

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

SÉRGIO LUIZ LIMA GRECCO

TAKESHI KITANO

UM CINEASTA DE DOIS MUNDOS: HOLLYWOOD E O TRADICIONAL CINEMA

JAPONÊS

Porto Alegre 2007
SÉRGIO LUIZ LIMA GRECCO

TAKESHI KITANO

UM CINEASTA DE DOIS MUNDOS: HOLLYWOOD E O TRADICIONAL CINEMA

JAPONÊS

Monografia em Comunicação Social Para a formação no curso de Comunicação Social –
Publicidade e Propaganda Universidade Federal do Rio Grande do Sul Faculdade de
Biblioteconomia e Comunicação Social (FABICO) Cinema

Orientadora: Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre 2007

AGRADECIMENTO

Agradeço a ajuda das pessoas que, das mais diversas maneiras, tornaram esta monografia possível: Aiko Tsukamoto, Ana Paula Wisnievski da Cunha, Bruno Storchi Bergmann, Mariana Yatsuda Ikuta, Mariana Pacheco Corrêa, minha orientadora Miriam Rossini, e aos meus pais: Sérgio Luiz Grecco e Lucimar Soares de Lima Grecco.

Muito obrigado!

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo estudar e entender o cinema de Takeshi Kitano através de suas duas influências principais, o cinema hollywoodiano e o cinema tradicional japonês. Para isso, foi primeiramente estudada a cultura do homem atual, dando destaque para o Japão globalizado, onde convivem o passado tradicional e a cultura ocidental e tecnológica atual. Depois, buscou-se compreender as diferentes particularidades e aspectos das escolas de cinema norte-americana e japonesa, suas conexões com suas respectivas culturas, e suas influências nos trabalhos de Kitano. No final, fez-se uma análise, baseada nos estudos anteriores, de um dos filmes de Takeshi Kitano: *Brother*, de 2000.

PALAVRAS-CHAVE: cinema, cultura, tradição, globalização, Japão, Hollywood.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1 CULTURA E TRADIÇÃO: O LOCAL E O GLOBAL NA CONTEMPORANEIDADE	9
1.1 SOCIEDADES LOCAIS E TRADICIONAIS VERSUS SOCIEDADES GLOBAIS E “MODERNAS”	9
1.2 O PROCESSO CULTURAL NO JAPÃO	16
2 CINEMA JAPONÊS NO SEU DIÁLOGO COM O CINEMA NORTE-AMERICANO	25
2.1 CINEMA NORTE-AMERICANO	25
2.2 CINEMA JAPONÊS	34

2.3 INFLUÊNCIAS MÚTUAS	47
3 TAKESHI KITANO E SEU CINEMA	51
3.1 A HISTÓRIA PESSOAL DE TAKESHI KITANO	51
3.2 A LINGUAGEM DE TAKESHI KITANO	62
4 ANÁLISE DE <i>BROTHER</i>	76
CONCLUSÃO	97
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99
OBRAS CONSULTADAS	101
ANEXOS	102

INTRODUÇÃO

Takeshi Kitano. Quem é esse homem, tão pouco conhecido por nós brasileiros? Bem, eu o conheci através de uma amiga filha de japoneses, que indicou *Dolls* (2002). Consegui uma versão em italiano na Internet e, mesmo sem entender muito os diálogos, gostei do filme. Em pouco tempo, assisti todos os seus filmes, graças aos programas de download na internet, uma vez que a maioria de seus trabalhos não foram lançados no Brasil. Achei a linguagem bastante peculiar e atrativa e, na tentativa de compreendê-lo, tomei-o como tema de pesquisa da minha monografia. E por que fazer um trabalho especificamente sobre este diretor um tanto desconhecido em nosso país, mesmo tendo como opção uma escola de cinema tão rica como a japonesa e ainda pouco pesquisada no Brasil? As respostas são muitas: Takeshi Kitano é um homem importante e de muito destaque no Japão, apresentando cerca de sete programas televisivos semanais; é atualmente um dos diretores mais aclamados no mundo; é um homem inserido em nossa vida pós-moderna, multifacetada, que dialoga com o passado e o presente com a mesma destreza; usa uma linguagem diferente e bem própria em seus filmes; e, principalmente, porque para analisar o seu cinema terei que abordar diretores japoneses consagrados como Yasujiro Ozu e Akira Kurosawa, já que Kitano utiliza muito dos elementos desses dois cineastas em seus filmes.

Essas características me fizeram formular as seguintes questões sobre o cinema de Kitano: como esse diretor se insere em um mundo cada vez mais globalizado? Que elementos de seus filmes dialogam com a milenar tradição do povo japonês e quais outros elementos têm relação com a

cultura massificada, principalmente norte-americana, que invade o seu país? Qual a importância e a relevância de seus trabalhos? Essas são algumas das questões que pretendo abordar neste trabalho.

Partindo dessa problematização, tracei os seguintes objetivos para esta pesquisa:

- a) Compreender as transformações da sociedade contemporânea e suas relações entre o passado tradicional e a globalização; b) Entender como essas transformações culturais podem ser percebidas nos produtos da indústria cultural, mais especificamente no cinema; c) Perceber como esses traços aparecem nos filmes de Kitano; d) Examinar como a linguagem do cinema de Takeshi Kitano dialoga com a linguagem do cinema tradicional japonês e com o cinema norte-americano.

Para dar conta desses objetivos, empreendi uma pesquisa bibliográfica sobre assuntos diversos como sociedade, globalização, cultura, cultura nipônica, cinema e linguagem cinematográfica. Ao final, no último capítulo, faço uma análise detalhada do filme *Brother*, baseado nas diferenças e semelhanças de linguagem e montagem de escolas cinematográficas anteriormente analisadas.

Esta monografia está dividida em quatro capítulos que tratarão de assuntos distintos, mas conectados entre si, na busca da compreensão do tema de pesquisa:

No primeiro capítulo, abordarei discussões teóricas sobre cultura, mais precisamente sobre a cultura no mundo de hoje, como ela está inserida, quais suas principais transformações, utilizando idéias de Stuart Hall, Renato Ortiz e José Teixeira Coelho Netto, com um pequeno contraponto através de Jean-Pierre Warnier. Serão tratadas questões como a cultura local versus a cultura global,

a tradição e a internacionalização, e fundamentalmente o processo cultural no Japão, onde um povo quase totalmente fechado em si mesmo até 1868, vivendo num regime feudal, abre-se tão abruptamente para o mundo, através da revolução Meiji. Procurarei demonstrar o que essa abertura trouxe para a tradicional cultura japonesa e para o moderno homem japonês, sempre tendo em vista as mudanças que foram significativas no mundo de Kitano e que serão relevantes para analisar posteriormente seus filmes.

O segundo capítulo da monografia analisará o cinema japonês tradicional¹ e o cinema de *yakuza*² em diálogo com o cinema norte-americano (sobretudo Hollywood e filmes de ação), as grandes influências para a linguagem cinematográfica de Kitano. Numa primeira parte, falarei sobre cinema de Hollywood, dando destaque para os filmes de ação e de *gangster*, porque foram de grande inspiração para Takeshi Kitano. A seguir, abordarei as origens do cinema japonês, seus principais diretores e suas características de linguagem. Por fim, faço um paralelo entre essas duas escolas e suas influências mútuas. Utilizarei, nesse capítulo, os trabalhos de Tadao Sato, maior estudioso do cinema nipônico; o livro de Joseph L. Anderson e Donald Richie sobre o cinema japonês; os livros de Mark Litwak e Antonio Costa sobre a indústria cinematográfica hollywoodiana; as teorias de Christopher Vogler sobre o herói e sua jornada e a monografia de Rodrigo Dorsch, intitulada *Estruturas míticas e arquétipos heróicos no cinema espetáculo de Hollywood*, produzida para a sua conclusão de

¹ Chamo de tradicional, classificação minha, o tipo de cinema do qual o Japão é mais conhecido no resto do mundo: filmes intimistas, de cotidiano (*shomingeki*), como os de Yasujiro Ozu e o cinema de drama histórico, de costume e samurais (*jidaigeki*), como alguns de Akira Kurosawa. ² Yakuza é a máfia japonesa. Seu nome se origina de um jogo de cartas japonês, do qual a mão "8-9-3" é a pior possível. Lendo-se 8,9,3 em japonês, temos *yakuza*.

curso na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS (FABICO) em dezembro de 1997.

O terceiro capítulo trará primeiramente um histórico da vida e do cinema de Takeshi Kitano para depois desenvolver uma análise de sua peculiar linguagem cinematográfica. Procuo entender como um homem que começou “do nada”, que não tinha nenhuma formação na área, tornou-se o nome de maior destaque do cinema de seu país na atualidade. Basearei aqui os estudos em trabalhos do site *Senses of Cinema*, nas obras de Marcel Martin e Gérard Betton e em declarações do próprio Kitano, retiradas de *sites*, documentários e material extra de DVDs.

O quarto e último capítulo fará uma análise de um dos filmes de Takeshi Kitano, destacando visual e textualmente os aspectos da obra que se relacionam com o cinema japonês e com o cinema norte-americano. O filme escolhido para isso foi *Brother – A máfia japonesa “yakuza” em Los Angeles (Brother)* (2000), não por sua qualidade (com certeza não é o melhor dos filmes do Kitano), mas por ser uma obra que apresenta bem as características de linguagem das escolas que serão abordadas nesta monografia: o cinema tradicional japonês, o cinema de *yakuza* e o cinema norte-americano. *Brother* foi realizado em Los Angeles, sendo uma co-produção internacional e que utiliza principalmente o idioma inglês, reforçando assim a idéia central deste trabalho de que Kitano realmente é um homem multifacetado, de dois mundos, e que dialoga muito bem com ambos.

Anexos e bibliografia, ao final, completam esta monografia.

CULTURA E TRADIÇÃO: O LOCAL E O GLOBAL NA CONTEMPORANEIDADE

Analisarei, neste capítulo, como as diferentes facetas culturais, seja tradicional, herdada dos antepassados, ou contemporânea, modificada pelos avanços tecnológicos e pela globalização, interagem no homem atual. Darei, nesta análise, um especial destaque para o Japão, que talvez seja

o melhor exemplo de convivência entre a cultura tradicional e a contemporânea, pois é o país de origem do diretor a ser analisado nesta monografia: Takeshi Kitano.

1.1 SOCIEDADES LOCAIS E TRADICIONAIS VERSUS SOCIEDADES GLOBAIS E “MODERNAS”

Em primeiro lugar, faz-se necessário definir qual o significado da palavra cultura que iremos usar neste trabalho, dentre os diversos significados distintos que ela pode assumir. A palavra cultura será utilizada na presente monografia especificamente para designar o modo de vida, os costumes e a tradição herdada pelo homem dentro de uma determinada sociedade.

Mais precisamente, como definiu o antropólogo inglês Edward Burnett Tylor, cultura é o “complexo total de conhecimentos, crenças, artes, moral, leis, costumes e quaisquer outras aptidões e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade” (BARSÁ..., 1990, v. 6, p. 131).

As sociedades tradicionais seriam aquelas cuja história e ensinamentos remontam a um passado longínquo, sendo esse passado reverenciado, e que têm seus hábitos culturais pouco modificados nos últimos séculos. Nessas sociedades não há uma divisão clara entre religião, política, cultura e razão como existe nas modernas sociedades ocidentais. Melhor definindo, através das palavras de Teixeira Coelho:

Fala-se, [...] num ‘projeto da modernidade’ que recobriria de modo amplo e geral os últimos três séculos da cultura ocidental de extração européia. O início desse projeto estaria na distinção clara de três domínios anteriormente imbricados num único: campos autônomos, como o da lei e o da política. Na base dessa divisão está a

fragmentação da religião em domínios distintos do conhecimento, que dela gradativamente se afastam. Ainda no início do século XVII, ciência e religião formavam um par cujo divórcio poderia significar a fogueira para seu proponente. [...] O projeto dos iluministas consistiu em firmar os campos distintos em que o pensamento e a ação poderiam exercitar-se: a fé de um lado, a verdade (da ciência) de outro, o comportamento em seus circuitos próprios e a arte por sua conta (1998, p. 20).

Ainda assim, séculos depois, essa diferenciação entre domínios não é totalmente completa. Temos, por exemplo, a grande polêmica em relação à liberação do aborto e ao uso das células-tronco. A igreja tenta ainda, em pleno século XXI, ter sua parcela de influência dentro da política, das leis e da ciência.

Já Antony Giddens vai dizer que nas sociedades tradicionais,

o passado é venerado e os símbolos são valorizados porque contêm e perpetuam a experiência de gerações. A tradição é um meio de lidar com o tempo e o espaço, inserindo qualquer atividade ou experiência particular na continuidade do passado, presente e futuro, os quais, por sua vez, são estruturados por práticas sociais recorrentes. (GIDDENS apud HALL, 1999, p.14)

Pensando sobre essa definição de Giddens, percebe-se que as sociedades totalmente tradicionais são cada vez mais difíceis de serem encontradas no mundo contemporâneo: índios que usam bermuda e escutam rádio, aborígenes que participam das Olimpíadas, tribos com armas de fogo. Mesmo quando há um movimento para a retomada de aspectos tradicionais de uma cultura, isso nunca se dará sem influências. Atualmente, existe entre a população descendente dos celtas, principalmente na Irlanda, Grã-Bretanha e Galícia (região da Espanha), um esforço para a retomada de sua cultura tradicional, notadamente a língua e a música. No entanto, na língua, tiveram de adaptar palavras para designar objetos do mundo contemporâneo, e a música não é mais tão tradicional assim, já que foram incorporados muitos instrumentos desconhecidos pelos antigos celtas, mas que têm uma sonoridade apropriada ao estilo e acrescentam beleza à música. Isso mostra

a dificuldade de se pensar uma cultura totalmente tradicional hoje.

O que temos no mundo atual, globalizado, é cada vez mais um hibridismo, uma aproximação das culturas, que acaba por uniformizar alguns hábitos, como gostar de futebol, andar de carro, usar roupas ocidentais, ir ao cinema e venerar os mesmos *super stars*. Podemos viajar ao redor do mundo sem perdermos muito de nossas referências: em qualquer canto haverá uma garrafa de Coca-Cola a esperar, um restaurante fast-food para alimentar, uma televisão para entreter e uma rede internacional de hotéis para acolher. Com a Internet, posso conhecer diferentes povos e diferentes culturas sem sair de casa. Através de um programa de mensagens instantâneas posso me comunicar com um desconhecido que mora em qualquer local do globo, utilizando a língua cada vez mais universal, o inglês. Essas inúmeras possibilidades de interação do mundo atual não modificam somente os objetos, os hábitos e a língua. A própria cultura, os valores e a maneira de entender o mundo também se transformam, como explica Renato Ortiz:

No caso das tradições populares, podemos dizer que o impacto da modernidade as desloca enquanto fontes de legitimação. Nos países europeus, com a Revolução Industrial, as culturas tradicionais se desagregam. O industrialismo e a formação das nações comprometem definitivamente os antigos modos de vida, regionais, locais, cujas manifestações literária, poética e espiritual possuíam características particulares (1994, p. 183).

Mais especificamente, sobre o caso japonês, diz o autor:

Até 1970 os japoneses podiam vangloriar-se da ética do trabalho. A tradição confuciana, em nome da nação, impelia a todos a trabalhar com afinco. Mas esta atitude se modifica. As novas gerações, conhecidas como 'cigarra' (em oposição às 'formigas'), já não se contentam mais com os valores tradicionais. Elas privilegiam o lazer, a frequência aos balneários, as viagens (1994, p. 124, nota de rodapé).

Um caso interessante dessas transformações e adaptações da sociedade atual, de um bem cultural importado e que foi sendo modificado e traduzido, pode ser o do carnaval. Dois tipos de festa, o entrudo português – popular, com batalhas de frutos, água, etc. na rua – e o carnaval parisiense – elitista, com desfile e baile de máscaras – se juntam no Brasil e logo se transfiguram em um novo tipo de festa que vai incorporando outros elementos com o passar do tempo: carros motorizados, trio elétrico, novas alas, etc. Apesar destas incorporações, nunca perde sua essência fundamental e agora é até mesmo exportado como se fosse um produto legitimamente brasileiro.

Vale destacar que trago aqui, porque é coerente com este trabalho, visões que procuram uniformidades na globalização. Acho, no entanto, pertinente destacar também um pensador que busca diferenças locais dentro da globalização. Jean-Pierre Warnier concorda com a aproximação das culturas, mas diz que algumas diferenças culturais também se acentuam, muito em parte devido à criação de imprensa local, de cinema étnico e de canais televisivos locais, por exemplo. “Todos usam *blue jeans* e bebem Coca-Cola, mas sua vida não está só nisso, e o observador superficial poderá se iludir” (WARNIER, 2003, p. 154). Sem contar que a globalização atinge principalmente as camadas mais ricas da população, que têm o poder financeiro de consumir os bens culturais industrializados. Warnier diz:

O consumo tornou-se um espaço de produção cultural. A tal ponto que o verdadeiro problema ao qual as sociedades contemporâneas confrontam-se é um problema de fragmentação e dispersão das referências culturais mais do que de homogeneização destas referências (2003, p. 151).

Basicamente, o que é difundido e exportado ao mundo pela Indústria Cultural, na sua maioria, são bens efêmeros, que logo se desgastam. São bens culturais de fácil assimilação, de

consumo imediato, como, por exemplo, um *blockbuster* norte-americano ou um livro do Dan Brown. Já um bem cultural tradicional demanda tempo, estudo, dedicação e até mesmo um mestre para ser assimilado, como aprender a lutar *Kendo*³ ou dançar *Flamenco*. Warnier diz mais:

³ Arte japonesa de combate com espada.

Se as indústrias culturais americanas, em particular o cinema e o audiovisual, ficam com uma parte invejável dos mercados da cultura, a ponto de representar uma ameaça para as indústrias concorrentes, se estas indústrias conferem à sociedade americana uma visibilidade mundial, se certas marcas emblemáticas (Mac Donald's, Coca-Cola, Disney) estão presentes no mundo inteiro, se a língua angloamericana está em vias de se tornar uma língua planetária, não se pode concluir a partir daí que todas as culturas do mundo estão a caminho de uma americanização. Constata-se que, de fato, a humanidade é uma máquina de criar diferenças. Cada cultura, cada grupo conserva sua particularidade e defende sua identidade recontextualizando os bens importados. [...] Não se pode reduzir a cultura e suas múltiplas funções às indústrias e ao mercado dos chamados bens 'culturais' (2003, p. 162).

A uniformização do mundo contemporâneo, com a mercantilização e a difusão de hábitos e bens culturais industrializados, apesar de ser duramente criticada, pode apresentar diversos pontos positivos para o homem, onde quer que ele viva: temos a difusão de alimentos, da ciência, da medicina e de hábitos saudáveis e de higiene, para citar alguns. Incontestavelmente são práticas e conhecimentos importantíssimos que surgiram e se espalharam nesse mundo conectado atual. Porém, esse processo é muito mais uma ocidentalização do mundo do que um embate equilibrado entre as diferentes culturas:

O capitalismo global é, na verdade, um processo de ocidentalização – a exportação das mercadorias, dos valores, das prioridades, das formas de vida ocidentais. Em um processo de desencontro cultural desigual, as populações 'estrangeiras' têm sido compelidas a ser os sujeitos e os subalternos do império ocidental, ao mesmo tempo em que, de forma não menos importante, o Ocidente vê-se face a face com a cultura 'alienígena' e 'exótica' de seu 'Outro'. A globalização, à medida que dissolve as barreiras da distância, torna o encontro entre o centro colonial e a periferia colonizada imediato e intenso (ROBINS apud HALL, 1999, p. 18).

Nesse embate, o sujeito contemporâneo se sente meio desamparado, perde cada vez mais suas referências, já que sua cultura se dissipa e se modifica. Para recuperar a identidade, ele procura saídas: consome certas coisas para fazer parte de uma determinada tribo, age de uma maneira tal para participar de algum grupo, apela à religião, etc. Ou seja, tenta fazer parte de subgrupos, tenta reassumir uma identidade, onde terá referências e um sentido para a vida. Ou até mesmo pode assumir diferentes identidades, dependendo do local e da situação em que se encontra:

[...] o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma 'celebração móvel': formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas (HALL, 1999, p.12).

Este é o mundo de Kitano e isso é o que ele traz em seus filmes. Ele é um indivíduo que vive numa cultura tão híbrida como a japonesa, onde tradição e modernidade convivem lado a lado. Seus filmes apresentam tanto aspectos da cultura tradicional japonesa quanto da cultura norte-americana introduzida e difundida no Japão. É sobre isso que esta monografia trata, o filme refletindo o homem que por sua vez traz marcas de seu tempo. O cinema de Kitano traduzindo este sujeito que vive entre duas culturas tão distintas e que, através de seus personagens, bastante isolados e perdidos, reflete suas apreensões e seu modo de ver a sociedade atual.

1.2 O PROCESSO CULTURAL NO JAPÃO

Apresentarei, a seguir, um pequeno histórico e aspectos culturais japoneses, baseado na leitura do Guia da Cultura Japonesa, no Guia Visual Folha de São Paulo – Japão, na enciclopédia

Barsa e em minha experiência pessoal, já que convivi e morei bastante tempo com japoneses.

Provavelmente os primeiros habitantes do Japão lá chegaram por volta de 40.000 atrás, durante a época de glaciação, aproveitando o nível baixo do mar. Há cerca de 14.500 a.C. surgiu uma sociedade conhecida como Jomon. Sua alimentação era baseada na caça e coleta e também produziam cerâmica, uma das mais antigas do mundo. Entre 300 a.C. e 300 d.C. foi introduzida no Japão, através da Coreia, a cultura irrigada do arroz e objetos de bronze e ferro, como armamentos e ferramentas agrícolas. Esse período é conhecido como Yayoi. Após esta época, houve um grande desenvolvimento político e social, surgindo a aristocracia e o imperador. Por volta dos séculos V, VI, e VII, a cultura japonesa foi muito influenciada principalmente pela China, de onde adquiriu, por exemplo, a primeira forma de escrita, os kanjis; a principal religião, o budismo; o primeiro sistema legal; além da influência nas artes e no artesanato.

Seguiu-se um período feudal e no século IX surgem os samurais (*bushi*), fazendeiros guerreiros que protegiam as terras de seu senhor (*daimyo*). Os samurais acabaram por formar seus próprios clãs e entre os séculos XII e XIX governaram o país, tornando-se mais poderosos que o imperador. A essa ditadura militar deu-se o nome de Shogunato. Em 1542, os portugueses chegam ao Japão trazendo inúmeras inovações, influenciando os costumes, as artes, a religião e até mesmo a língua⁴.

Os primeiros portugueses chegaram ao sul do Japão, acidentalmente, naufragos após uma tempestade. Após isso, diversos mais vieram. Os lusitanos se estabeleceram principalmente na cidade de Nagasaki, uma região bastante acidentada, o que dificultaria possíveis ataques por mar. Introduziram as armas de fogo e um novo tipo de escrita, o *romaji* (a transcrição do japonês para o alfabeto latino). Faziam um comércio regular, trazendo seda da China e especiarias da Índia e

trocando por prata. Também influenciaram campos como a Medicina (a primeira cirurgia foi feita por um missionário), Ciências Náuticas, Arte Militar, Geografia, Arquitetura e Astronomia. Mas, é claro, além disso, trouxeram a religião cristã, com os jesuítas. Conseguiram até mesmo converter alguns senhores feudais. Mas a intolerância dos portugueses acabou por expulsá-los da ilha. Não bastava apenas fazer o comércio com a ilha nipônica, queriam também catequizar todo o povo. Toyotomi Hideyoshi, governante japonês da época, quis manter só o comércio, algo que os lusitanos não aceitaram, por isso começou uma perseguição aos católicos.

Em 1603, Tokugawa Ieyasu consegue unificar o Japão e implanta o Shogunato de sua família, que durou até 1868. Esse período da história nipônica é conhecido como Edo. No período Edo, o Japão se isola do resto do mundo. No ano de 1641 o governo restringe o comércio com países estrangeiros. A partir de então, apenas chineses e holandeses teriam acesso aos portos nipônicos. O período Edo foi muito importante para as artes no Japão, surgindo nele o teatro *Kubaki*, a principal influência no início do cinema Japonês; o *Bunraku*,

Muitas das palavras do japonês remontam a essa época, advindas do português. Alguns exemplos: koppu (copo), botan (botão), manto (manto), pan (pão), kirisuto (Cristo), kyarameru (caramelo), bisuketto (biscoito), konpeitou (confeito), tabaco (tabaco, cigarro).

teatro de bonecos retratado no filme *Dolls* (2002) de Kitano; e um estilo de pintura chamado *Ukiyo-e*, tendo como um dos principais nomes Hokusai, artista em cujos trabalhos Kitano já inspirou suas pinturas.

O Japão, assim, viveu fechado para o mundo, num regime feudal, até 1853, quando o comodoro norte-americano Matthew Perry chegou ao país com uma frota de embarcações e exigiu a abertura do país. A situação gerou uma reforma no poder, derrubando o Shogunato e restaurando o poder do imperador (essa situação é retratada no filme *O Último Samurai* (*The Last Samurai*))

(2003) de Edward Zwick). O período que se segue após esta restauração, iniciado em 1868, é conhecido como Meiji. Talvez seja pertinente destacar que o Japão se abriu sem muita resistência aos estrangeiros, diferentemente da China, que só após os anos 1990 promoveu uma maior abertura ao exterior.

Com a abertura, o Japão desenvolve-se rapidamente e se torna extremamente belicoso, buscando territórios e domínios na Ásia. Esta agressividade culmina com a Segunda Guerra Mundial, na bomba atômica e na destruição. Apesar de arrasado, o Japão consegue reconstruir-se rapidamente graças ao auxílio dos Estados Unidos que, com o receio do avanço comunista, procura um aliado na Ásia. Com a ajuda norte-americana e o empenho e disciplina tradicionais dos japoneses, o país se desenvolve rapidamente (chegando a crescer a uma média de 10% ao ano) e hoje se encontra entre os mais ricos do planeta. Esta rápida mudança e mistura de culturas gera uma sociedade particular, onde os indivíduos tendem a ficar divididos entre duas identidades, a tradicional herdada de seus antepassados e a da nova cultura trazida pelos ocidentais. Pode-se, de acordo com as idéias de Stuart Hall, caracterizar esta sociedade como de modernidade tardia:

As sociedades da modernidade tardia, [...] são caracterizadas pela 'diferença'; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes 'posições de sujeito' – isto é, identidades – para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta (1999, p. 17).

A introdução do *American Way of Life* no Japão não criou simplesmente uma cópia da cultura norte-americana. Quando uma nova cultura é introduzida sobre uma anterior, existirá uma mistura e uma hibridização entre as duas. Mesmo que convivam em paralelo, como no caso da África do Sul, com o Apartheid separando brancos e negros, ocorrerá, mesmo que lentamente, um misto das culturas. No caso japonês, a introdução do modo de vida norte-americano foi bem aceito,

gerando uma sociedade singular, advinda de uma mescla entre estilos de vida, muitas vezes, amplamente conflitantes. A cultura nipônica, em boa parte devido a uma de suas religiões predominantes, o Confucionismo⁵, preza muito o culto à tradição, como se pode apreender nesta passagem de *O livro das religiões*: “A fim de alcançar a harmonia com o *tao*⁶, o homem precisa de conhecimento e compreensão, o que ele pode obter estudando o passado, a *tradição*” (GAARDER; HELLERN; NOTAKER; 2000, p. 79). Por outro lado, é um povo que também aceita e gosta do novo, da renovação. Assim, ocorre um “choque” entre a tradição e o moderno no Japão atual, e sua sociedade pode ser considerada como uma sociedade traduzida, como define Stuart Hall:

Algumas identidades gravitam ao redor daquilo que Robins chama de ‘Tradição’, tentando recuperar sua pureza anterior e recobrir as unidades e certezas que são sentidas como tendo sido perdidas. Outras aceitam que as identidades estão sujeitas ao plano da história, da política, da representação e da diferença e, assim, é

⁵O confucionismo é “um conjunto de pensamentos, regras e rituais sociais desenvolvidos pelo filósofo K’ung-Fu-Tzu (ou, na forma latina, Confucius)” (*O livro das religiões*, p. 77). ⁶“O *tao* é a harmonia predominante no universo; em outras palavras, o relacionamento bom e equilibrado entre todas as coisas” (GAARDER; HELLERN; NOTAKER; 2000, p. 79).

improvável que elas sejam outra vez unitárias ou ‘puras’; e essas, conseqüentemente, gravitam ao redor daquilo que Robins [...] chama de ‘Tradução’ (1999, p.87).

Esta tradução e esfacelamento da cultura nipônica tradicional, com uma abertura tão repentina e forçada⁷, certamente têm influência no modo de vida do homem japonês atual. Ele vive dividido entre aspectos e valores tão diferentes quanto os herdados através de seus ancestrais e os novos valores introduzidos pelos ocidentais. Por isso, deles pode-se dizer que:

[...] são homens traduzidos [...] Eles devem aprender a habitar, no mínimo, duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e a negociar entre elas. As culturas híbridas constituem um dos diversos tipos de identidade distintivamente novos produzidos na era da modernidade tardia (HALL, 1999,

p. 89).

Retomando o que foi visto no subcapítulo anterior e aplicando à sociedade nipônica, pode-se dizer que a tradição, que servia de base e sustentação para a identidade, trazendo segurança para o sujeito, já não existe da maneira como havia sido no passado. O indivíduo não se encaixa mais nas velhas categorias sociais, não tem seu lugar reservado na pirâmide social, não pode mais dar continuidade ao projeto de seus antepassados, não acha um objetivo na vida e nem vislumbra deixar um legado para os seus filhos. Suas certezas já não são mais tão certas assim.

O indivíduo está isolado: é um anônimo numa cidade gigante. Não é ninguém e não consegue vislumbrar um futuro. Apesar do crescente número de pessoas, ele está sozinho, não pode recorrer aos antepassados e nem à tradição. “Encontramos, aqui, a figura do indivíduo

⁷ O Japão ficou sob ocupação americana de 1945 a 1952.

isolado, exilado ou alienado, colocado contra o pano-de-fundo da multidão ou da metrópole anônima e impessoal” (HALL, 1999, p. 32).

Talvez por isso Kitano traga em seus filmes, apesar de algumas histórias se passarem numa grande metrópole atual, cenários pouco habitados, quase vazios, como numa antiga aldeia. As pessoas se conhecem, o sujeito representa algo para aquela pequena sociedade, o indivíduo tem ali sua importância. Em contraste, alguns de seus personagens refletem o isolamento e a perda do homem atual: são violentos, têm uma vida sem sentido e sem muitos sentimentos.

O misto de visões de mundo distintas pode criar situações positivas ou negativas dentro de uma nova cultura híbrida. Apesar de o suicídio ser uma prática tradicional no Japão (*harakiri*), as antigas razões se dissiparam e o número atual de suicidas talvez possa, em parte, ser explicado a partir da mescla de culturas. O modo de vida japonês prezava o estudo e a procura com afinco do melhoramento do indivíduo⁸. Na cultura globalizada, existe uma constante difusão de novas informações e conhecimentos. No meio desses dois mundos, o sujeito se sente perdido entre o infinito número de informações e sua constante ampliação, e o esforço demandado para o aprendizado. Não importa o quanto estude, estará sempre desatualizado. As pressões sociais para o sucesso individual também geram maior desamparo no sujeito. Além disso, o individualismo trazido pelo ocidente força o homem a querer ser cada vez melhor, ultrapassar os outros na cadeia social. Se o indivíduo falha, perde sua honra

⁸ O *Bushido*, um código moral não-escrito seguido pelos samurais, ainda hoje influencia o povo japonês. Alguns dos principais preceitos éticos do código eram: justiça, dever, dedicação, coragem, benevolência, polidez, modos refinados, veracidade, sinceridade, dever, lealdade, indiferença à morte e honra. e tem como solução o fim da vida⁹. Podemos entender melhor esta situação através da

seguinte passagem de Carl Rogers, citada em livro de Teixeira Coelho:

Numa época em que o conhecimento, construtivo e destrutivo, avança a passos gigantescos para uma era fantástica, uma autêntica adaptação criativa parece representar a única possibilidade que o homem tem de manter-se ao nível das mutações caleidoscópicas de nosso mundo. Perante as descobertas e as invenções que crescem em progressão geométrica, um povo passivo e tradicional não pode fazer face às múltiplas questões e problemas. A menos que os indivíduos, os grupos e as nações sejam capazes de imaginar, construir e rever de modo criador as novas formas de estabelecer relações com essas complexas mutações, as sombras irão crescendo (ROGERS apud COELHO NETTO, 1998, p. 30).

Entretanto, a mescla de culturas também pode gerar bons frutos. O grande desenvolvimento tecnológico conseguido no Japão tem muito a ver com o seu tradicional empenho por renovação e mudança. “O gosto pela mudança é a manifestação de antigos conceitos religiosos [...] que valorizam a importância da temporariedade e da renovação” (GUIA..., 2000, p. 20). Além disso, o peculiar sistema capitalista japonês é uma mistura bem sucedida de tradição e modernidade, como se pode apreender nesta passagem de Maurice Pinguet em *A morte voluntária no Japão*:

A ideologia do capitalismo japonês é pesadamente familiarista, ou se preferirmos, feudal, já que a feudalidade só fez alargar no quadro dos clãs militares as relações de dependência, de proteção, de obrigação vividas inicialmente através dos laços familiares. Esses princípios de organização do trabalho, originários de um sistema de parentesco aberto e flexível, foram elaborados outrora pelo modo de produção doméstica, depois exaltados na ética do feudalismo – mas eles se revelam no momento muito adaptáveis à produção industrial. A luta de classes, que tem como efeito frear a produção, apaga-se na luta dos clãs que a estimula. Eis o paradoxo: a modernização do Japão se apóia em valores inscritos em sua tradição. (PINGUET, 1987, p. 50).

⁹ O japonês se preocupa muito com o coletivo, não pode falhar com seus familiares, tem de atingir suas metas ou se esforçar ao máximo para isso, caso contrário irá desonrar a família. Também há uma grande preocupação em não incomodar terceiros: um jovem japonês foi seqüestrado e morto por terroristas no Iraque. Sua família publicamente pediu desculpas à nação japonesa pela preocupação e transtornos causados.

Uma outra questão advinda desta mistura fica entre o individualismo trazido pela cultura ocidental e a submissão, coletividade e lealdade tradicional do japonês. Temos também a tradição oriental do “não dito”, a sugestão e a insinuação em conflito com a cultura ocidental de afirmar, dizer tudo aquilo que sente, de ser explícito. Essa insinuação tradicional japonesa talvez esteja ligada com a língua: os ideogramas (*kanjis*) podem adquirir diferentes significados dependendo da relação com os outros ideogramas que o acompanham. Para entender a língua, é preciso compreender as sugestões e “insinuar” o que a frase diz. Também, os sentimentos não são declarados verbalmente, não é algo que se fale sobre, mas que deve ser visto, que se sente. Muito diferente dos ocidentais, acostumados mais com sentimentos declarados do que demonstrados.

Além disso, o oriental trava menos contato físico do que o ocidental. Talvez, por isso, uma forma de demonstrarem o que sentem, já que têm dificuldade com o contato físico, é através de presentes.

O indivíduo que vive nesta mescla de culturas fica dividido. Por um lado, existe a reflexão, a calma, o apreciar do momento, desenvolvendo assim a parte espiritual (Cerimônia do chá, *Ikebana*¹⁰, *Shodou*¹¹, etc.) em diferença com a máxima ocidental de "tempo é dinheiro". Também, o contraste entre as regras rígidas para algumas atividades contra um certo desregramento dos ocidentais. Uma cultura onde o que vale é o esforço, apesar do resultado, e outra onde o que importa são os resultados finais. O sujeito, assim, assume diferentes posições em diferentes situações:

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiantes de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 1999, p. 13).

¹⁰ Arte do arranjo floral. ¹¹ Arte da caligrafia.

Dentro desta sociedade tão peculiar vive Takeshi Kitano, e isso certamente se reflete em seu cinema. Este homem que habita entre dois modos de vida tão diferentes se apropria do que há de melhor em cada um e leva isso para os filmes, criando certamente uma bela e única mistura.

2 CINEMA JAPONÊS NO SEU DIÁLOGO COM O CINEMA NORTE-AMERICANO

Analisarei neste capítulo duas grandes escolas de cinema, a norte-americana e a japonesa, que foram de grande influência para os trabalhos de Takeshi Kitano. São duas correntes que

sofreram constantes trocas entre si através do tempo, pelas mais diversas razões, seja pelo período que o Japão ficou ocupado pelos Estados Unidos logo após a Segunda Guerra, ou pela revitalização e admiração que a cultura oriental vive hoje em dia no ocidente. Começarei com um histórico e uma análise das duas escolas para finalizar com as influências mútuas entre ambas.

2.1 CINEMA NORTE-AMERICANO

Não é o objetivo deste subcapítulo construir um histórico apurado sobre o cinema dos Estados Unidos. Serão destacados, a seguir, aspectos sobre a produção, os temas, o roteiro, a linguagem e a montagem dos filmes hollywoodianos. Estas características são relevantes, pois, além de trazer parâmetros para uma comparação com o cinema japonês, serviram de inspiração para o cinema de Kitano. Claro que não se deve pegar a parte pelo todo, já que temos diferentes diretores que trabalham de maneiras distintas¹², mas, no entanto, as características que serão apresentadas se encaixam em boa parte dos filmes produzidos para a grande massa pela indústria cinematográfica de Los Angeles.

A cidade de Los Angeles, no estado da Califórnia, foi escolhida para ser o centro da indústria cinematográfica norte-americana devido a sua mão-de-obra barata, ao seu bom clima, sem muita chuva e com bastante sol em boa parte do ano, e também porque ficava distante da “Edison Company” e da “Motion Pictures Patents Company” (que controlava as patentes para o cinema), pois estas duas companhias lutavam para que os produtores que fizessem filmes sem sua autorização se tornassem foras da lei.

Desde os primórdios, uma das características marcantes do cinema indústria de Hollywood

são os seus heróis. Eles têm, sobretudo, uma grande compaixão pelo próximo, arriscando a vida pelo bem comum. A própria palavra “herói” deriva de um radical grego que significa “proteger e servir”. Normalmente, os heróis apresentam habilidades incomuns, são realizadores de façanhas, carismáticos, espertos, têm uma grande força de vontade e são idealistas. Eles transformam suas idéias em práticas, agem para atingir seus sonhos. São sempre belos e têm um físico privilegiado, atraindo o público. Também representam uma dicotomia direta com seus antagonistas, sendo o vilão mau e imoral e o herói bom e com uma ética elevada. O vilão é feio, mau, arrogante, cruel e ganancioso, e assim, por direta oposição, realça as qualidades do herói. Também não tem compaixão pelo próximo como tem o herói, buscando todas as glórias para si, além de não aprender nada com a sua jornada, como acontece com o herói. Normalmente, estes personagens, heróis e vilões, apresentam uma

Como disse Antonio Costa (1989, p. 89): “Hollywood confirma e acentua sua primazia econômica e, [...] mesmo sobre as férreas leis de controle do sistema de estúdio, conseguem impor-se algumas personalidades de diretores com estilo claramente reconhecíveis, como Hitchcock, Von Sternberg, Hawk, Welles”.

faceta psicológica pouco profunda, pouco trabalhada, agindo coerentemente com seus papéis. Às vezes, o vilão pode ter atitudes boas e o herói atitudes más, ambos também podem apresentar fraquezas, mas apenas com o intuito de tornar os personagens mais reais e mais humanos, aumentando a identificação com o público. Em sua monografia, Rodrigo Dorsch, fala mais sobre isso:

Os filmes de Hollywood (na sua grande maioria) não somente na história em si (roteiro), mas na maneira como é contada (direção, montagem, efeitos especiais, etc.), possuem uma dramatização excessiva das situações e dos valores em confronto, um tipo de conflito espetacular, fazendo com que o espectador seja forçado a tomar partido por um dos antagonistas ou uma das facções antagonistas (1997, p. 21).

O ritmo da montagem do cinema hollywoodiano, principalmente nos filmes de ação, se caracteriza por planos curtos e cortes rápidos, mostrando menos e “dizendo” mais, excitando o espectador. É como se seguissem o lema capitalista de maximizar o lucro, cortando o supérfluo. Racionalizam a obra, como racionalizam a vida. Além disso, com o advento da TV, videogames e afins, competidores pela audiência, os filmes tiveram que se tornar cada vez mais impactantes e criativos para fazer sucesso. Sobre a montagem das cenas e sobre o herói, Dorsch acrescenta:

Hollywood valoriza as cenas de ação, imprimindo a elas velocidade vertiginosa, coreografias fantásticas e trilha épica para êxtase do público. Entretanto é importante salientar que os atos em si não fazem o herói. Ele deve passar por uma série de provas, físicas ou psicológicas, para se consagrar como herói (1997, p. 52).

Os roteiros do cinema de Los Angeles seguem uma estrutura básica, num esquema que normalmente irá atingir grande sucesso. Christopher Vogler, em seu livro *A jornada do Escritor* (1992), explica que os filmes apresentam um protagonista principal, o herói, que tem como uma de suas principais características o sacrifício pessoal em nome de algo maior do que ele, do bem comum. Através do filme, durante sua jornada pessoal, ele deve passar por uma série de provas, resumidamente:

a) Mundo comum: vida normal do herói, seu mundo cotidiano; b) Chamado à aventura: acontece algo que incita ao herói abandonar ou mudar o seu mundo comum; c) Recusa ao chamado: o herói hesita, tem de medo de sair de sua vida cotidiana e partir ao desconhecido; d) Encontro com o mentor: o mentor ensina e dá informações que tiram o medo do herói e lhe dá segurança para iniciar sua jornada; e) Travessia do primeiro limiar: a partir daqui não há mais volta para o seu mundo normal, o herói assume o

compromisso com a aventura; f) Testes, aliados e inimigos: o herói tem suas forças testadas. Encontra seus aliados e descobre seus inimigos; g)

Aproximação da caverna oculta: o herói se aproxima do lugar mais sombrio de sua aventura, o território inimigo. Aqui, ele enfrentará seus maiores medos;

- h) Provação suprema: o herói entra na caverna oculta e enfrenta a morte, simbólica ou física. Aparentemente sem saída, o herói confronta o perigo e, após quase morrer, ele consegue triunfar;
- i) Recompensa: após triunfar sobre o grande desafio, “morre” o herói do mundo comum e renasce um novo herói, com maior experiência e maior compreensão do mundo especial. Ele recebe recompensas por sua luta e bravura, como armas ou conhecimentos. Tenta agora retornar ao mundo comum;
- j) Caminho de volta: o herói, agora, enfrenta as conseqüências das mudanças que trouxe ao mundo especial. Perseguido pelas forças obscuras, em uma tentativa de vingança, ele irá combatê-las novamente e possivelmente terá de se sacrificar, normalmente perdendo um aliado ou o seu mentor;
- k) Ressurreição: o antagonista tenta sua última tentativa de derrotar o herói. O herói derrota definitivamente o seu inimigo e consegue retornar ao seu mundo comum. Porém, agora, muito mais sábio e forte. Ocorre também uma segunda morte simbólica, onde o herói deixa as armas e a luta de lado para retornar à sua vida comum;
- l) Retorno com elixir: o herói traz ao mundo comum a recompensa por sua luta e a repartirá com seus companheiros, possibilitando, assim, uma nova vida no mundo comum ou no mundo especial.

Com relação aos personagens básicos, além do herói, temos o mentor, que, experiente, guia

e ensina o herói, ajudando-o a iniciar ou a seguir sua aventura. O mentor pode ter sido algum herói passado que empreendeu com sucesso uma determinada jornada ou que tenha falhado, mas que, mesmo assim, adquiriu conhecimentos. O arauto é um personagem ou um fato que traz ao herói a vontade ou a decisão que lhe faltava para se lançar na aventura. O guardião do limiar é um antagonista menor que serve de teste inicial ao herói, podendo tornar-se um aliado no futuro. O camaleão é um personagem que não tem suas intenções bem definidas, sendo importante para acabar com a previsibilidade da história e gerar suspense. O pícaro é um personagem que tem como função dramática quebrar a tensão do filme, trazendo humor à história. Ele nos ajuda a perceber a nossa hipocrisia através de situações cômicas, alertando sobre situações que vão do ridículo ao absurdo. O sombra é o antagonista, o inimigo do herói, tendo a função dramática de impor desafios a ele, para que se lance na aventura e transcenda sua vida comum.

Esse sistema de construção (que também é utilizado por diversos escritores, roteiristas e filmes fora de Hollywood, devido a sua coerência e utilidade) tem um único objetivo: o sucesso do filme, pois o cinema de Hollywood é, acima de tudo, uma indústria e busca, em primeiríssimo lugar, o lucro. O importante é vender, não interessando a qualidade inerente do filme. Melhor ainda, claro, se a obra tiver qualidade, mas esse não é o objetivo final. Por exemplo, se um determinado filme faz sucesso, a fórmula tende a ser repetida, gerando seqüências ou filmes similares, pois, se a fórmula já deu certo uma vez, é mais uma garantia de um provável retorno financeiro. Todo esse cuidado com a produção do filme para atingir um lucro final aos investidores, com uma criteriosa negociação de contratos diversos, com a seleção de atores, de diretores, de roteiristas, etc., cada vez demanda mais tempo. Certa vez, o diretor Billy Wilder chegou a declarar: “Hoje nós gastamos 80% do tempo negociando e 20% fazendo o filme” (LITWAK, 1994, p. 11).

O cinema também cria tendências, dita moda, gerando mais dinheiro com a venda de

produtos relacionados ao filme. Apresenta astros e estrelas famosos em todo o mundo, que atraem mais público, aumentando as bilheterias e, conseqüentemente, criando mais lucro. Esses astros estão sempre na mídia e sua participação num filme é boa para promover a obra, criando um atrativo e um “selo de qualidade” para o produto. Há, porém, um lado negativo na utilização constante de pessoas de renome: por serem garantias de sucesso, diretores com boa reputação ou grandes estrelas são disputadas pelos grandes estúdios, o que acarretou um crescimento exagerado em seus salários e no custo para fazer um filme. Entre 1980 e 1987, o custo médio para fazer um filme cresceu 113,7%, e entre 1987 e 1992 cresceu outros 44%, de acordo com Mark Litwak (1994, p. 6).

A indústria californiana de cinema utiliza também todo um enorme aparato de divulgação, usando publicidade maciça na grande mídia, até porque muitas das produtoras de filmes também são donas ou parceiras de grandes redes de comunicação. O filme também sofre o controle criativo do produtor para assegurar que a fórmula utilizada terá sucesso. Hollywood normalmente tem medo das novidades e de filmes de alguma maneira diferentes, e assim sempre calculam os riscos de um provável insucesso antes de investir numa película. Por isso, muitos diretores recorrem a companhias independentes para financiar seus filmes: *Platoon* (1986), de Oliver Stone, que trouxe uma visão crítica sobre a Guerra do Vietnã, demorou 10 anos para ser produzido e só o foi porque Stone recorreu a uma companhia independente. Assim, acrescenta Dorsch, sobre a indústria cinematográfica norte-americana: “A produção em massa exige um consumo em massa e pressupõe uma standardização e produção em série, com pequenas alterações, através de modelos de filmes que se mostraram sucesso de mercado” (1997, p. 19).

Seguindo basicamente essa mesma fórmula de produção padrão, com a standardização dos filmes do chamando cinema hollywoodiano, é essencialmente um cinema de entretenimento. Os filmes apresentam uma estética apurada, ou seja, se valem de um aparato visual e sonoro avançado.

Aqui a forma vale mais do que o conteúdo e, para isso, são utilizadas muitas trucagens e efeitos especiais, o que encanta e torna a obra mais surpreendente para o público médio. Sobre esta forma de fazer cinema, Antonio Costa declara:

Com *Os caçadores da arca perdida* (81), em que uma das mais antigas ciências humanas, a arqueologia, se torna pura *science fiction*, se concretiza toda forma de contaminação entre a mais clássica iconografia hollywoodiana e as mais futuristas soluções técnicas (1989, p. 140)

Outra característica do cinema de Hollywood são os blockbusters, ou seja, filmes de grande orçamento, que utilizam grandes astros, apresentam paisagens exóticas e magníficos cenários montados (*stage*), figurino trabalhado, milhares de figurantes, cenas espetaculares, com efeitos, explosões e sangue. Os filmes têm ampla e mundial divulgação e são marcados por grandes estréias. São superproduções quase sempre bem-sucedidas e populares, gerando grande retorno financeiro.

Assim, tendo sido visto algumas das principais características do cinema hollywoodiano, pode-se tentar trazer algumas das influências que os filmes norte-americanos tiveram sobre Kitano: Takeshi Kitano, até mesmo por ser um cineasta sem formação nenhuma na área, sofreu grande influência dos *blockbusters* norte-americanos, largamente distribuídos no Japão do pós-guerra, junto com o *American Way of Life*. Gostava muito dos filmes de ação e violência vindos de Hollywood: entre suas películas favoritas estão *Darkman – Vingança Sem Rosto (Darkman)* (1990) de Sam Raimi, *Viver e Morrer em Los Angeles (To Live and Die in L.A.)* (1985) de William Friedkin e *Traga-me a cabeça de Alfredo Garcia (Bring Me The Head of Alfredo Garcia)* (1974) de Sam Peckinpah. Também entre os seus preferidos está *Laranja Mecânica (A Clockwork Orange)* (1971) de Stanley Kubrick, outro filme em que a violência aparece em destaque. Esta temática sangrenta, cruel,

com um herói mau caráter (mas que ao menos mantêm sua palavra), destemido, solitário e que enfrenta sozinho as adversidades com sua coragem é, para mim, a grande influência de Hollywood sobre o cinema de Kitano. Outras influências, desenvolvidas ao longo de seus trabalhos, são a utilização de equipamentos e técnicas sofisticadas, como veremos no terceiro capítulo.

Em seu recente filme *Zatoichi* (2003), Takeshi Kitano usou muito das técnicas de produção de uma película de ação padrão hollywoodiano. A câmera, através do dolly¹³, contorna os personagens, algo que não existia em seus primeiros filmes, trazendo emoção e dramaticidade à cena. Utiliza o zoom para criar tensão e tornar o filme mais dinâmico. A música é bem trabalhada e, para atingir o clímax, Kitano se vale de cortes rápidos e planos curtos, criando um certo êxtase para depois gerar, no desfecho, um alívio e uma sensação agradável, algo comum no cinema da Califórnia. Pode-se apreender melhor estas influências que a indústria de cinema de massa teve sobre ele, através das próprias palavras de Takeshi Kitano. Nos extras de *Zatoichi* (2003), o diretor afirma:

Para um filme ser divertido, a câmera tem de se movimentar e as tomadas devem ser curtas. São essas as regras do cinema hoje em dia. Então eu as segui. Usei gruas e dollies e fiz muitas tomadas curtas. Fiz o filme dentro dos padrões de entretenimento de hoje (ZATOICHI..., 2003).

E completa: "Não se filmava sangue sendo jorrado antes. Mas, hoje em dia, graças aos efeitos especiais, podemos mostrar sangue e ferimentos com mais realismo" (ZATOICHI..., 2003).

Já no documentário *Takeshi Kitano, l'imprévisible* (1999) de Jean-Pierre Limosin, ele

explicita sua preocupação com o lado econômico da atividade cinematográfica: “Pode-se

¹³ Dolly é um veículo móvel que transporta a câmara e o operador, facilitando a movimentação e criando efeitos visuais (aproximação, afastamento, circulação através dos personagens, etc.) durante as filmagens.

pintar quadros durante anos, sem vendê-los. No cinema é impossível, o filme tem que vender” (TAKESHI Kitano, *l'imprévisible*, 1999).

2.2 CINEMA JAPONÊS

Agora, para compreender as influências locais no cinema de Takeshi Kitano, analisarei o cinema nipônico, com um pouco de sua história, linguagem e diretores. Assim como no resto do mundo, o cinema japonês também tem suas diversas correntes, com inovações, estilos de linguagem, montagem e produção características. Em seu início, foi bastante influenciado por filmes de diversos países: nos anos 20, o expressionismo alemão trouxe um estilo peculiar que tentou ser imitado em algumas películas; nos anos 30, o cinema francês, com seu lado mental, trouxe um viés mais psicológico; o cinema russo, nos anos 20 e 30, apesar de toda uma censura, trouxe um novo estilo de montagem baseado nos filmes de Eisenstein; o realismo dos filmes italianos, com seu jeito de documentário e mostrando as mazelas sociais, influenciou no cinema japonês também dos anos 30. Há até uma *Nouvelle Vague* japonesa, surgida nos anos 60, conhecida como *Nuberu Bagu*. Como na França, os diretores desta corrente (nomes como Yoshida, Imamura, Suzuki e Oshima) quiseram experimentar, tentando enquadramentos não usuais, montagens, às vezes, anárquicas e com temáticas de inconformismo, violência, revolta e sexo. Porém, o importante neste segmento do trabalho é analisar o que chamarei de cinema tradicional japonês, com seus diretores e

linguagem mais conhecida no resto do mundo. Há duas correntes principais, relevantes para esse trabalho, dentro do que chamo cinema tradicional: o de filmes intimistas e de cotidiano (*shomingeki*), como os de Yasujiro Ozu, e os filmes de drama histórico, de costume e samurais, (*jidaigeki*) como alguns de Akira Kurosawa. São aqui importantes porque foram de inspiração fundamental para Kitano. Também os filmes de *yakuza* tiveram importante influência para Takeshi Kitano e serão aqui analisados.

O cinema no Japão surge no final do século XIX, com filmes baseados no teatro *Kabuki*. Surgido no período Edo, o *Kabuki* é um estilo de teatro clássico japonês, onde, mesmo tendo papéis femininos, só os homens representam. Como era extremamente popular na época da chegada do cinema, os filmes foram totalmente baseados neste tipo de representação. No *Kabuki* existem dois personagens principais: o *tateyaku* e o *nimaimé*. O *tateyaku* representava homens nobres, guerreiros samurais vitoriosos nas batalhas apresentando grande inteligência, vontade, determinação e sendo totalmente leais ao seu senhor. Porém, os *tateyaku* não podiam demonstrar seu amor pela mulher, pois a tradição confuciana condenava esse tipo de atitude, de deixar a lealdade ao seu mestre abaixo do amor a uma mulher. Em contrapartida, o personagem do *nimaimé* era um homem bonito, de coração puro e que podia declarar o seu amor, porém não era necessariamente forte ou inteligente, podendo às vezes ser até mesmo caracterizado como “frágil”. O *nimaimé* eventualmente poderia até mesmo se suicidar junto com sua amada. Esses dois tipos de personagens herdados do *Kabuki* são vistos até hoje em dia no cinema japonês, mas bem menos estereotipados que em seu início. Muitos dos personagens que o próprio Kitano representa poderiam se encaixar na categoria de *tateyaku*: homens sem medo, seguros de si, mas que não conseguem demonstrar o seu amor por uma mulher. Esses personagens principais característicos diferem dos heróis ocidentais, pois esses não são somente nobres, fortes, inteligentes e íntegros como também vencedores no amor. Existem exceções, é claro, como alguns papéis de John Wayne e Clint Eastwood (semelhantes ao *tateyaku*),

e alguns papéis de Marcello Mastroianni e Hugh Grant (semelhantes ao *nimaimé*), mas mesmo assim suas atitudes nunca são tão características destes dois tipos de personagens como no cinema japonês. Um grande exemplo de um ator no estilo *tateyaku* é Toshiro Mifune, famoso através dos filmes de samurai de Kurosawa. Como o *Kabuki* era representado somente por atores homens, a personagem feminina chamada de *onnagata* (representada por um homem) foi logo substituída no cinema por uma atriz feminina.

Em 1903, a primeira sala de cinema é construída em Tokyo. Entre 1911 e 1916, são vistos muitos filmes franceses, italianos e norte-americanos, principalmente os de ação. Os intelectuais japoneses preferem os filmes estrangeiros e as pessoas “comuns” os filmes japoneses. Em 1919, com a Segunda Guerra, os filmes norte-americanos dominam o cenário e inspiram intelectuais jovens como Yasujiro Ozu, que cansados do cinema nipônico no estilo *Kabuki*, criam um movimento para aprimorar o cinema japonês. Nos anos de 1920, surge um tipo de personagem que se torna muito popular até os anos 30, quando foram censurados: são personagens niilistas, foras da lei, que se rebelam contra a sociedade tradicional.

É importante destacar neste primórdio do cinema nipônico a figura do *benshi*: eles, na época do cinema mudo, serviam para explicar o que acontecia nos filmes, uma espécie de dublador ao vivo, podendo reproduzir os diálogos, explicitar o enredo, fornecer informações sobre fatos exóticos à cultura nipônica e dar a moral da história. Alguns *benshi* chegaram a se tornar mais populares do que os atores dos filmes, atraindo grande público com seu nome. Muitas pessoas assistiam ao mesmo filme com *benshis* diferentes, o que trazia uma nova experiência àquela mesma história. Com a introdução do som no cinema, principalmente a partir dos anos 30, a figura do *benshi* perde repentinamente seu valor e sua profissão¹⁴. O

¹⁴ Muitos *benshi*, com a abrupta perda do emprego, se suicidaram. Alguns mudaram para uma profissão afim, como narradores de rádio ou de documentários. Outros, tentando manter a antiga profissão, emigraram, alguns vindo parar no Brasil, onde o cinema mudo ainda persistiu por algum tempo (GUIA DA..., 2004).

irmão de Akira Kurosawa, chamado Heigo Kurosawa, foi um grande influenciador no gosto de Akira por cinema. Heigo era um *benshi* que, aos 27 anos de idade, se viu desempregado e, num ato extremo, suicidou-se.

Por volta do final da década de 1920, diretores como Shimazu, Gosho e em seguida Ozu, “criam” um novo gênero de filme chamado de *shomingeki* (“drama sobre pessoas comuns”). Esse gênero de cinema talvez seja o mais característico e diferenciado do cinema nipônico, com o drama de pessoas normais, retratando cenas prosaicas do cotidiano, bem diferente do cinema hollywoodiano com seus heróis extraordinários e situações fantásticas. Os filmes de *shomingeki* trazem normalmente vidas de proletários ou de classe média ou baixa. A história se desenvolve com humor, falando sobre as relações agradáveis e engraçadas dentro da família e também às vezes contrapondo com situações amargas, com as tristezas e incertezas da vida dos personagens. Esse tipo de abordagem, onde os japoneses se reconhecem, num filme sobre “eu e você”, consegue criar no espectador uma grande intimidade e empatia com os personagens.

Também nos anos 20, e se estendendo aos anos 30, o cinema japonês apresentou muitos filmes de esquerda, trazendo idéias revolucionárias, que tiveram grande sucesso. Com a guerra sino-japonesa de 1937, o governo começa a requerer filmes patrióticos e nacionalistas. Em 1939, uma lei é introduzida e toda a indústria cinematográfica fica sob domínio do governo, até o final da Segunda Guerra Mundial, em 1945. A censura proíbe filmes revolucionários e que se posicionem contra a guerra, incentivando filmes que tragam valores como a lealdade ao imperador e o sacrifício pessoal em favor do grupo. Em 1941, todos os filmes norte-americanos e europeus são banidos, pois traziam idéias liberais e individualistas, com exceção dos filmes alemães. Em 1945, com a derrota

na guerra, vem a ocupação norte-americana e a proibição de filmes antidemocráticos e que tenham como tema a vingança. Cenas de luta de espada também são proibidas, assim os personagens começam a usar pistolas e o cinema de *gangster* norte-americano começa a ser imitado. Cenas de beijo são encorajadas e se tornam bastante populares. Em 1951, além de ser produzido o primeiro longa-metragem colorido – *A Volta de Carmen (Karumen Kokyo no Kaeru)* de Kinoshita – *Rashomon* (1950), de Kurosawa, ganha o Leão de Ouro no Festival de Veneza e se torna o primeiro filme japonês conhecido internacionalmente. Em 1952, a ocupação americana termina e com o seu fim a proibição de temáticas nos filmes também acaba. Assim, as lutas de espadas e os temas de vingança são feitos novamente e os filmes de drama histórico (*jidaigeki*) e épicos voltam à cena.

Os filmes de drama histórico, ou *jidaigeki*, tiveram primeiramente um grande desenvolvimento principalmente durante a Segunda Grande Guerra, a partir do incentivo do governo, com filmes que buscavam trazer dignidade ao povo japonês, vangloriando o passado. Normalmente, esses filmes distorciam e tratavam o passado como “aqueles bons tempos”, e Kurosawa, como veremos ao final deste subcapítulo, posteriormente um grande mestre desse tipo de filme, ao contrário, começou a utilizar o drama histórico apenas como pano de fundo para uma história sobre o ser humano, preocupando-se com os aspectos contemporâneos da história passada e deixando a glorificação irreal de lado.

Nos anos 60, os filmes de *yakuza*, a máfia japonesa, e os filmes eróticos de baixo custo, fazem enorme sucesso. Também são feitos muitos documentários, que retratam principalmente os problemas sociais. Os filmes eróticos de baixo custo (*pinku eiga*) são produzidos em quantidades consideráveis, chegando até mesmo a existir redes de salas de cinema especializadas neste tipo de filme. Os *pinku eiga* contavam principalmente histórias sobre prostitutas, fantasias e repressão sexual. Já o cinema retratando a vida dos *yakuza* fez enorme sucesso até o início da década de 1970,

quando perde sua popularidade. Os filmes de *yakuza* podem ter influenciado Kitano, com sua temática violenta e cruel, seus anti-heróis perdidos no mundo e, por isso, tendo grande lealdade ao grupo. Em alguns desses filmes há uma violência cercada de beleza e uma preocupação estética principalmente com a cor. Tudo isso também pode ser visto nos filmes de Takeshi Kitano. Os personagens dos filmes *yakuza*, assim como alguns de Kitano, não apresentavam grandes expressões em seus rostos, da mesma maneira que no teatro *Kabuki*, como se soubessem que seu meio de vida os levaria à morte certa.

Um aspecto curioso do cinema japonês é o seu público. Os japoneses gostam de estar bem informados, de saber sobre tudo. Por isso, os filmes são divididos em vários gêneros, e a história sempre segue um padrão pré-estabelecido, diferentemente do ocidente, onde dentro de cada gênero específico, como o *Western*, por exemplo, existem diversas variações na história. A divisão principal clássica dos filmes é em *jidaigeki*, os dramas históricos, e em *gendai geki*, filmes sobre a vida contemporânea, onde o *shomingeki* de Ozu se insere¹⁵. No Japão, a pessoa vai ao cinema de antemão sabendo mais ou menos o que vai ver: normalmente não gosta de ser surpreendida, chegando a comprar pequenos livretos que explicam toda a história do filme que irão ver, contando até mesmo o final. Essa relação curiosa com o cinema talvez tenha um pouco a ver com os *benshi*, que explicavam detalhadamente tudo o que se passava na tela. Assim, as refilmagens fazem muito sucesso no Japão (em oposição à filmagem de seqüências

Dentro das duas categorias principais existem inúmeras divisões de tipos de filme, como, por exemplo: *migawari* (história de uma pessoa substituindo a outra, geralmente se sacrificando em favor do outro), *hahamono* (história de uma mãe que sofre e se sacrifica pelo marido e pelo filho), *tsuma-mono* (história da esposa, focando em sua vida particular), *kachusha-mono* (história de uma heroína que se auto-sacrifica), *monro-mono* (estilo de filme onde Marilyn Monroe apareceria), *isshoku ippon* (história de um homem que aceita alguma forma de hospitalidade e se sente obrigado a retribuir o favor), *oyabun-kobun* (história da relação entre o chefe da gang e seus subordinados). A influência americana criou alguns gêneros novos, como, por exemplo, o *nonsense-mono*, o *salaryman-mono* e o *sports-mono*.

nos EUA), contanto praticamente a mesma história, como as de Musashi Miyamoto¹⁶, Zatoichi e

“Os 47 Ronin”¹⁷, por exemplo.

Outro aspecto curioso advém da grande admiração que os japoneses têm pela natureza. Adoram jardins, cultivam árvores em miniatura (*bonsai*), praticam a arte dos arranjos florais (*Ikebana*), etc. Essa admiração se reflete nos filmes, com muitas cenas de natureza tentando induzir metaforicamente alguma idéia. Pode-se perceber essa influência nos filmes de Kitano, onde a natureza (principalmente o mar e a praia) está sempre presente. O Japão também tem as quatro estações do ano muito bem definidas, e nos filmes elas podem influir diretamente na história e no comportamento humano. Quase certamente também haverá alguma cena que se passe sob chuva (de acordo com Tadao Sato (1982), quase uma marca registrada do cinema nipônico), talvez porque a chuva seja muito freqüente no clima japonês. Algo interessante que ocorre é que normalmente os filmes que se passam no inverno podem durar até dez minutos a mais, em média, do que os passados no verão, mesmo tendo a mesma história. Isso se deve ao grande número de portas das casas, que no verão ficam abertas e no inverno fechadas. O diretor irá sempre filmar toda a abertura e fechamento formal da porta, gerando esses minutos extras, algo impensável nos filmes ocidentais.

Para aprofundar um pouco mais alguns aspectos do cinema japonês analisarei, a seguir, dois dos principais diretores da história do Japão: Kurosawa e Ozu, que tiveram grande importância e influência para as obras de Takeshi Kitano.

¹⁶ Samurai lendário.

Os 47 leais Ronin (Samurai sem senhor) vingaram a morte de seu senhor Asano Naganori, que ousou desembainhar a espada no castelo de Edo, em reação aos insultos proferidos por seu rival Kira Yoshinaka. Por causa disso, Asano foi forçado a cometer suicídio e seu clã foi banido. Assim, seus 47 leais vassallos planejaram e executaram uma vingança, assassinando Kira dois anos mais tarde. Sua extrema lealdade impressionou o Shogun (governante e líder militar), que permitiu que eles morressem como guerreiros honrados, cometendo o harakiri.

Yasujiro Ozu, assim como Kenji Mizoguchi, começou relativamente cedo a dirigir seus

filmes: aos 24 anos de idade. No Japão, diferentemente da maioria do resto do mundo, normalmente os diretores sempre começam por “baixo”, como assistente de direção, *cameraman* ou ator, subindo gradualmente até galgar o posto de diretor. Ozu é conhecido como “o mais japonês de todos os diretores”, talvez por ser o mestre da linguagem tão característica do *shomingeki*. Seus filmes normalmente retratam a família, um núcleo fechado, em vez de tratar da sociedade como um todo. Seu cinema, muito diferente do norte-americano, apresenta um tempo próprio, considerado por muitos ocidentais como “lento”, com um desenvolvimento gradual dos personagens que vão se revelando e se desenvolvendo, pouco a pouco, através da história.

Yasujiro Ozu fez cinquenta e quatro filmes. Ele procurou, ao longo da carreira, reduzir cada vez mais o seu meio visual de expressão, simplificando suas tomadas e deixando de utilizar efeitos e trucagens cinematográficas. Em suas primeiras obras ainda existiam alguns *travellings*¹⁸ e panorâmicas¹⁹, movimentos de câmera que ele foi gradualmente eliminando, até chegar a trabalhos com a utilização de apenas uma câmera estática (sempre com lentes de 50 mm), ao nível do solo, na altura dos olhos de alguém sentado sobre o tatame. A decisão de parar de utilizar as trucagens técnicas do cinema é feita em 1932, e Ozu declara o seguinte: “Pela primeira vez, eu conscientemente desisto de usar o *fade-in*²⁰ e o *fade-out*²¹. Geralmente, *dissolves*²² e *fades* não são parte da gramática do cinema. São apenas atributos da câmera” (ANDERSON; RICHIE, 1959, p. 361) [tradução do autor].

O *travelling* é a câmera mostrando a cena, movimentando-se em cima da *dolly*, para acompanhar o deslocamento de algo ou para percorrer o cenário na perspectiva de alguém que se movimenta através dele.¹⁹ Na panorâmica, a câmera mostra, num eixo fixo, o cenário da esquerda para direita ou vice-versa, imitando o olhar de quando giramos a cabeça.²⁰ *Fade in* é quando a imagem se forma gradualmente a partir de uma tela totalmente escurecida.²¹ *Fade out* é quando a imagem vai desaparecendo gradualmente até se tornar uma tela totalmente escura.²² *Dissolve* é quando a imagem se dissolve, desaparece gradualmente até o branco ou preto (*fade out*), ou se funde com outra imagem.

Yasujiro Ozu era um perfeccionista, seus diálogos são tão bem construídos que as cenas

parecem realmente tiradas da vida real. E mesmo deixando de lado as trucagens, sem ter uma composição dinâmica e sem uma montagem apurada, ele prestava muita atenção no aspecto visual dos seus filmes. Utilizava o ambiente, o cenário, de uma forma bem particular: muitas vezes, Ozu corta para um cenário onde algo importante ocorreu anteriormente, só que desta vez ele está vazio. Os poucos segundos que reaparece servem para lembrar o espectador de uma cena que ocorreu ali e trazer com isso sentimentos importantes que são agora relevantes na história. Ou então mostra um cenário ou um aspecto dele que vai servir para introduzir, de antemão, a cena que irá vir em seguida. Yasujiro Ozu também tinha uma excelente noção de ritmo e preparava cada filmagem com cuidado. Após ter escolhido um determinado ângulo e posição de câmera, ela não poderia mais ser movida. Kitano também se preocupa muito com cada cena de seus trabalhos em relação à estética, chegando a dizer que gostaria que cada frame de seus filmes pudesse ser retirado, como uma foto, e apreciado por sua beleza visual.

Podemos assim traçar mais algumas influências de Yasujiro Ozu no cinema de Takeshi Kitano. Ozu gostava muito de cenas de personagens numa mesma pose, olhando para uma mesma direção²³, algo que Kitano também utiliza muito em seus filmes. Outro aspecto de linguagem que também pode ter sido inspirado em Ozu é a frontalidade dos closes. Os personagens, em muitos filmes de ambos diretores, travam diálogos direcionados diretamente para a câmera (algo “proibido” dentro das regras tradicionais do cinema), não para falar com o espectador, mas com o outro personagem, que também irá se posicionar, em outra tomada,

No Japão é considerado desconfortável olhar muito tempo nos olhos de alguém durante uma conversa, assim como não olhar o seu interlocutor em momento algum é considerado como uma atitude fria. Portanto, o olhar é algo que deve ser balanceado. Além disso, o povo japonês tradicionalmente não gosta de confrontos, e assim, ao evitar o contato direto do olhar, estará evitando, de alguma forma, o “confronto”. Por isso vemos tantos filmes japoneses onde não há conflito dramático algum, onde os personagens apenas conversam, caminhando lado a lado, sem se olhar diretamente, apreciando a paisagem.

com o olhar virado para a câmera. A seguinte declaração de Ozu também pode trazer comparação

com os filmes de Kitano, que apresentam tanto cenas calmas, de reflexão, como dramas e cenas de ação: “Filmes com enredos óbvios me cansam agora. Naturalmente, um filme tem que ter algum tipo de estrutura ou algo do tipo ou então não é um filme, mas eu sinto que um filme não é bom se ele tem muito drama ou muita ação” (ANDERSON; RICHIE, 1959, p. 360) [tradução do autor].

Outro diretor de importante ascendência sobre a obra de Takeshi Kitano foi Akira Kurosawa, que começou a dirigir aos 33 anos de idade, em 1943, com a película *Sanshiro Sugata*. Kurosawa quebrou um pouco a tradição do cinema nipônico, sendo até mesmo chamado de “o menos japonês” dos diretores japoneses. Tradicionalmente não havia uma grande mudança no tipo de filme feito no Japão devido ao rígido sistema de “mestre-pupilo” que era utilizado na formação de novos diretores. O sistema fechado de formação impedia que novos diretores, com novas idéias, produzissem suas películas. Os recrutas deveriam começar de baixo, normalmente como assistentes, e assim assimilavam toda a maneira de fazer cinema do seu mestre²⁴. Esse sistema dificultava muito a inclusão de novas idéias e experimentações, diferentemente dos EUA, onde apesar de toda uma indústria cinematográfica com um rígido controle na produção, ainda há espaço para diretores independentes e inovações. Talvez por sua linguagem diferenciada e suas diferentes maneiras de fazer seus filmes, Kurosawa tenha sido o primeiro diretor japonês a ser “descoberto” no exterior. Contra as críticas de ser um diretor pouco japonês, disse: “Eu nunca faria um filme especialmente para audiências estrangeiras. Se um trabalho não tem significado para a audiência japonesa, eu – sendo um artista japonês – simplesmente não estou interessado” (ANDERSON; RICHIE, 1959, p. 377) [tradução do autor].

²⁴ Yasujiro Ozu foi assistente de Tadamoto Okubo e Akira Kurosawa foi assistente de Kajiro Yamamoto.

Akira Kurosawa é considerado um diretor “humanista”. Seus filmes se preocupam muito mais com os seres humanos, com uma possível igualdade entre eles, do que com todo o resto. Como

ele próprio declarou:

Todo cineasta somente diz uma coisa [em seus filmes] [...] Se eu olhar objetivamente sobre os filmes que eu fiz, eu penso que digo: 'Por que seres humanos não podem tentar ser mais felizes? [...] Por outro lado, em outros filmes, digo: 'Por que os seres humanos têm que ser infelizes?' (ANDERSON; RICHIE, 1959, p. 380) [tradução do autor].

Sendo um mestre do cinema épico, Kurosawa também sempre foi contra a atmosfera pessimista da maioria dos filmes japoneses e a sua falta de grandiosidade e apelo artístico. Procurava, assim como um diretor ocidental, usar as técnicas cinematográficas com o intuito de aumentar as impressões que o filme pode causar. Close-ups, movimentos de câmera, trilha sonora, bela composição dos quadros, usando todo esse vocabulário do cinema sempre com o intuito de atingir o lado psicológico do espectador. Com esse mesmo propósito, também utilizava muito bem a cor em seus filmes, criando, através das cores, juntamente com a imagem e o som, um clima expressivo para uma determinada cena. Experimentava bastante, muitas vezes trocando de estilo em cada filme. Quando filmava, Kurosawa não se preocupava muitas vezes com a continuidade das cenas, preferindo confiar muito mais na edição para fazer esse trabalho. Como Kitano, Kurosawa muda as idéias e se adapta antes e durante a construção do filme. Ambos não têm roteiros rígidos, podendo adaptar ou mesmo modificar aspectos da história. Akira Kurosawa foi de grande influência para Kitano, que inclusive tem os *Sete Samurais* (1954) entre seus filmes favoritos. Kitano declara, sobre uma cena de seu filme *Zatoichi*: “A cena na chuva é uma homenagem aos *Sete Samurais* de Kurosawa. Com mais dinheiro, eu teria usado cavalos. Eu queria uma cena com chuva e céu azul” (ZATOICHI..., 2003).

Akira Kurosawa ganhou popularidade por suas histórias singulares, onde o bem e o mal não

são claramente definidos. Talvez tenha sido importante até mesmo para mudar um pouco da cultura japonesa: com a derrota na Segunda Guerra, os japoneses se sentiram enganados pelo governo, pois os seus objetivos em vida eram os objetivos da nação. Kurosawa, com seus filmes, trouxe a visão de que cada indivíduo, e não a nação, deve descobrir o sentido da vida por si e não seguir a imposição do grupo. Kurosawa influenciou uma grande gama de cineastas, inclusive inspirando filmes de artes marciais. Ele também teve influência sobre cineastas norte-americanos, sendo admirado por diretores como Steven Spielberg, George Lucas, Martin Scorsese e Francis Ford Coppola.

Para finalizar, apresentarei a seguir, baseado nas diversas leituras, filmes e documentários assistidos, resumidamente em pequenos tópicos, algumas das características da maioria dos filmes clássicos japoneses:

a) Poucos efeitos visuais; b) Muitas cenas “mudas”, sem fala, durante planos longos. Criam contemplação, reflexão interior;

c) Tradicionalmente, uma ênfase no não-dito, no espaço vazio e em elementos estáticos.

Apresentação de paisagens sem pessoas, de objetos não relacionados ao enredo (*plot*)²⁵, que não seriam relevantes dentro da história principal;

Enredo ou *plot* é a estrutura onde os elementos da história são arranjados, é a seqüência causal dos acontecimentos. Normalmente começa por uma exposição de fatos, seguido de uma complicação dos acontecimentos até um clímax, terminando em uma solução final.

d) Normalmente não há herói principal, nos termos do herói hollywoodiano. Os

personagens principais são pessoas comuns, com suas fraquezas e forças;

e) Ritmo da montagem com planos e seqüências mais longos que os ocidentais, criando reflexão, intimidade, introspecção (para nós ocidentais, no entanto, normalmente parece que “não está acontecendo nada”). Existe uma beleza estética diferente da estética

espetacular dos filmes de Hollywood. Apresenta planos para agradar, acalmar, incitar a reflexão;

- f) Normalmente os personagens sofrem grandes pressões da sociedade e, mesmo lutando contra, acabam por ceder, se adaptando ou morrendo;
- g) Frequentemente, os filmes terminam em um local ou situação diretamente ligada ao início, acentuando o caráter temporal circular, como as estações do ano ou a alternância das marés;
- h) Ambiente familiar, mesmo dentro da metrópole;
- i) Muitas mortes e violência;
- j) Muitas cenas de natureza e de chuva;
- k) Temática tratando de temas como a solidão, a nostalgia, a velhice e o passar

constante do tempo, a inevitabilidade da decadência.

Tendo sido vistas as características principais de cada escola cinematográfica, japonesa e norte-americana, tentarei traçar, no subcapítulo que se segue, semelhanças e influências que cada uma dessas duas escolas de cinema teve sobre a outra.

2.3 INFLUÊNCIAS MÚTUAS

A influência do cinema norte-americano sobre o cinema japonês começa muito antes da ocupação dos Estados Unidos sobre o território nipônico. Os filmes estadunidenses anteriores à década de 1940 já traziam idéias liberais e assim fizeram grande sucesso entre os jovens japoneses, que não gostavam da sua sociedade autoritária e conservadora. Os japoneses admiravam principalmente os heróis e as heroínas desses filmes, suas histórias de amor e sua liberdade de

espírito. Também gostavam da alegria e dos finais felizes dos filmes norte-americanos, que contrastavam com os filmes europeus e japoneses que, na época, tinham histórias tristes e normalmente sem um final feliz. Yasujiro Ozu foi extremamente influenciado no início de sua carreira por esses filmes norte-americanos, inclusive tendo vontade de trabalhar com cinema após assistir ao filme *Civilization* (1916) de Thomas H. Innes, deixando de frequentar a universidade para dedicar-se a um trabalho num estúdio de cinema. Apesar de ao longo da carreira ter desenvolvido um estilo muito próprio de filmar, em seus primeiros trabalhos Ozu se baseou muito em filmes norte-americanos. Akira Kurosawa foi outro diretor influenciado pelos filmes norte-americanos, declarando inclusive que seu filme *Subarashiki Nichiyobi (One Wonderful Sunday)*, de 1947, foi inspirado num antigo filme de D. W. Griffith.

Para entender mais sobre essa influência norte-americana, podemos recorrer ao diretor japonês Mansaku Itami (1900-46), que escreveu em 1940 um ensaio sobre a influência estrangeira no cinema japonês. Nesse ensaio, citado no livro *Currents in Japanese Cinema* de Tadao Sato, Itami fala sobre a grande importância estadunidense no cinema nipônico da época:

A primeira coisa que nós aprendemos do cinema norte-americano foi o estilo de vida de velocidade rápida [...] depois, o comportamento vivo e a prontidão para tomar decisões. Finalmente, aprendemos a tomar uma afirmativa, propositada, e até mesmo combativa atitude em relação à vida, e a estimar nosso orgulho de seres humanos, temendo ninguém – resumindo, sua forte filosofia de como se portar dentro do mundo (ITAMI apud SATO, 1982 p. 34) [tradução do autor].

Além disso, Itami também escreveu:

A não ser que vícios crônicos sejam destruídos um por um, uma nação saudável não pode nascer. Além disso, eu penso que foram os filmes norte-americanos que primeiro nos deram a oportunidade de refletir sobre nossos costumes e maneiras enraizados. Em qualquer filme norte-americano eu posso ouvir alguém gritar: 'Jovem homem, não se desanime! Tenha mais orgulho e caráter forte! Subordinados, não sejam serviçais! Não bajule!'" (ITAMI apud SATO, 1982, p. 34) [tradução do autor].

Após a Segunda Grande Guerra, surge um gênero de filme chamado de *rashamen*, produções conjuntas de norte-americanos e japoneses, onde eram retratadas histórias de amor entre pessoas dos dois países após a Guerra. *Rashamen* é um termo depreciativo que é aplicado às mulheres que viram amantes de um ocidental e é usado para designar esse tipo de filme porque normalmente a mulher era japonesa e se submetia ao homem ocidental. O *rashamen* não fez sucesso no Japão, apenas fora dele, porque os japoneses sentiam “pena” dos homens nipônicos que perdiam suas mulheres para um caucasiano, além de ver de uma certa forma o retrato de sua relação com os norte-americanos, um relacionamento que na época era de certa submissão, assim como o de uma *geisha* e seu patrão. Como exemplos desse gênero de filme podemos citar *Casa de Chá do Luar de Agosto* (*Teahouse of the August Moon*) (1956) com Marlon Brando, Glenn Ford e Machiko Kyo; *Sayonara* (1957) com Marlon Brando e Miiko Ko; e *Sacrifício sem Glória* (*Flight from Ashiya*) (1964) com Yul Brynner, George Chakiris e Eiko Taki.

Também muitos filmes sobre a bomba atômica foram feitos no Japão ao final da ocupação norte-americana, já que durante esta ocupação era proibido produzir películas que destratassem o povo estadunidense. Alguns desses filmes culpavam os Estados Unidos pela tragédia, enquanto outros admitiam uma certa culpa do próprio povo japonês, que foi conivente e apoiou um imperador belicoso que havia iniciado uma guerra que só terminou com a tragédia da bomba atômica.

Examinando a influência do cinema japonês sobre o cinema norte-americano, percebe-se que também houve grandes trocas. Akira Kurosawa, admirado por mestres do cinema norte-americano, foi ajudado por eles durante uma determinada época: durante um período, Kurosawa ficou sem conseguir financiamento para seus filmes, pensando até mesmo em suicidar-se. Steven Spielberg, George Lucas, Martin Scorsese e Francis Ford Coppola, fãs de seu trabalho, o ajudaram a levantar fundos para suas películas²⁶ e reergueram sua carreira. O filme *Kagemusha, a Sombra do*

Samurai (Kagemusha) (1980) teve produção executiva da versão internacional a cargo de Francis Ford Coppola e George Lucas.

Além disso, muitos filmes de Akira Kurosawa foram refilmados na Europa e nos Estados Unidos. O roteiro de *Sete Homens e Um Destino (The Magnificent Seven)* (1960) de John Sturges foi inspirado no de *Os Sete Samurais (Shichinin no Samurai)* (1954) de Akira Kurosawa. O filme *A Fortaleza Escondida (Kakushi-toride no san-akunin)* (1958) de Kurosawa, inspirou George Lucas na criação de *Star Wars*: olhando a história de *A Fortaleza*

²⁶ *Ran* (1985) foi uma dessas películas.

Escondida (um poderoso homem que escolta uma princesa fugitiva a caminho de casa, em pleno território inimigo, com a ajuda de dois medrosos fazendeiros), pode-se perceber rapidamente a semelhança dos dois enredos. A palavra “jedi” dos filmes de George Lucas vem do gênero de filme japonês de drama histórico, o *jidaigeki*. Lucas até mesmo pensou em utilizar Toshiro Mifune (ator que muito trabalhou com Kurosawa) no papel de Obi-Wan Kenobi. Além disso, a peculiar transição lateral entre cenas bastante utilizada por Kurosawa foi imitada por Lucas em seus *Star Wars*. O filme *Yojimbo -O Guarda-Costas (Yojimbo)* (1961) foi outro que inspirou filmes estrangeiros: entre eles, *Por um Punhado de Dólares (Per un pugno di dollari)* (1964) de Sergio Leone e *Kill Bill* (2003), de Quentin Tarantino. No filme *Sonhos (Dreams)* (1980), Scorsese interpretou Van Gogh. Já em *Rapsódia em Agosto (Hachi-gatsu no kyôshikyoku)* (1991), Kurosawa usou um famoso ator hollywoodiano, Richard Gere.

Existem, atualmente, diversas refilmagens em Hollywood de filmes japoneses de terror. O filme de terror japonês apresenta uma violência e um suspense muito mais psicológico do que físico, como normalmente ocorre com películas desse gênero nos Estados Unidos. Como exemplos

podemos citar *O Chamado (The Ring)* (2002) dirigido por Gore Verbinski, que é uma refilmagem de *Ring -O Chamado (Ringu)* (1998), dirigido por Hideo Nakata, e o filme dirigido pelo brasileiro Walter Salles, *Água Negra (Dark Water)* (2005), que é uma refilmagem de *Honogurai Mizu No Soko Kara (Dark Water)* (2002), também de Hideo Nakata.

Tendo estudado as duas escolas de cinema que tiveram grande influência sobre o cinema de Takeshi Kitano, partimos agora, no próximo capítulo, para uma análise de sua história pessoal e das características de suas películas.

3 TAKESHI KITANO E SEU CINEMA

Takeshi Kitano, apesar de ser uma das figuras mais ilustres de seu país, não é um diretor muito conhecido no Brasil. Para empreender uma pesquisa sobre sua vida, recorri principalmente a livros importados, material retirado da Internet e DVDs. Para minha surpresa, descobri que existem, pelo menos, dois documentários²⁷ que tratam exclusivamente de seu trabalho. Veremos, a seguir, quem é esse homem e o porquê de sua fama.

3.1 A HISTÓRIA PESSOAL DE TAKESHI KITANO

Takeshi Kitano (北野武), nascido dia 18 de janeiro de 1947, no “bairro” de Adachi, em Tóquio) é comediante, ator, poeta, escritor (tendo escrito mais de 50 livros), cartunista,

野
武

crítico de cinema, colunista, pintor, produtor, roteirista, editor e, como é principalmente mais conhecido no resto do mundo, diretor de cinema. Certamente um homem de inúmeras

²⁷ *Takeshi Kitano, l'imprévisible* (1999) de Jean-Pierre Limosin e *Scenes by the Sea – The life and cinema of 'Beat' Takeshi Kitano* (2000) de Louis Heaton.

habilidades, pois também já lutou boxe, já foi designer de um jogo para videogame²⁸, além de dançar sapateado com destreza. Kitano pinta com habilidade e algumas de suas obras podem ser vistas nos filmes *Hana-bi* (1997) e *Kikujiro no Natsu* (1999). Takeshi Kitano também é dono de uma produtora de comerciais em Tóquio, de um canal de televisão satélite da TV Fuji²⁹, e desde 2000 tem sua própria companhia cinematográfica, a *Office Kitano*. Em abril de 2005, começou a lecionar na “Graduate School of Visual Arts” da “Tokyo National University of Fine Arts and Music”. É casado com Mikiko Kitano desde 1980 e tem uma filha chamada Shoko Kitano³⁰, nascida em 1982.

Kitano é extremamente famoso no Japão, sendo talvez a personalidade mais conhecida em seu país. Apresenta diversos shows televisivos, sempre com uma dose de humor, fazendo parte de cerca de sete programas, principalmente de variedades. Normalmente em seus programas assume uma personalidade particular, humorística e sarcástica. Publicamente e durante entrevistas procura se esconder atrás desse personagem, dificilmente revelando suas opiniões quando há questões relevantes em pauta. Um dos programas semanais que apresenta se chama *Sekai Marumie*, onde se porta como uma criança, usando roupas estranhas e “insultando” os convidados. Nesse show são exibidas filmagens com esquisitices de todas partes do mundo e uma seleção de vídeos como os do

nosso extinto *Emergência 911*. Takeshi também apresentou um programa pioneiro que exportou mais tarde seu formato e fez sucesso no mundo inteiro, chamado *Takeshi's Castle*. No Brasil, o formato foi comprado pela Rede Globo e foi aqui denominado de *Olimpíadas do Faustão*, que era apresentado no programa dominical *Domingão do Faustão*, durando até meados dos anos de 1990.

Takeshi's Castle fez

²⁸ O jogo se chama *Takeshi no Chousenjou (Takeshi's Challenge)* e é baseado no programa de humor *Takeshi's Castle* – Pode-se ter uma idéia de como era o jogo no seguinte *site*: <http://youkan.sakura.ne.jp/museum/movie/387.html> ²⁹ Channel Kitano: <http://www.office-kitano.co.jp/channel-kitano/content.html> ³⁰ Shoko Kitano atuou no filme de seu pai, *Hana-bi - Fogos de artifício (Hana-bi)* (1997). Ela aparece no final da película, empinando uma pipa na praia.

um enorme sucesso também nos Estados Unidos (apresentado com o nome de *Most Extreme Elimination Challenge*), Alemanha e particularmente na Inglaterra, onde o ator britânico Craig Charles fazia uma ótima narração.

Kitano teve uma infância conturbada, sendo o mais novo de quatro irmãos, com um pai que bebia muito e morando num bairro popular cercado de *yakuza*. Ao contrário do que possa parecer, os *yakuza* locais foram de influência positiva para o jovem Kitano, como ele mesmo declarou:

Quando criança, eu queria ser um jogador de *baseball* ou um *yakuza*. Existiam *yakuza* onde eu cresci e ao invés de serem uma má influência, eles me foram muito educativos. Costumavam dizer: “não faça isso”, “não faça aquilo”, “não fume”, “não brigue”, “você está sendo bom para com seus pais?”, e assim por diante (SCENES..., 2000).

Influenciado pela mãe, Takeshi Kitano estudou engenharia mecânica durante quatro anos na “Meiji University”, sendo expulso por mau comportamento, sem completar o curso, em 1970³¹. Após a expulsão, ele trabalhou como ascensorista em uma casa noturna chamada *France-za*, onde aprendeu comédia, dança e canto com Senzaburô Fukami, famoso comediante que trabalhava nesta

casa noturna. Quando um dos comediantes do *France-za* ficou doente, Kitano aproveitou a chance e se apresentou no palco. Após, criou um dueto cômico com o amigo Kiyoshi Kaneko, “Os dois Beats” (*Two Beat*), onde denominavam-se *Beat Takeshi* e *Beat Kiyoshi*. A partir daí, o nome artístico de Kitano, quando não dirige um filme, é *Beat Takeshi*.

³¹ Ganhou, porém, em 2004, um diploma honorário em Ciências da Engenharia nessa mesma universidade.

Os “Os dois Beats” começaram a se apresentar em 1970, utilizando a chamada *standup comedy*³², que é uma apresentação informal, onde os comediantes interagem com a platéia, falando diretamente com o público, normalmente usando um microfone. Mais especificamente, os dois amigos utilizavam o *manzai* japonês, um tipo de *stand-up comedy*, normalmente com dois atores: um “homem sério” (*tsukkomi*) e um “homem engraçado” (*boke*), contando piadas em alta velocidade. Duplas de *manzai* podem ser vistas no filme de Kitano *De volta às aulas* (*Kidzu ritan*), de 1996.

Em 1976, apresentam-se pela primeira vez na televisão, no canal japonês NHK TV, e viram um sucesso imediato. Talvez uma das razões para o sucesso da dupla seja o humor negro de Kitano, algo fora do tradicional *manzai*. Kitano fazia piada com velhos, deficientes físicos, pobres, crianças, mulheres, feios e estúpidos, ou seja, qualquer pessoa onde um estereótipo se encaixasse. Esse forte humor negro acarretou muitas reclamações do público e a censura caiu sobre a dupla, editando e excluindo alguns diálogos. Apesar de o show ser um dos maiores sucessos do final dos anos 70 e começo dos anos 80, Kitano resolveu dissolver a dupla e continuar em carreira solo.

Takeshi Kitano começou a carreira de ator em 1980 num filme chamado *Makoto-chan* e atuou ainda em mais três filmes de pequena expressão antes de estreitar em uma grande película:

Furyo – em Nome da Honra (Merry Christmas Mr. Lawrence), de 1983, uma superprodução conjunta de Japão e Inglaterra, dirigida por Nagisa Oshima e tendo David Bowie como um dos atores principais. Kitano fez o papel de sargento Gengo Hara, um integrante do exército japonês que, apesar de violento no começo, faz amizade com os prisioneiros ingleses. Como já era famoso no Japão como comediante, mesmo estando nesse

³² Entre os expoentes da *stand-up comedy* podemos citar: Chris Rock, Jerry Seinfeld, Woody Allen, Bill Cosby, Martin Lawrence, Robin Williams e Jim Carrey.

papel sóbrio, as pessoas achavam graça de sua atuação. Sentindo-se humilhado, jurou que só faria a partir dali papéis sérios e obscuros, fosse na tv ou no cinema. Na televisão, a promessa foi logo quebrada, porém, no cinema, cumpriu boa parte dela em seus filmes.

Em 1986, a revista japonesa *Friday*, sensacionalista e especializada em fotos *paparazzi* de celebridades, publicou fotos de uma jovem que estaria saindo com Kitano. Com esse ataque à sua vida privada, Kitano e companheiros invadiram a sede da revista, acionando extintores de incêndio e interrompendo a publicação. O incidente foi um escândalo e revelou um lado negro de Takeshi Kitano que aparecerá em destaque em seus futuros filmes.

Até 1989, quando fez o papel principal em *Sono otoko, kyobo ni tsuki* (Mais conhecido por seu título em inglês: *Violent Cop*, não lançado no Brasil), todos seus papéis eram normalmente cômicos. Em *Violent Cop* (1989), Kitano atuou como um policial sociopata que sempre usa da violência. A partir desse filme, os personagens característicos de Kitano se tornaram outros: homens violentos, assassinos frios, que não demonstram sentimentos. *Violent Cop* também trouxe uma radical mudança na vida de Kitano: Takeshi já era um comediante de renome na televisão japonesa, e por causa de seus programas televisivos não podia se ausentar por muito tempo para filmar. O diretor original de *Violent Cop*, Kinji Fukasaku, exigia muitos ensaios e tomadas, situação que

desagradou Kitano. O produtor do filme tomou parte, destituiu Fukasaku do posto e o deu a Takeshi Kitano. Assim, Kitano reescreveu o roteiro e o filme acabou sendo um sucesso tanto de público como de crítica no Japão. Um ótimo início de carreira para o agora também diretor Takeshi Kitano.

O segundo filme sob direção de Takeshi Kitano foi *3-4X Jugatsu (Boiling Point)*, sem lançamento nem título em português. O filme, de 1990, foi o primeiro com roteiro inteiramente escrito por Kitano. No filme, Masaki, o personagem principal, é um garoto que joga beisebol e acaba por arranjar confusão com a *yakuza* local. Seu treinador, um *ex-yakuza*, tenta arrumar as coisas mas acaba ferido por seus ex-colegas. Então, Masaki e um amigo vão até a cidade de Okinawa comprar armas para defender seu técnico. No caminho, fazem amizade com um personagem representado por Kitano, um *yakuza* que busca vingança pessoal contra seus chefes. Nesse filme, com direção e roteiro inteiramente feitos por Kitano, ele cimenta seu estilo: muita violência, humor negro, corte súbito da ação para a consequência, e longas cenas onde parece que nada acontece. Infelizmente, o filme foi um fracasso e não conseguiu recuperar os custos de produção em seu lançamento inicial.

Seu terceiro filme, lançado em 1991, *O mar mais silencioso daquele verão (Ano natsu, ichiban shizukana umi)* traz uma nova faceta de Takeshi Kitano: é um filme romântico, calmo, delicado e que mesmo assim, como em todas suas películas, tem um humor característico. O filme conta a história de um garoto surdo que trabalha como lixeiro e descobre uma prancha de surf no meio do lixo. Ele tenta aprender a surfar e tem a ajuda de uma amiga que também é surda.

O quarto filme de Kitano trouxe outra importante mudança em sua carreira. Foi em 1993, com a película *Adrenalina máxima* (péssimo nome para o original *Sonatine*), que ele começou a ser respeitado no exterior, fazendo até mais sucesso fora do que dentro do Japão com seus filmes. Em

Sonatine, Kitano faz o papel principal de um *yakuza* de Tóquio que é mandado por seu chefe para a cidade de Okinawa para acabar com uma guerra de gangues. Ele está cansado da vida de bandido e descobre que toda a missão é uma engodo, aceitando o compromisso de braços abertos.

Em seu quinto filme, Kitano volta às origens: *Minnâ-yatteruka!* (*Getting Any?* no título em inglês), lançado em 1995, é uma comédia no estilo pastelão onde um homem tenta de todas as maneiras conseguir sexo. Satiriza ícones clássicos japoneses, como Godzilla, Ultraman e até mesmo Zatoichi, personagem que Kitano iria representar oito anos mais tarde. *Minnâ-yatteruka!* foi uma obra peculiar na carreira de Kitano como diretor e acabou sendo relegado por ele.

Em 1994, no dia 2 de agosto, bem cedo pela manhã, Kitano sofre um acidente de moto³³ (*scooter*) que causou, durante um período, a paralisia de metade de seu corpo, exigindo muitas cirurgias para recuperar os movimentos em sua face³⁴. Apesar de todas essas cirurgias, Kitano mantém até hoje movimentos involuntários em seu olho esquerdo que, de certa forma, deixaram uma marca em seus próximos personagens, tornando-os diferenciados e mais carismáticos. Após um tempo de fisioterapia, recuperou os movimentos de seu corpo também, apesar de ainda mancar um pouco em uma das pernas. Takeshi declarou que não se lembra de nada do acidente e que talvez tivesse sido mesmo uma tentativa de suicídio, como alguns da imprensa afirmavam.

Após o acidente, Kitano parou de beber e começou a se dedicar à leitura, à música e à pintura. Seus trabalhos têm um traço simples, quase infantil. Com a pintura, Takeshi começou a se preocupar mais com o aspecto estético de seus filmes, com a beleza da fotografia. Seus quadros relembram os trabalhos de Marc Chagall, pintor bielorusso. Kitano declara abertamente que em algumas de suas obras se inspira nos trabalhos de Hokusai, famoso pintor japonês que viveu entre 1760 e 1849. Os trabalhos de Takeshi Kitano já foram expostos,

³³ Kitano se chocou contra um poste de telefone, sofrendo sérias lesões no crânio e fratura da mandíbula. Ficou quatro meses internado no hospital, recuperando-se.

³⁴ Aparentemente o acidente foi grave porque Kitano não fechou a cinta do capacete.

publicados em diversos livros e podem ser vistos em muitos de seus filmes: em *Hana-bi*, as pinturas do personagem Horibe são na verdade feitas por Kitano, além das pinturas da abertura e de alguns quadros que aparecem ao longo do filme.

Como já foi dito, por causa de sua popularidade como comediante, Kitano teve grande dificuldade em ser levado a sério no seu país natal. Mesmo sendo reconhecido como um bom diretor no Ocidente, era visto apenas como um comediante no Japão e seus filmes não eram particularmente um sucesso de bilheteira local. Além disso, muitos críticos especulavam que Kitano nunca mais voltaria a trabalhar de novo após o acidente. Pois em 1996, logo após sua recuperação, Takeshi Kitano lança *De volta às aulas (Kidzu ritan)*, filme que acabou sendo, até o lançamento de sua próxima película, o seu maior sucesso dentro do Japão.

Hana-bi -Fogos de artifício (Hani-bi), filme lançado em 1997, cimentou a carreira internacional de Takeshi Kitano, ganhando seu primeiro prêmio em um festival, o Leão de Ouro no Festival de Veneza de 1997. Na etimologia de *Hana-bi* (que significa fogos de artifício), encontramos as distintas palavras *hana* e *bi*, que em japonês significam, respectivamente, flor e fogo. Esse título pode ser uma síntese dos elementos contrastantes que aparecem ao longo do filme: fazendo uma analogia, o fogo pode representar a destruição e a flor, o nascimento e a renovação. Isso porque, como na maioria das películas de Kitano, há em *Hana-bi* um choque entre a violência e a ternura, a beleza e o grotesco.

O próximo filme de Takeshi Kitano como diretor foi *Verão Feliz (Kikujiro no Natsu)*, lançado em 1999. Kitano faz aqui o papel de um vigarista que tenta levar um garoto ao encontro de

sua mãe. O nome do filme em japonês foi uma homenagem de Kitano ao seu pai, que se chamava Kikujiro. Mesmo tendo feito essa homenagem póstuma, conta Takeshi que seu pai só falou com ele três vezes na vida, nunca sendo realmente presente nem para ele nem para seus irmãos. Takeshi também conta que só começou a pensar no pai após os 30 anos de idade, apesar de a família sempre tê-lo destratado. Sobre *Verão Feliz*, Takeshi Kitano declarou:

Eu sinto que o filme traz um adulto brincando de ser pai e uma criança brincando como uma criança, assim os dois aproveitaram a viagem. Ou então talvez o filme seja somente a história de um adulto solitário e de uma criança solitária que se divertiram juntos e voltaram para a casa, não sendo importante ter conhecido a mãe (CUT..., 1999) [tradução do autor].

Brother – A máfia japonesa “yakuza” em Los Angeles (Brother), lançado em 2001, é mais uma nova experiência na carreira de Kitano. Foi seu primeiro filme feito fora de seu país natal, sendo filmado nos Estados Unidos. A língua principal utilizada no filme é o inglês e boa parte dos atores também não são japoneses. Apesar de toda uma expectativa criada em torno do filme, ele não teve uma boa resposta nem dentro nem fora dos EUA. Esse filme será analisado mais detalhadamente no último capítulo desta monografia.

Dolls, de 2002, é mal recebido pela crítica. Os críticos norte-americanos começaram a se perguntar se Kitano tinha perdido a capacidade de fazer bons filmes. Já as críticas na Europa e na Ásia foram menos duras, mas mesmo assim não tão favoráveis como antigamente. *Dolls*, filme que Takeshi apenas dirige e não atua, traz três histórias de amor inspiradas no teatro *Bunraku* (teatro de bonecos tradicional japonês): a primeira conta sobre a oposição familiar contra um casamento indesejado, a segunda fala sobre um *yakuza* que relembra um velho amor e a última fala sobre uma estrela pop e o amor platônico de um fã. Em *Dolls*, os diálogos são econômicos, a fotografia é

muito bonita e longas cenas de contemplação são bastante presentes, como personagens que olham fixamente para uma folha ou um para brinquedo, ou que andam calmamente amarrados, lado a lado, em direção a lugar nenhum. Kitano, em entrevista ao jornal inglês *The Guardian*, falou sobre *Dolls*: “É irônico. Eu quis fazer um filme sem violência e *Dolls* terminou sendo o mais violento filme que eu já fiz”, não porque a violência seja particularmente horrível, simplesmente porque “as mortes que acometem os personagens nesse filme têm muito mais impacto que as mortes dos *yakuza* de outros filmes, porque esses personagens de *Dolls* são muito mais como pessoas comuns” (‘YOU can’t...’, 2003) [tradução do autor].

Finalmente, a crítica voltaria a elogiar Kitano, graças ao seu filme *Zatoichi* de 2003. Essa película é uma refilmagem de um clássico do cinema japonês, filmada no estilo singular de Kitano, trazendo um personagem que já havia sido representado em inúmeros filmes e séries de TV. *Zatoichi*, um filme que Takeshi declara ter sido feito para o entretenimento do público, foi um sucesso de vendas, ganhando inúmeros prêmios, além de elogios da mesma crítica que se perguntava se ele ainda poderia fazer bons filmes. Interessante notar a influência da cultura norte-americana nesta película, pois, como já vimos no capítulo anterior, além do uso das técnicas avançadas de produção do filme, há uma influência na estética, espetacular, com muito sangue jorrando, e até mesmo na história, onde, na cena final, Kitano mistura a dança tradicional japonesa com o sapateado que tanto admira.

Seu último filme, *Takeshis'*, lançado em novembro de 2005 no Japão, é uma obra que, como o próprio Kitano define: “500% Kitano – nada mais a dizer”. Talvez diga isso porque o filme recorre basicamente à própria vida de Takeshi Kitano, num filme fora dos padrões com um estilo totalmente *nonsense*, onde Kitano representa os dois personagens principais: ele mesmo, como diretor, e um outro Takeshi Kitano imaginário (chamado Kitano Takeshi), sendo ele próprio caso

não tivesse obtido sucesso. Diversos outros atores representam mais de um papel, talvez para destacar as dualidades da vida. Kitano disse, após a primeira exibição do filme, por ocasião do 62º Festival de Veneza, que talvez ele tenha ido muito longe ao fazer um filme tão “obscuro” e que pensa em fazer um filme mais ortodoxo na próxima vez. Além disso, declarou: “Esse não é um filme que você pode entender, é um filme que você sente fisicamente. Eu quero confundir os espectadores” (TAKESHI takes..., 2005).

Kitano, além de suas películas, também atuou em diversos outros filmes. Entre os mais significativos estão *Tabu (Gohatto)* (1999) e *Furyo – em Nome da Honra* (1983) de Nagisa Oshima, *Consumido pelo Ódio (Chi to Hone)* (2004) de Yoichi Sai, *Os olhares de Tóquio (Tokyo Eyes)* (1998) de Jean-Pierre Limosin, *Gonin* (1995) de Takashi Ishii, e os filmes adolescente *Battle Royale I e II (Batoru Rowaiaru)* (2000, 2003) de Kinji Fukasaku. Kitano também aparece no filme norte-americano *Johnny Mnemonic* (1995), de Robert Longo, apesar de seu papel ter sido bastante reduzido na versão norte-americana, tendo um maior destaque na versão japonesa, que apresenta nove minutos a mais de filme.

Enquanto os acadêmicos comparam o diretor Takeshi Kitano com nomes como os de Scorsese, Bresson e Ozu, o próprio Kitano, em entrevistas, se define como uma mistura de David Letterman (apresentador de um *talk show* norte-americano), Howard Stern (radialista norte-americano, que utiliza humor negro, humor escatológico e de conotação sexual) e Woody Allen.

Entre os filmes favoritos de Kitano, listados por ele, estão:

a) Os Sete Samurais (*Shichinin no Samurai*) (1954) de Akira Kurosawa; b)

Kuruizaki sanda rodo (*Crazy Thunder Road*) (1980) de Sogo Ishii;

c) 2001: Uma Odisséia no Espaço (2001: A Space Odyssey) (1968) de Stanley Kubrick; d) Laranja Mecânica (A Clockwork Orange) (1971) de Stanley Kubrick; e) Viver e Morrer em Los Angeles (To Live and Die in L.A.) (1985) de William Friedkin; f) Coração Selvagem (Wild at Heart) (1990) de David Lynch; g) Traga-me a cabeça de Alfredo Garcia (Bring Me the Head of Alfredo Garcia) (1974) de Sam Peckinpah; h) Darkman - Vingança Sem Rosto (Darkman) (1990) de Sam Raimi; i) O Boulevard do Crime (Les Enfants du Paradis) (1945) de Marcel Carné; j) Il Ferroviere (The Railroad Man) (1956) de Pietro Germi.

Kitano também lista Stanley Kubrick como seu diretor predileto, Michael Constantine como seu ator favorito e Catherine Spaak como sua atriz favorita.

3.2 A LINGUAGEM DE TAKESHI KITANO

Tendo sido examinadas algumas das características dos cinemas norte-americano e japonês, além da história pessoal de Takeshi Kitano, será feita neste segmento do trabalho uma análise da linguagem cinematográfica de Kitano, relacionando-a com as idéias já trabalhadas nos capítulos anteriores.

Takeshi Kitano escreveu a história de todos os seus filmes, com a exceção de *Violent Cop* (1989) e *Zatoichi* (2003) (uma história já clássica que foi adaptada por ele). Desde *O mar mais silencioso daquele verão* (1991), Kitano também edita todos seus trabalhos, a não ser por *Verão Feliz* (1999). Seus filmes se passam sempre na época contemporânea, com a exceção de *Zatoichi* (2003). É um excelente e carismático ator, trazendo uma aura quase mágica para os filmes quando

atua. Kitano, como no cinema norte-americano, dá atenção especial à trilha sonora. A música da maioria de seus filmes é feita por um compositor de grande sucesso e renome, Joe Hisaishi (

久石讓). A bela trilha composta por Hisaishi se

石
讓

encaixa perfeitamente nos filmes do diretor: ela pode ir da beleza ao grave num instante, exatamente como um filme de Takeshi Kitano. Como em Hollywood, as trilhas dos filmes são vendidas em *sountrack albums*, gerando mais uma renda extra.

Kitano não costuma dar muitas instruções no set para seus atores e também não segue meticulosamente o script, inventando muita coisa na hora da filmagem. Como é um homem extremamente ocupado (com seus programas televisivos, colunas em jornais e outras atividades), realiza as filmagens da maneira mais rápida possível, sem muitos ensaios e sem muitas tomadas. Sobre a instrução de seus atores, declarou:

Existe um ditado japonês que fala que você não pode tentar esquecer coisas – tentando esquecer você se lembra delas. É a mesma coisa com as minhas instruções para os atores. Quando eu não dou instruções particulares para uma cena, eles tendem a atuar como se não tivessem fazendo nada em particular. Quando eles não se preocupam com algo específico eles atuam como se não tivessem fazendo nada, o que significa que eles estão atuando, ao invés de não estar fazendo nada ('YOU can't... , 2003) [tradução do autor].

Pode-se dividir o cinema de Takeshi Kitano em duas fases ³⁵ : uma primeira, mais amadora e uma segunda, mais de autor. Em sua primeira fase, por não ter experiência nenhuma na direção, Kitano ignorava diversas das “regras” em relação à forma e à maneira de contar as histórias, como, por exemplo, a falta de close-ups para mostrar a emoção dos personagens; a falta de música para “representar” os sentimentos desses personagens; cenas longas, em total silêncio, com personagens estáticos, onde “nada acontece”; filmagem feita tão afastada dos personagens que mal os

reconhecemos; cenários pouco complexos, com poucos objetos a preencher os espaços. Em sua segunda fase, que pode ser considerada a partir de seu filme *De volta às aulas (Kidzu ritan)* de 1996, Kitano já é um diretor muito mais experiente e seus filmes fazem sucesso mundial. Agora, com um orçamento maior, ele começa a usar muitas das técnicas hollywoodianas, como a utilização de cores nas vestimentas para designar a personalidade dos personagens; a preocupação com objetos e coadjuvantes para preencher o cenário; cenas bem compostas, tendo uma preocupação com a orientação dos personagens na tela, sendo a imagem mais esteticamente bela; close-ups para transmitir os sentimentos dos personagens; movimentos de câmera expressivos; utilização de um roteiro mais trabalhado, não linear, seguindo alguns dos padrões de Hollywood e ainda o uso de um aparato técnico sofisticado, de trucagens, de técnicas de montagem, de belos cenários montados (*stage*), característicos da indústria fílmica norte-americana.

Kitano, como não poderia deixar de ser, pois começou a carreira como comediante, sempre “dá um jeito” de pôr uma certa dose humor em seus trabalhos, mesmo que o filme seja trágico, um drama. A comédia está em seu sangue, como ele mesmo admite. O humor de Kitano, como o de Chaplin, é baseado em repetições, exageros e, especialmente, contrastes. Essa semelhança com Carlitos talvez seja mais um trunfo de seus filmes, pois o estilo cômico

³⁵ Baseado em Bob Davis, no seu artigo para a *Senses of Cinema* (DAVIS, 2003).

de Charles Chaplin, onde a audiência pode tanto chorar como rir, é muito apreciado no Japão. Takeshi se utiliza muito do humor *deadpan* (sem expressão), que é aquele onde o comediante conta ou faz algo engraçado sem exibir uma diferença de humor ou mudança facial. O próprio Kitano, numa entrevista sobre o seu filme *Zatoichi*, fala sobre o humor em seus filmes: “Alívio cômico é indispensável. Cena após cena de violência e sangue não faz um bom filme. O humor quebra a tensão. Logo após uma cena de ação, você pode relaxar com uma boa risada. Esse equilíbrio é o que

faz o filme tolerável e acessível” (ZATOICHI..., 2003). Falando mais sobre o humor e a violência sempre presentes em seus filmes, Kitano também declarou, no documentário *Scenes by the Sea*: “Comédia e violência têm aspectos comuns. Ambas surgem repentinamente e são rápidas. Elas estão relacionadas, pois ambas são inesperadas. Você não pode antecipá-las” (SCENES..., 2003).

Kitano insiste em dizer que por causa do dinheiro que ganha com as outras atividades, não se importa se alguém veja seus filmes ou não, ele os faz apenas por prazer³⁶. Apesar de utilizar em suas películas alguns aspectos do tipo de roteiro apresentado por Vogler (mesmo que seus heróis sejam bem diferentes dos hollywoodianos) e de técnicas de fazer cinema da indústria de Hollywood, às vezes Kitano foge um pouco do esquema tradicional de um filme comum que visa ter sucesso, aquele com um conflito a ser resolvido e sua solução. Nos seus trabalhos ele parece estar mais interessado, assim como alguns clássicos diretores japoneses, em retratar as simples batalhas de vida dos personagens do que propriamente resolver algum conflito. Muitos dos planos de Kitano não “chamam” ao próximo, não tendo a causa-efeito de um filme normal, e assim o plano seguinte se torna imprevisível, muitas vezes surgindo apenas para ressaltar o fator psicológico ou a estética do filme.

³⁶ Contradizendo o que ele mesmo havia declarado no documentário *Takeshi Kitano, l'imprévisible*: “Pode-se pintar quadros durante anos, sem vendê-los. No cinema é impossível, o filme tem que vender” (TAKESHI Kitano, *l'imprévisible*, 1999).

Diferentemente do herói padrão hollywoodiano, os heróis de Kitano estão mais para anti-heróis, podendo ser um bandido, um assassino, um lixeiro, um guarda de trânsito, um estudante que mata aula, um adolescente frustrado, um cego, um surdo, ou seja, personagens principais sem nenhuma habilidade especial. São apenas pessoas comuns que normalmente vivem à margem da sociedade. Porém, esses personagens, mesmo os bandidos sanguinários, sempre terão um lado bom, algum caráter interior, e se revelam maus por vicissitudes da vida, não por serem assim por

natureza. Em Kitano, um assassino pode ser o melhor amigo de uma criança, ou um casal arruinado por pressões familiares pode reencontrar o amor caminhando lado a lado, amarrados, ao redor do Japão. Os *yakuza* estão quase sempre presentes em seus filmes e, mesmo sendo bandidos, têm algumas características louváveis: são homens de palavra e com uma extrema lealdade. Assim, apesar de tudo, seguem seu próprio código de honra e são, de uma certa maneira, como os antigos samurais japoneses, que seguiam fielmente seu código de conduta, o *bushido*.

O cenário em Takeshi Kitano é amplamente expressivo, sempre trazendo elementos que podem influenciar o lado psicológico do espectador. Marcel Martin, em seu livro *A linguagem cinematográfica*, fez uma listagem de cenários e suas possíveis significações psicológicas. Para uma comparação com os filmes de Takeshi Kitano, trago, a seguir, um trecho dessa lista com cenários relevantes e que são bastante utilizados por Kitano em seus trabalhos: "... mar e praia (volúpia, liberdade, exaltação, nostalgia) [...] cidade (violência, solidão), noite (solidão, confusão), tempestade (violência, volúpia), chuva (tristeza), neve (pureza, crueza)" (1990, p. 63).

Comparando o cinema de Takeshi Kitano com o cinema japonês clássico, percebe-se que o núcleo familiar retratado nos filmes de Kitano é muito diferente da família retratada pela maioria dos diretores nipônicos. Normalmente, a família em um filme japonês, apesar dos problemas e conflitos, é importante e está sempre presente, mesmo que apenas para apontar e criticar os erros do indivíduo. Essa relevância dentro dos filmes é uma consequência óbvia da cultura de um país onde o grupo e a família têm uma extrema importância social. Já nos trabalhos de Kitano a família é completamente ausente, nem aparecendo no filme, ou é algo negativo, como em *Dolls* (2002), onde em uma das histórias os pais são contra o relacionamento do filho com sua namorada e o obrigam a se casar com a filha de seu chefe. Talvez esse aspecto negativo da família retratado por Kitano seja uma consequência de sua própria vida pessoal, já que teve muitas dificuldades de relacionamento com seus familiares.

Tentando compreender melhor as características da linguagem cinematográfica de Kitano, analisarei agora alguns de seus aspectos comparando com suas influências principais. Ao olhar seus filmes, parece que algumas cenas surgem “do nada”, saltando à tela. Como em Yasujiro Ozu, suas cenas parecem se estender no tempo, numa meditação, às vezes surgindo de repente, deixando de lado o tradicional esquema de causa e efeito da maioria dos filmes. Assim, as longas seqüências de contemplação, normalmente de natureza, servem para trazer uma “aura” ao filme, evocando e tocando no lado psicológico dos espectadores, fazendo-os refletir. Apesar de usar o espaço muitas vezes de maneira similar a Ozu, Kitano mistura-o com ação e movimentos dos filmes contemporâneos, numa influência provável de Hollywood. Mark Freeman, no *site Senses of Cinema* (www.sensesofcinema.com), faz uma comparação de linguagem em dois filmes, *Higanbana* (*Equinox Flower*) (1958)³⁷, de Ozu, e *Hana-bi* *Fogos de artifício* (*Hana-bi*) (1997), de Kitano:

³⁷ Primeiro filme a cores de Yasujiro Ozu.

Com o estilo contemporâneo de Kitano em mente (em particular as seqüências no hospital em *Hana-bi*), considere uma cena do começo de *Equinox Flower* de Ozu. Nela nós vemos a extensão de um corredor e no fim dele há uma pintura retratando o monte Fuji. Pessoas caminham através deste corredor, algumas correndo, outras indo calmamente. Nenhuma em nenhum momento caminha em direção à câmera – todas elas passam por esse espaço e desaparecem. Os passantes vão diminuindo aos poucos, até cessar completamente, deixando o espaço vazio. Ozu mantém a câmera filmando – o corredor, vazio de pessoas, continua sua existência muito tempo depois que as pessoas se foram. Este é o mundo de acordo com Ozu, um lugar aonde pessoas vão e vêm, onde objetos são usados, admirados, ou são ignorados. O que permanece, no entanto, é o espaço; o que falta é claramente tão importante quanto o que está presente. [...] O corredor vazio [...] nos encoraja a perceber esses passantes como transitórios. Eles existem somente por aquele momento, e seu destino é escondido de nós. A longa pausa após a última pessoa que passa enfatiza tanto o vazio quanto nos passa uma sensação de preenchimento e importância. O que nós vemos é o espaço – ele tem a posse da eternidade que as pessoas claramente não têm (2000) [tradução do autor].

Freeman compara agora esse aspecto peculiar de linguagem de Yasujiro Ozu com uma cena de *Hana-bi* -*Fogos de artifício* (*Hana-bi*) (1997) de Takeshi Kitano:

O vazio do hospital em *Hana-bi* ecoa claramente este propósito (que o espaço tem a posse da eternidade que as pessoas claramente não têm). Com sua esposa morrendo e Nishi sentindo-se perdido em diferentes níveis, a concentração de Kitano no vazio dos corredores tanto segue a tradição de Ozu quando atua como uma metáfora ressoante. Essas pausas narrativas aparentemente não acrescentam nada à narrativa, mas no entanto elas nos permitem uma oportunidade para considerar o que vimos, além de nos mostrar o vazio que está diante de nós (2000) [tradução do autor].

Esse tempo particular das cenas de Kitano talvez sirva para enfatizar, num extremo contraste, com a visão de mundo que ele traz em seus filmes, a noção de que tudo é extremamente passageiro, que o tempo é um inimigo impiedoso. A vida pode ser comparada aos fogos de artifício de *Hana-bi*, algo extremamente belo, mas que se acaba rapidamente. Essa frágil vida apresenta dificuldades que não podemos combater, como doenças terminais, lesões físicas, egoísmo e competição irracional, indiferença dos outros, injustiças sem razão e o perigo iminente da morte. São dificuldades criadas pelo próprio homem que os personagens tentam combater à sua maneira, muitas vezes “estourando” em violência; outras vezes interiorizando os sentimentos, gerando melancolia e silêncio; ou até mesmo tentando um retorno, de uma certa forma, ao mundo infantil, um mundo sem todas essas dificuldades, e fazem isso de diversas maneiras, seja brincando na areia, seja jogando ou desenhando.

Tanto em Ozu como em Kitano (como já foi mais bem visto no segmento sobre cinema japonês), algumas vezes os personagens falam com outros se dirigindo diretamente à câmera, que responderão olhando diretamente para a câmera também. Apesar de não estarem falando com o espectador, tal construção gera intimidade com o público. Outra montagem que ambos utilizam é a de personagens numa mesma pose, olhando para uma mesma direção, algo que cria uma certa cumplicidade e intimidade com o público, levando-o a refletir sobre a cena.

Ajudando a reforçar a reflexão em seus filmes, as imagens às vezes quase estáticas que Kitano utiliza, como se fossem uma foto, trazem psicologicamente elementos que só a imagem parada da fotografia pode representar. O constante movimento das imagens dos filmes, onde uma

cena rapidamente se desenrola atrás de outra, não nos permite fazer uma reflexão mais profunda das imagens que vemos na tela. Já uma foto, ou uma cena quase estática de um filme de Kitano, tem a grande qualidade de nos permitir pensar e analisar aquilo que estamos vendo. A trilha sonora composta por Joe Hisaishi, calma e suave, também ajuda a incitar a reflexão. Além disso, algumas cenas dos filmes de Kitano se passam completamente em silêncio, sem nem ter ao menos um som ambiente. Essa falta de som combinada com a imagem quase fotográfica da cena favorece a meditação, despertando sentimentos de interioridade no espectador, uma das grandes qualidades dos filmes de Takeshi Kitano.

Bob Davis, em seu artigo no *site Senses of Cinema*, fala mais sobre essa linguagem de Kitano que propicia a reflexão do espectador:

Esse básico, austero, e arquitetural estilo (parado, largo, prolongado, quieto), além de unificar o visual e o som de cada filme, tem dois valores principais. Primeiro, o estilo de Kitano absorve a sua própria vontade de criar um conteúdo emotivo em seus filmes. Visto que o próprio diretor nos dá somente mínimas pistas sobre a vida interior do personagem – sem close-ups que traduzam sentimentos de um rosto, sem push-ins³⁸ nos tempo de crise, sem melodias épicas sinalizando o triunfo do espírito humano – a audiência talvez trabalhe para dotar os personagens de Kitano com os seus próprios sentimentos (e significação pessoal). (2003) [tradução do autor].

Com certeza essa identificação do público com os personagens de Kitano, traduzindo e colocando seus próprios sentimentos neles, é uma das forças das suas películas. Talvez essa falta de sentimentos e de esperanças de alguns de seus personagens traduza um pouco a perda de identidade, a mistura de culturas e a pressão exercida pela sociedade no indivíduo atual, como já foi visto no primeiro capítulo desta monografia. O próprio Kitano faz uma definição deles: “Meus personagens são oprimidos, estão sob pressão e irritados. E essas impressões provavelmente afetam o público, que vai embora do cinema pensando: ‘E agora? O que vem por aí? Onde iremos acabar?’” (CUT..., 1999). Em alguns filmes, o personagem principal de Kitano relembra um pouco o herói criado na

década de 1940 no cinema norte-americano: é um homem de caráter, solitário, que enfrenta sozinho as adversidades com sua coragem. Um herói de princípios, mesmo que duvidosos, mas um herói que mantém sua palavra.

Bob Davis, no seu artigo do *site Senses of Cinema*, aborda ainda outro aspecto interessante da linguagem de Kitano: o diretor utiliza muitas elipses em seus filmes,

³⁸ Push-in, também conhecido como Zoom-in, é quando a imagem se aproxima de um objeto, de um sujeito ou de um cenário.

mostrando um evento qualquer e depois cortando diretamente para as conseqüências daquilo, sem nos dizer como tudo se desenrolou. Nas palavras de Davis:

Em cada um de seus filmes, Kitano às vezes elide a ação, apresentando um acontecimento e as suas conseqüências, mas sem um momento dramático. Em *3-4X Jugatsu (Boiling Point)*, Kitano mostra um jovem punk montado em uma motocicleta e vai afastando a câmera, então vemos o mesmo garoto perplexo e sangrando enquanto senta na rua ao lado de sua bicicleta destruída, mas o diretor não nos mostra o acidente efetivamente ocorrendo. Em *Dolls*, Kitano sugere a retirada dos próprios olhos de um patético fã de uma pop-star mostrando primeiro em close-up uma lâmina e depois mostrando o pé do fã seguindo uma bengala (2003) [tradução do autor].

Comparando agora um pouco o cinema de Takeshi Kitano com o de Akira Kurosawa, percebe-se que ambos os diretores trazem histórias de pessoas que não se adaptam à sociedade, às imposições do conjunto sobre o sujeito. Em ambos há uma certa visão pessimista em relação à luta do indivíduo contra o grupo: em várias películas de Kurosawa (apesar de filmes como *Yojimbo* e *Os Sete Samurais*), o indivíduo tenta se rebelar, mas no final acaba por se adaptar e se encaixar à sociedade ou se torna um fora da lei. O importante e o belo para Kurosawa é a luta. Já em Kitano, as pressões da sociedade são tão grandes que o indivíduo não consegue nem ao menos se rebelar

contra ela e, numa tentativa extrema, usa da violência, se torna bandido ou se suicida.

Outra influência de Akira Kurosawa sobre Kitano pode ter sido a do esplêndido uso da natureza no filme. Apesar da afirmação do diretor Kenji Mizoguchi de que não se pode fazer uma flor atuar, Kurosawa tentava sempre tirar o máximo da performance tanto de seus atores quanto do cenário, e usava a chuva, o vento, a névoa e o sol para criar um clima para a ação, psicologicamente atingindo o espectador. Por exemplo, a chuva pode tanto representar tristeza, raiva ou ser uma redentora, lavando os pecados da humanidade, como foi usada em *Rashomon* (1950), assim como um vento poderoso pode representar uma força destrutiva e assassina, como utilizada em *Yojimbo* (1961). Takeshi também tenta usar ao máximo a natureza em seus filmes, principalmente com o intuito de trazer beleza (como o belo colorido de uma floresta ou de um caminho coberto de neve) e reflexão (como o suave ir e vir das ondas do mar) a seus trabalhos. A declaração de Kitano, que já foi vista no segmento 2.2 deste trabalho, ajuda a compreender esta influência: “A cena na chuva é uma homenagem aos *Sete Samurais* de Kurosawa. Com mais dinheiro, eu teria usado cavalos. Eu queria uma cena com chuva e céu azul” (ZATOICHI..., 2003).

Também no uso da cor vemos uma influência de Akira Kurosawa³⁹ em Kitano. Fã de Van Gogh, Akira Kurosawa usava as cores de forma tanto natural quando arbitrária, colorindo a película na edição para acentuar algum aspecto psicológico que gostaria de dar às cenas. Podia tanto tornar a película mais sombria para destacar os horrores de um mundo pós-bomba atômica, quanto colorir a cena de morte de uma senhora, trazendo vida e alegria em vez de choros, como fez em seu filme *Sonhos (Dreams)* (1990). Kitano, sempre buscando uma beleza fotográfica em seus filmes, também procura cenários onde as cores sejam bastante expressivas. Em *Dolls* (2002), talvez o seu filme com a melhor fotografia, temos belíssimos cenários e figurinos com cores marcantes, cenas quase mágicas como a dos coloridos cata-ventos, além da fixação da doente personagem Sawako por

objetos de cor rosa. Diferentemente da maioria dos diretores de filmes violentos e de ação, Takeshi Kitano traz esse belo colorido em suas películas, contrariando o que preconiza o estudioso de cinema Roger Boussinot:

³⁹ O primeiro filme colorido de Akira Kurosawa foi *Dodeskaden -O Caminho da Vida* de 1970. Nesse filme é interessante notar o uso da cor verde que realça a náusea sentida pelo filho sem-teto, causada por alimentos estragados e que acabou levando-o à morte. Ocupando um espaço desproporcional em relação ao que ocupa na visão natural, a cor impõe uma nuance 'decorativa' à imagem fílmica, o que conduz facilmente ao maneirismo: razão pela qual parece ser contra-indicada para alguns assuntos violentos (como filmes de guerra, filmes policiais e filmes de terror) (BOUSSINOT apud BETTON, 1987, p. 331).

Na representação dos atores, Kitano também parece ter sido influenciado pela tradição japonesa de cinema e por Kurosawa. Nos filmes de ambos, um mesmo personagem, dependendo do momento, pode tanto ser sério, como cômico ou sereno. Gérard Betton fala mais sobre a representação dos atores nos filmes de Kurosawa:

A representação frenética pode ser encontrada constantemente no cinema japonês, no frenesi dos adolescentes e no humor 'glacial': Kurosawa, principalmente por intermédio de seus dois intérpretes favoritos, Toshiro Mifune e Takashi Shimura, apresenta-nos em sua obra aspectos contraditórios: ora é a violência, a fuga, a exuberância, ora é o cômico, ora a serenidade harmoniosa, a medida, o poder de uma sabedoria e de uma reflexão amadurecida (1987, p. 67).

Assim, tendo sido vistos detalhadamente aspectos da linguagem cinematográfica de Kitano, é possível resumir o uso dessa linguagem em alguns tópicos:

- a) Sentimentos: os sentimentos não são declarados verbalmente; seja o amor ou a amizade, são coisas que não se fala sobre, mas que podem ser sentidos, que podem ser vistos,

mesmo que o personagem não os saiba expressar muito bem. Diferente, com isso, de um filme ocidental, onde os sentimentos são muito mais declarados do que demonstrados;

- b) **Violência:** é normalmente uma violência gratuita. Os personagens, às vezes, são violentos sem maiores razões. Num mundo perdido, sem sentido, talvez a violência seja uma válvula de escape. Pode ser uma maneira de um personagem sem maiores qualidades ou reconhecimento deixar a sua “marca” no mundo. A violência em Kitano costuma surgir com uma explosão, geralmente contrastando com o silêncio que a precede. Essa violência também normalmente cessa quando encontra a infância;
- c) **A infância:** a infância em Kitano talvez represente uma esperança de renovação do mundo sombrio e sem sentido em que os personagens vivem. A infância pode ser também um adversário da morte. Assim, os adultos têm atitudes infantis, brincando na areia, fazendo quebra-cabeças, desenhando, etc.;
- d) **O mar, a praia:** “O mar, a praia, representa um regresso às origens” (CUT..., 1999). Kitano diz que uma das suas maiores lembranças é de quando seu pai o levava para Enoshima, uma pequena ilha nas imediações de Tokyo. Essa imagem da brincadeira nas areias é a única que lhe vem à cabeça quando ele pensa no mar, na praia. Ele não gosta de nadar, gosta de ficar sentado na areia relaxando, por isso usa cenas na praia para trazer tranquilidade em seus filmes. Kitano também conta que tem sonhos recorrentes no qual ele se suicida na praia. Em todos os filmes, sem exceção, há pelo menos uma cena que acontece na praia, sendo uma marca de seus filmes;
- e) **Tragicidade:** os filmes de Kitano muitas vezes parecem niilistas, desoladores, com personagens normalmente angustiados em busca de algo, mas, apesar disso, seus filmes também trazem humor, beleza e, às vezes, esperança. Talvez isso tudo seja um reflexo do próprio Takeshi Kitano e de sua história pessoal;
- f) **Longas caminhadas:** as cenas de longas caminhadas que tanto aparecem em seus filmes foram criadas por acaso e se tornaram uma marca no cinema de Kitano: em sua primeira película,

Violent Cop (1989), uma das produtoras, após assistir à primeira montagem, disse que não havia material suficiente para o filme.

Resolveram então criar essas cenas de longas caminhadas para alargar a película. Assim surge, sem querer, uma das marcas mais características do cinema de Takeshi Kitano;

- g) Beleza na tristeza: muitos de seus filmes têm uma tristeza bastante presente, com personagens que lutam contra as dificuldades da vida em silêncio, diferentemente de um filme norte-americano, onde a luta normalmente é externada pelos personagens. Porém, essa tristeza em Kitano é bela e singela, com seus personagens em silêncio, admirando o nada, caminhando sem pressa, fazendo coisas com uma humildade silenciosa;
- h) Silêncio: o silêncio é um símbolo de angústia, solidão e morte, elementos bastante presentes nos filmes de Kitano. Além disso, o silêncio (junto com a bela fotografia) confere uma certa cadência e calma aos filmes, permitindo a reflexão por parte do espectador;
- i) Bela fotografia: Kitano acha que um bom filme poderia se resumir em dez fotogramas, mostrando os aspectos principais desse filme. Também gostaria que caso se pegasse um fotograma qualquer de um de seus filmes, esse fotograma já pudesse valer por sua beleza, como um quadro, uma foto;
- j) Visão subjetiva: Kitano mostra cenas de pensamentos de seus personagens de forma peculiar: a ação normal da narrativa é cortada diretamente para o pensamento subjetivo do personagem, sem fades. Esse pensamento é mostrado sem nenhuma edição ou efeito especial. Só ficamos realmente sabendo que eram imagens da cabeça do personagem pela estranheza e aberração da cena apresentada.

4. ANÁLISE DE *BROTHER*

Será feita, neste capítulo, uma análise do filme *Brother – A máfia japonesa “yakuza” em*

Los Angeles (Brother), de 2000, baseada em elementos visuais e da história da película e sua relação com o que já foi estudado neste trabalho: as influências do cinema norte-americano e japonês nos filmes de Takeshi Kitano. Apesar de certamente não ser um dos melhores filmes do diretor, acredito que esta película traga bem definida a mistura de características que defendo nesta monografia, além de ser um de seus poucos trabalhos lançados no Brasil, facilitando um ocasional acesso à obra.

Brother é uma co-produção internacional (com um produtor japonês e outro inglês), filmada em Los Angeles, e apresenta tanto atores japoneses como norte-americanos. O filme foi produzido por Masayuki Mori, da companhia cinematográfica de Kitano, a *Office Kitano*, pelo lado japonês, e por Jeremy Thomas da Recorded Picture Company (RPC), do lado inglês. A película teve custo de produção de 12 milhões de dólares, sendo distribuída tanto pela *Office Kitano* como pela *Shochiku Co., Ltd.* Com trilha sonora de Joe Hisaishi e roteiro escrito pelo próprio Takeshi Kitano, *Brother* conta a história de um *yakuza*, Yamamoto (representado por Kitano), que fica isolado após a morte de seu chefe numa briga de gangues. Depois de descobrir que está jurado de morte, sente-se compelido a mudar de país, indo parar em Los Angeles, pois lá vive seu irmão menor que, mesmo estando nos EUA para estudar, já está metido em uma pequena gangue de venda de entorpecentes. Após um desentendimento da gangue com o fornecedor de drogas, Yamamoto se aproveita e utiliza sua experiência de *yakuza* para contornar a situação e inicia um banho de sangue. Com o tempo, Yamamoto consegue implantar as noções de lealdade e honra da *yakuza* japonesa entre seus “brothers” norte-americanos. A gangue cresce, atrai diversos novos membros, das mais diversas “raças” (incomum num filme de *gangster*, onde as famílias normalmente são compostas por pessoas de uma mesma origem) e acaba por disputar com a poderosa máfia italiana.

Brother, apesar de ser uma película de ação, apresenta cenas com o ritmo especial que têm

os filmes de Kitano, além de trazer seu humor característico. Além disso, tem elementos similares a filmes de *yakuza* japoneses (como a lealdade) e a clássicos do filme de *gangster* de Hollywood, como *Scarface* (1983) e *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*) (1972): sabotagens, confrontamentos tensos entre rivais, bombas colocadas em carros, assassinatos de membros das famílias. Algumas cenas, como a de armas escondidas no *toilet*, parecem ser uma referência direta ao filme de Coppola. Como em *Scarface*, temos a chegada de um bandido de outro país, sua rápida ascensão (graças ao liberalismo americano aliado à sua força de vontade), sua ganância e queda.

Diferentemente da maioria dos filmes hollywoodianos de ação (e de uma certa maneira similar à *Scarface* e ao *O Poderoso Chefão*), *Brother* não glorifica e glamuriza a violência quando usada como instrumento de justiça. As gangues rivais são igualmente violentas e nenhuma encontra redenção ao final, sendo assim muito mais próximo da realidade do que a maioria dos filmes norte-americanos de ação consegue (ou quer) ser.

Assim, partimos para uma análise de algumas cenas do filme, realçando aspectos de linguagem (planos, ângulos, montagem) e aspectos narrativos (história, personagens e referências a outros filmes). Para isso, irei traçar comparações com películas de diretores das escolas de cinema norte-americana e japonesa. As figuras cujos números estão em negrito (ex.: Figura **13**) são de imagens de outras películas que estão aqui para serem comparadas com o filme de Takeshi Kitano.

Brother pode ser considerado um típico filme de ação hollywoodiano, tanto narrativamente, com um enredo bastante comum a outros filmes de ação norte-americanos, por seu “herói” (que apesar de ser um bandido tem grande carisma, é esperto, tem habilidades incomuns e grande força de vontade), como em sua linguagem, como podemos observar nas cenas retratadas entre a “Figura 1” até a “Figura 7”. São cenas com muito sangue, que apresentam uma violência gratuita, assassinos frios e muitas armas. Temos cortes e movimentos de câmara rápidos para criar tensão em cenas de

perseguições, de disputa, de vingança e acerto de contas. Algo muito comum em filmes de ação de Hollywood, a perseguição com carros também está presente (Fig. 7):



Figura 1 Figura 2 Figura 3 Figura 4



Figura 5 Figura 6



Figura 7

Além dos exemplos relacionados acima, temos outras cenas igualmente violentas e sangrentas, mas que são próprias da cultura japonesa (Fig. 8 e 9). Kitano traz ao seu filme características da máfia japonesa, a *yakuza*: o seppuku (ou harakiri) da “Figura 8”, onde o personagem corta o próprio ventre, algo tradicional aos antigos samurais e que foi incorporado pela atual *yakuza* para demonstrar honra e lealdade. O corte do dedo mínimo (Fig. 9) também indica lealdade e obediência ao grupo e é dado em troca de um perdão por alguma falta cometida:



Figura 8 Figura 9

Como em boa parte dos filmes norte-americanos de *gangster*, Kitano também se preocupa

em demonstrar o lado bom dos bandidos (Fig. 10), talvez com o intuito de criar uma maior verossimilhança e identificação do espectador com os personagens. Em *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*) (1972), o personagem de Marlon Brando, Don Vito Corleone, ajuda os amigos ao praticar “justiça”, tenta acabar com a matança entre as gangues e tem grande apreço pela família. Já no filme de Kitano, alguns personagens têm grande amizade entre si, praticam jogos e brincadeiras quase infantis e também prezam muito por suas famílias:



Figura 10

Brother apresenta algumas cenas que consciente ou inconscientemente fazem referência a clássicos do cinema de *gangster* norte-americano. Comparo, a seguir, algumas imagens retiradas do filme de Kitano com outras retiradas do filme *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*) (1972), de Francis Ford Coppola. Primeiramente, percebe-se uma grande semelhança entre as figuras que retratam os assassinatos dos choferes em ambos os filmes (Fig. 11 e Fig. 12). Também a seqüência onde os *gangsters* do filme de Kitano tentam esconder uma arma no banheiro (Fig. 13) parece ser uma referência direta ao *O Poderoso Chefão*, onde o personagem de Al Pacino, Michael Corleone, usa a arma que havia sido colocada no banheiro (Fig. 14) para matar um inimigo e o chefe de polícia no restaurante. O uso de uma cabeça decepada como ameaça, apesar de uma ser humana (Fig. 15) e a outra de um cavalo (Fig. 16), e a explosão de um automóvel (Fig. 17), também podem

ser referências ao filme de Coppola:



Figura 11



Figura 12



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura16



Figura 17



Figura 18

Takeshi Kitano, assim como em boa parte dos filmes produzidos na indústria cinematográfica de Los Angeles, traz em sua película uma certa beleza na violência, um certo heroísmo na coragem dos bandidos. Essa “poesia de sangue e morte” é conseguida através de uma bela fotografia, uma trilha sonora apropriada (composta por Joe Hisaishi) e o uso de técnicas como a câmera lenta (muito peculiar aos filmes norte-americanos e pouco comum nas películas japonesas). Podemos notar isso em uma das últimas cenas de *Brother*, quando o personagem representado pelo próprio Takeshi Kitano percebe que irá morrer, ao ver seus inimigos através da janela do restaurante. Como um herói, deixa um dinheiro para o dono do restaurante (“para os reparos”) e sai sem medo em direção à rua, em câmera lenta (Fig. 19), para ser metralhado (Fig. 20, 21 e 22):



Figura 19



Figura 20



Figura 21



Figura 22

Brother também apresenta diversos elementos comuns a clássicos do cinema japonês, como veremos a seguir. A película de Kitano pode ser considerada um filme de ação peculiar, devido a essas diferentes formas de filmar, enquadramentos e atitude dos personagens que Takeshi Kitano incorpora do cinema de seu país (é interessante ressaltar que muitos desses elementos peculiares da obra de Kitano são muito menos frequentes e aparecem por um menor período de tempo em *Brother* do que em suas películas anteriores, talvez por ter sido filmado nos Estados Unidos).

Os personagens taciturnos, centrados em si mesmos sem mirar nada em especial, calados e pensativos do filme de Takeshi Kitano (Fig. 23, 25, 27 e 28) são de certa forma inéditos em filmes de ação. Esta maneira de ser dos personagens é comum aos filmes tradicionais do cinema japonês, como podemos reparar em cenas retiradas do filme *Cão danado (Nora Inu)* (1949) de Akira Kurosawa, onde os personagens permanecem por quase vinte segundos olhando o chão (Fig. 24) e *Amor que não morreu (Ukigumo)* (1955) de Mikio Naruse (Fig. 26). Essa atitude centrada é porém radicalizada nas películas de Kitano, com cenas onde muita gente diria que “nada acontece”. Normalmente nos filmes japoneses, os personagens, apesar dessa atitude, ainda dialogam entre si, o que muitas vezes não acontece com as películas de Takeshi Kitano.

A cena da “Figura 23” é típica de um filme de Kitano, onde o dono do restaurante tenta

conversar com o personagem Yamamoto, porém ele nada responde. As películas de Kitano apresentam muitos diálogos sem respostas, ou respostas feitas apenas com acenos de corpo, um pouco diferente dos filmes japoneses, onde ainda existe um diálogo, antes ou depois da reflexão dos personagens:



Figura 23



Figura 24



Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28

Outra “incorporação” feita por Kitano em *Brother* é a da peculiar maneira em que dois personagens conversam entre si, mirando diretamente a câmera (Fig. 29 e 30 – Fig. 33 e 34), numa provável influência de Yasujiro Ozu, famoso por sua a frontalidade de closes (Fig. 31 e 32 – Fig. 35 e 36). Os personagens dialogam direcionados diretamente para a câmera, não para falar com o espectador, mas com o outro personagem, que também irá se posicionar frontalmente para a câmera. Apesar de essa construção ser usada com muito mais frequência por Ozu do que por Kitano, pode-se dizer que também se tornou característica na obra de Takeshi Kitano. As figuras em comparação com as de *Brother* são da película *Higanbana (Equinox Flower)* (1958) de Ozu:



Figura 29



Figura 30



Figura 31



Figura32



Figura 33



Figura 34



Figura 35



Figura36

Outra provável influência de Yasujiro Ozu sobre o cinema de Kitano é a de cenários que continuam por um tempo depois que os personagens saem de cena. Ao contrário da maioria dos filmes de Hollywood, que fazem um corte brusco para a cena seguinte assim que os personagens saem da tela, nas películas de Kitano o espaço continua sua existência depois que as pessoas se foram, talvez com o propósito de incitar a reflexão. A seguir, temos exemplos dessa continuidade

dos cenários em *Brother* (Fig. 37, 39 e 41) e em *Higanbana (Equinox Flower)* (1958) de Yasujiro Ozu (Fig. 38 e 40):



Figura 37



Figura 38



Figura 39



Figura 40



Figura 41

Ainda outra característica das películas de Ozu que também aparece no filme de Takeshi Kitano é a apresentação de objetos que são de alguma maneira relacionados com a história, mas que não têm importância nenhuma no desenvolvimento da trama. Isso é o oposto dos filmes hollywoodianos, que só mostram objetos que terão alguma relevância no decorrer da história, mesmo que só apareçam novamente ao final da película. A indústria cinematográfica de Hollywood não gastaria tempo nem película para mostrar um objeto que não tem importância nenhuma no desenvolvimento da trama. Ao contrário, no cinema japonês, temos planos fixos de objetos sem relevância tanto em *Brother* (Fig. 42) como em *Higanbana (Equinox Flower)* (1958) de Yasujiro Ozu (Fig. 43):



Figura 42



Figura 43

Apurando mais características em comum com os tradicionais filmes japoneses, percebe-se em boa parte das películas seqüências com dois personagens lado a lado, mirando uma mesma direção, estando conversando ou não. Esse tipo de seqüência também está presente em *Brother*, apesar de ser muito menos freqüente do que em películas anteriores de Takeshi Kitano. Os personagens de *Amor que não morreu (Ukigumo)* (1955) de Mikio Naruse (Fig. 45), caminham lado a lado, conversando e raramente trocando olhares (nunca nos olhos e com a mulher mirando muito

mais o parceiro do que o homem, que sempre mira ao longe). Kitano radicaliza essa construção, pois muitas vezes apenas um dos personagens conversa, com o outro raramente respondendo (Fig. 44), e também com personagens que apenas miram em uma mesma direção, sem nem mesmo dialogar (Fig. 46). Yasujiro Ozu também utilizava muito esse tipo de cena, com dois personagens lado a lado olhando uma mesma direção, normalmente conversando, como se pode ver na seqüência de *Higanbana (Equinox Flower)* (1958) (Fig. 47):



Figura 44



Figura 45



Figura 46



Figura 47

Analiso, a partir de agora, aspectos muito particulares do cinema de Takeshi Kitano, que são bastante únicos em suas películas: como começou a carreira como comediante, o humor não poderia faltar em seus filmes. A mistura de seu peculiar humor com o sangue e a violência cria películas

bem próprias e de certa forma únicas, pois o humor que apresenta é diferente do humor de uma película de ação norte-americana (Fig. 48, 49, 50 e 51). A “Figura 48” também poderia se encaixar no que foi analisado anteriormente, com dois personagens lado a lado, mirando uma mesma direção:



Figura 48



Figura 49



Figura 50



Figura 51

Outra característica muito particular dos filmes de Kitano é seqüências de personagens (ou veículos), apenas caminhando (ou se movendo), de um extremo ao outro do cenário, sem “acontecer nada” (Fig. 52, 53 – Fig. 54, 55 – Fig. 56, 57 – Fig. 58, 59 – Fig. 60, 61). Surgidas por uma necessidade técnica, podem chegar a durar até mesmo trinta segundos (como já foi visto anteriormente, apareceram em sua primeira película, *Violent Cop* (1989), por pura necessidade de

preencher tempo no filme, que tinha ficado muito curto). Nessas cenas de Takeshi Kitano, as pessoas ou os veículos se deslocam bem lentamente, ao contrário do que provavelmente ocorreria em uma cena similar de um filme norte-americano, com personagens correndo ou com veículos em alta velocidade. Esse andamento, surgido ao acaso, de certa forma retoma e reforma o tempo lento dos tradicionais filmes japoneses (agora utilizado numa película de ação) dando peculiaridade às obras de Kitano:



Figura 52



Figura 53



Figura 54



Figura 55



Figura 56



Figura 57



Figura 58



Figura 59



Figura 60



Figura 61

Outra característica dos filmes de Kitano é que sempre há uma cena na praia. De acordo com Marcel Martin (1990), algumas das possíveis significações psicológicas de uma cena ocorrida no mar e na praia são: liberdade, exaltação e nostalgia. Assim, em todos os filmes de Kitano, existe uma cena no litoral, sem exceção. Como já foi visto no capítulo sobre a linguagem de Kitano, ele relata que uma das suas maiores lembranças da infância é de quando o seu pai o levava para

Enoshima, uma pequena ilha nas imediações de Tokyo. Essas recordações lhe trazem imagens de brincadeiras no mar e na areia e talvez por isso seus personagens também brinquem como crianças, como podemos observar na “Figura 62”, onde os *gangsters* jogam futebol americano para depois alguns deles lutarem de brincadeira:



Figura 62

As grandes metrópoles são retratadas de uma maneira curiosa no cinema de Takeshi Kitano, normalmente aparecendo vazias e pouco habitadas (Fig. 63 e 64). Talvez com a intenção de contrastar com as cidades atuais, muito grandes e muito habitadas, onde o indivíduo está isolado e é anônimo. Como definiu Marcel Martin (1990), a cidade como cenário pode significar solidão, apesar do grande amontoado de pessoas, e violência. Kitano, assim, cria em seus filmes uma cidade utópica, com todas as facilidades do mundo moderno, mas onde o indivíduo pode ter sua importância, já que não é um sujeito sem nome perdido numa cidade gigante:



Figura 63



Figura 64

Assim, acredito que algumas das principais características das obras de Takeshi Kitano, que foram analisadas nos capítulos anteriores, já puderam ser observadas, cabendo agora ao leitor interessado assistir às películas do diretor e traçar suas próprias comparações.

CONCLUSÃO

Este trabalho procurou refletir sobre o cinema de Takeshi Kitano, a partir de meu interesse inicial em suas obras peculiares e em sua personalidade única. Assim, a pesquisa desta monografia baseou-se primeiramente em estudar a cultura do homem atual, destacadamente a cultura no Japão (país de origem do cineasta), com sua particular convivência entre a tradição e o contemporâneo, o que é refletido nos trabalhos do diretor. Depois, tracei um estudo sobre o cinema dos Estados Unidos, principalmente de Hollywood, e sobre o cinema japonês tradicional, que são as duas principais influências nas películas de Takeshi Kitano. Em seguida, pesquisei a vida do diretor e os aspectos particulares de sua obra, comparando-a com outros cineastas. A partir daí, no último capítulo, fiz uma análise de uma de suas películas, *Brother (2000)*, baseada nos estudos anteriores.

Recuperando os objetivos iniciais deste trabalho e analisando-os, acredito que foram satisfatoriamente alcançados. No primeiro capítulo, com considerações sobre a globalização e seus

efeitos no mundo atual, e com um estudo da tradicional cultura japonesa, abordei as transformações da sociedade contemporânea, que são especialmente acentuadas no país natal do diretor, e compreendi melhor o porquê de seus trabalhos tão particulares, onde a beleza e a violência vivem lado a lado.

Também o estudo do cinema feito nos EUA e no Japão foi interessante e de alta valia, pois assim pude entender melhor por que as películas dos dois países costumam ser tão diferentes entre si. Com uma pesquisa sobre elementos de linguagem e narrativos dos principais diretores desses dos dois países, pude confirmar minha teoria inicial de que os trabalhos de Kitano realmente remetem, em sua linguagem e narrativa, aos filmes de ambas nações, traduzindo, assim, aspectos do local e do global.

Espero que esta monografia incite um possível leitor a buscar os trabalhos desse ótimo cineasta tão desconhecido em nosso país, apesar de ser uma das personalidades mais famosas de seu país, de ter uma história de vida tão interessante, e que tem filmes que valem a pena serem vistos, amplamente reconhecidos no resto do mundo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Joseph L.; RICHIE, Donald. **The japanese film: art & industry**. 1ª ed. Tokyo: Charles E. Tuttle Company, 1959.

BARSA, Enciclopédia. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil Publicações Ltda., 1990.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

COELHO NETTO, José Teixeira. **Moderno pós-moderno**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1998.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. 2. ed. São Paulo: Globo, 1989.

CUT Magazine. Tóquio: Rockin' On Inc, n. 86, maio 1999.

DAVIS, Bob. **Takeshi Kitano**. Junho 2003. Disponível em:
<<http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/kitano.html> > Acesso em: 21 jan.
2007.

DORSCH, Rodrigo. **Estruturas míticas e arquétipos heróicos no cinema espetáculo de Hollywood**. Porto Alegre: UFRGS, 1997. Monografia, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1997.

EDWARDS, Daniel. **The willing embrace of destruction: Takeshi Kitano's Brother**. Nov. 2001. Disponível em: <<http://www.sensesofcinema.com/contents/01/17/brother.html>> Acesso em: 21 jan. 2007.

FREEMAN, Mark. **Kitano's Hana-bi and the spatial traditions of Yasujiro Ozu**. 2000. Disponível em: <<http://www.sensesofcinema.com/contents/00/7/kitano.html>> Acesso em: 21 jan. 2007.

GAARDER, Jostein; HELLERN, Victor; NOTAKER, Henry. **O livro das religiões**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

GUIA Visual -Folha de São Paulo -Japão. São Paulo: Publifolha, 2000.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 3ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

LITWAK, Mark. **Dealmaking in the film and television industry**. 1ª ed. Beverly Hills:

Silman-James Press, 1994.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PINGUET, Maurice. **A morte voluntária no Japão**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

SATO, Tadao. **Currents in japanese cinema**. Tokyo: Kodansha International, 1982.

SCENES by the Sea – The life and cinema of ‘Beat’ Takeshi Kitano. Direção: Louis

Heaton. October Films, 2000. 1 filme (48 min), DVD, son., color.

TAKESHI Kitano, l'imprévisible. Direção: Jean-Pierre Limosin. MK2; 1999. 1 filme (68 min), DVD, son., color.

TAKESHI takes Venice by surprise. In: Japan Zone. 03 set. 2005. Disponível em:

<http://www.japan-zone.com/news/archives/2005_09.shtml> Acesso em: 21 jan. 2007.

VOGLER, Christopher. **The writer's journey.** Michael Wise Productions, Studio City, 1992.

WARNIER, Jean-Pierre. **A mundialização da cultura.** 2. ed.. Bauru: EDUSC, 2003.

'YOU can't tell what I'm going to do next'. In: Film Guardian. 29 maio 2003. Disponível

em: <<http://film.guardian.co.uk/interview/interviewpages/0,,966251,00.html>> Acesso em: 21 jan. 2007.

ZATOICHI -Extras. Miramax; 2003. 1 filme, DVD, son., color.

OBRAS CONSULTADAS

GUIA DA Cultura Japonesa. São Paulo: JBC, 2004.

HIRANO, Cecy. Este maravilhoso Japão português. **Zero Hora.** Porto Alegre, 21 ago. 1983.

MANZAI . In: Wikipedia. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Manzai>> Acesso em:

21 jan. 2007.

O ÚLTIMO Samurai -Extras. WB Movies; 2003. 1 filme, DVD, son., color.

STAND-UP comedy. In: Wikipedia. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Stand-up_comedy> Acesso em: 21 jan.

2007.**TAKESHI Kitano.** In: Adoro Cinema. Disponível em:

<<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/personalidades/diretores/takeshi-kitano/corpo.asp>>

Acesso em: 21 jan. 2007.

TAKESHI Kitano. In: Wikipedia. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Takeshi_Kitano> Acesso em: 21 jan. 2007.

TAKESHI no Chousenjou. In: Wikipedia. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Takeshi_no_Chousenjou> Acesso em: 21 jan. 2007. **TOKYO-GA.**

Direção: Win Wenders. Atlas Film; 1985. 1 filme (92 min), DVD, son., color.

ANEXOS

ANEXO A – FICHA TÉCNICA DE *BROTHER – A MÁFIA JAPONESA “YAKUZA” EM LOS ANGELES*

Título Original: *Brother* **Gênero:** Ação **Tempo de Duração:** 108 minutos **Ano de Lançamento:** 2000 **Estúdio:** Bac Films / Channel Four Films / Office Kitano / Recorded Pictures Company **Distribuição:** Sony Pictures Classics / Paris Filmes **Direção:** Takeshi Kitano **Roteiro:** Takeshi Kitano **Produção:** Masayuki Mori / Jeremy Thomas **Música:** Joe Hisaishi **Fotografia:** Katsumi Yanagishima **Desenho de Produção:** Norihiro Isoda **Direção de Arte:** Anthony R. Stabley **Figurino:** Yohji Yamamoto **Edição:** Takeshi Kitano

Elenco

Takeshi Kitano (Yamamoto)
Omar Epps (Denny)
Kuroudo Maki (Ken)
Masaya Kato (Shirase)
Ren Osugi (Harada)
Susumu Terajima (Kato)
Ryo Ishibashi (Ishibashi)
Lombardo Boyar (Mo)

ANEXO B – LISTA DE FILMES CITADOS NA ANÁLISE

AMOR que não morreu (Ukigumo). Direção: Mikio Naruse. Toho Studios; 1955. 1 filme (123 min), DVD, son., color.

CÃO danado (Nora Inu). Direção: Akira Kurosawa. Film Art Association; 1949. 1 filme (122 min), DVD, son., color.

HIGANBANA (Equinox Flower). Direção: Yasujiro Ozu. Shochiku Kinema Kenkyû-jo; 1958. 1 filme (118 min), DVD, son., color.

O PODEROSO chefão. Direção: Francis Ford Coppola. Paramount Pictures; 1975. 1 filme (171 min), DVD, son., color.

ANEXO C – FILMOGRAFIA (COMO DIRETOR)

2005 -Takeshis'

2003 -Zatoichi (Zatoichi)

2002 - Dolls (Dolls)

2000 -Brother – A máfia japonesa “yakuza” em Los Angeles (Brother)

1999 -Verão feliz (Kikujiro no natsu)

1997 -Hana-bi -Fogos de artifício (Hana-bi)

1996 -De volta às aulas (Kidzu ritan)

1995 -Minnâ-yatteruka! (Não lançado no Brasil, o nome do filme em inglês é *Getting Any?*)

1993 -Adrenalina máxima (Sonatine)

1991 -O mar mais silencioso daquele verão (Ano natsu, ichiban shizukana umi)

1990 -3-4x jugatsu (Não lançado no Brasil, o nome do filme em inglês é *Boiling Point*)

1989 -Sono otoko, kyobo ni tsuki (Não lançado no Brasil, o nome do filme em inglês é *Violent Cop*)

ANEXO D – PREMIAÇÕES MAIS IMPORTANTES

-Recebeu uma indicação no Festival de Veneza por “Takeshis” (2005).

-Ganhou o prêmio de Melhor Diretor no Festival de Veneza, por "Zatoichi" (2003).

-Ganhou o Prêmio do Público no Festival de Veneza, por "Zatoichi" (2003).

-Ganhou o prêmio de Melhor Filme -Voto Popular no Festival de Toronto, por "Zatoichi" (2003).

-Ganhou o prêmio de Melhor Ator no Festival de Valladolid, por "Verão Feliz" (1999).

-Ganhou o Prêmio FIPRESCI no Festival de Valladolid, por "Verão Feliz" (1999).

-Recebeu 2 indicações ao European Film Awards de Melhor Filme Estrangeiro, por "Hana-bi

-Fogos de Artifício" (1997) e "Zatoichi" (2003). Venceu por "Hana-bi -Fogos de Artifício".

-Ganhou o Leão de Ouro no Festival de Veneza, por "Hana-bi -Fogos de Artifício" (1997).

-Ganhou o prêmio de Melhor Filme -Prêmio da Crítica na Mostra de Cinema de São Paulo, por

"Hana-bi -Fogos de Artifício" (1997).

-Recebeu uma indicação ao Cesar de Melhor Filme Estrangeiro, por "Hana-bi -Fogos de Artifício" (1997).

-Recebeu uma indicação ao Independent Spirit Awards de Melhor Filme Estrangeiro, por "Hana-bi -Fogos de Artifício" (1997).

-Recebeu uma indicação ao Grande Prêmio Cinema Brasil de Melhor Filme Estrangeiro, por "Hana-bi -Fogos de Artifício" (1997).

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>. The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only. This page will not be added after purchasing Win2PDF.