihachi Okamoto, 1962.

Imagem e Palavra. Dir. Jean-Luc Godard, 2018.

Kagemusha. Dir. Akira Kurosawa, 1980

Kagero-za. Dir. Seijun Suzuki, 1981.

Kakurenger. Dir. Katsuya Watanabe, 1995.

Kanto Wanderer. Dir. Seijun Suzuki, 1963.

Lágrimas de Petra Von Kant. Dir. Rainer Werner Fassbinder, 1972.

Laura. Dir. Otto Preminger, 1944

Madadayo. Dir. Akira Kurosawa, 1993.

Manuel na Ilha das Maravilhas. Dir. Raúl Ruiz, 1984.

My Darling Clementine. Dir. John Ford, 1946.

O Auto da Compadecida. Dir. Guel Arraes, 2000.

O Som da Montanha. Dir. Mikio Naruse, 1954.

Obsession. Dir. Brian De Palma, 1976

Oharu. Dir. Kenji Mizoguchi, 1952.

Pai e Filha. Dir. Yasujiro Ozu, 1949

Paris, Texas. Dir. Wim Wenders, 1984.

Patriotismo. Dir. Yukio Mishima, 1965.

Persona. Dir. Ingmar Bergman, 1966.

Portal da Carne. Dir. Seijun Suzuki, 1964.

Power Rangers. Dir. Haim Saban; Shuki Levy, 1993.

Pure Emotions of the Sea. Dir. Seijun Suzuki, 1956.

Ran. Dir. Akira Kurosawa, 1985.

Roleta Chinesa. Dir. Rainer Werner Fassbinder, 1976.

Satan's Town. Dir. Seijun Suzuki, 1956.

Seven Chances. Dir. Buster Keaton, 1925.

She Wore a Yellow Ribbon. Dir. John Ford, 1949.

Storm of Falling Petals: Banner of a Fireman in the flames. Dir. Seijun Suzuki, 1983.

Tampopo. Dir. Juzo Itami, 1985.

The Golden Boat. Dir. Raúl Ruiz, 1990.

The Incurable. Dir. Seijun Suzuki, 1963.

The Man with a Shotgun. Dir. Seijun Suzuki, 1961.

A Tragédia de "W". Dir. Shinichiro Sawai, 1984.

The-wind-of-youth group crosses the mountain pass. Dir. Seijun Suzuki, 1961.

Tokyo Ga. Dir. Wim Wenders, 1985.

Três Tigres Tristes. Dir. Raúl Ruiz, 1968.

Um olhar a cada dia. Dir. Theo Angelopoulos, 1995.

Veronika Voss. Dir. Rainer Werner Fassbinder, 1982.

Vertigo. Dir. Alfred Hitchcock, 1958.

Yumeji. Dir. Seijun Suzuki, 1991.

Zigeunerweisen. Dir. Seijun Suzuki, 1980.

7.3 ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Na figura, o personagem Yumeji ri baixinho, após revelar seu plano de encontrar a amante em Kanazawa.	43
Figura 2: Momentos após o frame anterior, a câmera faz zoom out, revelando o seu posicionamento. No frame é possível enxergar o ponto de fuga para o canto superior direito do quadro, os dois personagens no canto inferior esquerdo, os <i>futon</i> sobre os telhados das casas, que sensivelmente apontam na direção dos personagens.	43
Figura 3: Abaixo da imagem há a tradução do poema escrito no leque, encontrado no centro da imagem.....	53
Figura 4 - Sengai Gibon - O Universo.....	110
Figura 5 - Yumeji Takehisa com o mandolim na casa de Horiuchi, 1910	148
Figura 6 - Primeiro frame do filme Yumeji com anotações de perspectiva.....	159
Figura 7 - Frame de Yumeji, exemplo de foco aproximado e distante	160
Figura 8 - Mosaico dos planos iniciais de Yumeji	160
Figura 9 - Frame de Yumeji: Yumeji no balneário.	168