



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

JORGE COUTO DE ALENCAR

CHANBARA: A ATMOSFERA NOS FILMES DE SAMURAI DO SÉCULO XXI

FORTALEZA

2017

JORGE COUTO DE ALENCAR

CHANBARA: A ATMOSFERA NOS FILMES DE SAMURAI DO SÉCULO XXI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de Pesquisa: Fotografia e Audiovisual. Orientador: Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira

FORTALEZA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- A353c Alencar, Jorge Couto de.
Chanbara : a atmosfera nos filmes de samurai do século XXI / Jorge Couto de Alencar. – 2017.
135 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2017.
Orientação: Prof. Dr. Marcelo Didímo Souza Vieira.
1. Cinema. 2. Atmosfera. 3. Samurai. 4. Japão. I. Título.

CDD 302.23

JORGE COUTO DE ALENCAR

CHANBARA: A ATMOSFERA NOS FILMES DE SAMURAI DO SÉCULO XXI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Linguagens. Linha de Pesquisa: Fotografia e Audiovisual.

Aprovada em: __ / __ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Marcio Acselrad
Universidade Federal do Ceará (UFC) / Universidade de Fortaleza (UNIFOR)

Profa. Dra. India Mara Martins
Universidade Federal Fluminense (UFF)

À minha mãe Ana Júlia.

Obrigado por sempre ter estado ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo importante apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio.

Ao Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira, pela excelente orientação, sem a qual esse trabalho não seria possível.

Aos professores participantes da Banca examinadora Marcio Acselrad e India Mara Martins, pelas valiosas sugestões e colaborações.

Aos meus pais, Eldon e Ana Júlia; minha madrastra Iracema e meus irmãos Elana, Gisele, Paulo e Saulo, por todo apoio recebido nessa jornada.

RESUMO

A *Chanbara*, gênero cinematográfico japonês, popularmente conhecido no ocidente como cinema de samurai, tem como uma de suas principais características a atmosfera cinematográfica, preocupação recorrente do cinema do Japão. O presente trabalho procura aprofundar os estudos sobre o tema no cinema japonês do século XXI, através da pesquisa histórica e análise fílmica. O primeiro foco da pesquisa é entender as características que tornam o cinema produzido no Japão único e quais as particularidades do samurai, um personagem importante para a identidade japonesa e fundamental no cinema de *Chanbara*. Terminada a parte histórica, a pesquisa voltou atenção para os elementos da atmosfera cinematográfica e sua importância para o cinema de gênero. Em seguida, foi realizada uma análise da criação da atmosfera cinematográfica dos filmes *13 Assassinos* (Takashi Miike, 2010) e *O Samurai do Entardecer* (Yoji Yamada, 2002), obras do século XXI que mereceram seu devido destaque no cinema japonês e no gênero *Chanbara*.

Palavras-chave: Cinema. Atmosfera. Samurai. Japão.

ABSTRACT

Chanbara, the Japanese film genre popularly known in the West as samurai cinema, has as one of its main characteristics the cinematographic atmosphere, a recurring concern of Japanese cinema. This work seeks to deepen the studies on the subject in Japanese cinema of the 21st century through Historical research and film analysis. The first focus of the research is to understand the characteristics that make the cinema produced in Japan unique and what are the peculiarities of the samurai, an important character for the Japanese identity and fundamental in *Chanbara* cinema. After the historical part, the research turned its attention to the elements of the cinematographic atmosphere and its importance for genre cinema. Then, an analysis was made of the creation of the cinematic atmosphere of the films *13 Assassins* (Takashi Miike, 2010) and *The Twilight Samurai* (Yoji Yamada, 2002), works of the 21st century that deserved their prominence in Japanese cinema and the *Chanbara* genre.

Keywords: Cinema. Atmosphere. Samurai. Japan.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Arthur Kipps caminha pela vila de Crythin Gifford - A Mulher de Preto (James Watkins, 2010)	54
Figura 2- Mansão Eel Marsh - A Mulher de Preto (James Watkins, 2010)	54
Figura 3- Judeus dentro de um campo de concentração - A Lista de Schindler (Steven Spielberg, 1993)	66
Figura 4- Vulto do assassino - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960).....	71
Figura 5- Marion Crane sendo atacada durante o banho - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960) .	71
Figura 6- Close-up do rosto de Marion durante o ataque - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)	72
Figura 7- Faca atingindo barriga de Marion Crane - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)	72
Figura 8- Procissão do enterro andando na neve	80
Figura 9- Interior da casa de Seibei Iguchi.....	81
Figura 10 - Kayano e Seibei conversam.....	82
Figura 11- Ito observa o pai e a irmã enquanto avó dorme	83
Figura 12- Seibei, Kayano e Ito na sala.....	83
Figura 13- Tomoe brinca com as crianças.....	85
Figura 14- Tomoe janta com Seibei e sua família.....	85
Figura 15- Seibei Iguchi e Toyotaro Koda se preparam para iniciar o duelo.....	87
Figura 16- Tomoe, Kayano e Ito	87
Figura 17- Tomoe faz faxina junto com Kayano e Ito	88
Figura 18- Seibei Iguchi se apresenta para falar com seu superior	89
Figura 19 -Tomoe penteia o cabelo de Seibei para o duelo.....	90
Figura 20- Seibei confessa seu amor por Tomoe	91
Figura 21- Entrada da casa de Zenemon Yogo com um homem morto perto da porta.....	91
Figura 22- Interior da casa de Yogo	92
Figura 23- Seibei Iguchi e Zenemon Yogo conversam sentados no chão.....	92
Figura 24- Altar que Yogo mantém para sua filha dentro de casa	93
Figura 25- Reação de Zenemon Yogo ao saber que Seibei carrega uma espada de bambu....	94
Figura 26-Câmera enquadra divisória de madeira na luta de Seibei e Yogo fora de cena.....	95
Figura 27- Seibei e Yogo quebram a divisória durante a luta e entram em cena	95
Figura 28- Seibei finalmente desembainha sua espada	96
Figura 29- Seibei e Yogo lutam.....	96
Figura 30- Com Seibei no chão, Yogo se prepara seu golpe final	97

Figura 31- Espada de Yogo fica presa ao teto impedindo que ele mate Seibei.....	97
Figura 32- Seibei olha para o corpo morto de Yogo	98
Figura 33- Seibei olha para o corpo morto de Yogo	98
Figura 34- Ito coloca flores e acende incenso no túmulo de Seibei e Tomoe	99
Figura 35- Ito Iguchi adulta	100
Figura 36- Letreiro inicial	104
Figura 37- Brasão do Clã Tokugawa.....	104
Figura 38- Mamiya Zusho se prepara para cometer Harakiri.....	105
Figura 39- Anciões falam sobre o harakiri de Mamiya.....	107
Figura 40- Doi Toshitsura parcialmente iluminado.....	108
Figura 41- Shimada Shinzaemon e Doi Toshitsura	108
Figura 42- Matsudaira Naritsugu caminha em um corredor escuro	110
Figura 43- Matsudaira Naritsugu após cometer estupro.....	110
Figura 44- Mulher nas sombras	111
Figura 45- Mulher com o rosto iluminado pela chama da vela	112
Figura 46- Pergaminho com a inscrição "Massacre Completo"	113
Figura 47- Mulher chora lágrimas de sangue	113
Figura 48- Hanbei examina lista com os nomes das visitas recebidas por Doi Toshitsura....	114
Figura 49- Camponeses modificam a cidade de Ochiai	116
Figura 50- Camponeses produzem material para armadilhas.....	116
Figura 51- Samurais supervisionam o trabalho dos camponeses	116
Figura 52- Samurais trabalha na construção de armadilhas junto com os camponeses	117
Figura 53- Findo o trabalho, os samurais esperam a chegada de Matsudaira Naritsugu	117
Figura 54- Guerreiros de Naritsugu aparecem na névoa	118
Figura 55- Primeira armadilha dispara formando uma parede	118
Figura 56- Bois com as costas em chamas	119
Figura 57- Shinzaemon mostra para Naritsugu o pergaminho com a inscrição "Massacre Completo".....	120
Figura 58- Armadilha dispara na casa atrás de Shimada Shinrokuro.....	122
Figura 59- Chuva de sangue cai sobre Shinrokuro.....	122
Figura 60- Hanbei e Shinzaemon se posicionam para o duelo.....	123
Figura 61- Matsudaira Naritsugu na lama	124
Figura 62- Naritsugu se arrasta na lama	124
Figura 63- Letreiro final do filme.....	125

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	CHANBARA: HISTÓRIA DO GÊNERO	16
2.1	Quem eram os samurais?	16
2.2	Elementos Históricos e Recorrentes	23
2.3	Os Samurais no Primeiro Cinema Japonês	28
2.4	<i>Chanbara</i> durante e após a Segunda Guerra	36
2.5	A Televisão e o Cinema Independente	42
2.6	A <i>Chanbara</i> no Fim do Século XX e Início do Século XXI	45
3	A ATMOSFERA	50
3.1	Definição de Atmosfera	50
3.2	Atmosfera e Gênero	55
3.3	Atmosfera e <i>Chanbara</i>	59
3.4	Diferentes Tipos de Atmosfera	62
4	CHANBARA NO CINEMA JAPONÊS CONTEMPORÂNEO	75
4.1	O Samurai do Entardecer	76
4.1.1	<i>Atmosfera e melancolia: o cotidiano da decadência</i>	78
4.2	<i>13 Assassinos</i>	100
4.2.1	<i>Atmosfera sombria: batalhas e sacrifícios</i>	103
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
	REFERÊNCIAS	131
	GLOSSÁRIO	134

1 INTRODUÇÃO

Cinema japonês e atmosfera cinematográfica são dois temas caros para mim. Iniciei o estudo de ambos já durante a graduação no Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, dando continuidade à pesquisa desses tópicos no mestrado. Entretanto, meu interesse pela cultura do Japão precede minha vida universitária, tendo início na adolescência.

Jogos de videogame sempre fizeram parte de minha vida. Além de jogá-los, eu lia sobre os novos lançamentos e o que estava sendo produzido no Japão e nos Estados Unidos. A grande parte dos títulos eram lançados em língua inglesa, entretanto, vários jogos eram lançados apenas no Japão e vários outros demoravam anos para ter uma versão em inglês. Com o objetivo de ter acesso a esses títulos disponíveis apenas em japonês, comecei a estudar a língua japonesa.

O estudo de um novo idioma vem acompanhado da descoberta de uma nova cultura. Em pouco tempo fui apresentado aos filmes japoneses e suas histórias. Comecei então a ler sobre a cultura e a ver os longas-metragens desse país. Durante a graduação, sempre que possível, usava a cinematografia japonesa nos trabalhos de disciplinas e, chegada a hora de escolher o tema do trabalho de conclusão de curso, decidi focar meu estudo no filme *Dolls* (Takeshi Kitano, 2002).

Durante o trabalho de conclusão de curso também iniciei minha pesquisa em atmosfera cinematográfica. Meu primeiro contato com esse tema ocorreu nas aulas de algumas disciplinas que cursei. Achei fascinante o modo como todos os elementos presentes na construção de um longa-metragem interagem criando algo mais complexo do que a simples soma de suas partes. No decorrer de minha formação, nas disciplinas de graduação, ao estudar as diversas áreas da arte cinematográfica, a ideia da atmosfera sempre retornava à minha mente, tendo o estudo desse conceito destaque em minha pesquisa de graduação. Decidi, então, unir os esses dois tópicos e iniciar a pesquisa da atmosfera na cinematografia japonesa ainda na graduação e continuar esse estudo no mestrado.

O cinema chegou ao Japão em 1896. Primeiro, o Cinématographe Lumière foi visto em Osaka e, poucas semanas depois, foi a vez do Vitascope de Thomas Edison chegar à cidade. Nesse mesmo ano, a primeira câmera foi importada para o país. Os primeiros experimentos de filmar as ruas de Tóquio logo deram lugar à filmagem de gueixas dançando. Até que em 1899 peças de teatro começaram a ser filmadas (RICHIE, 2005, p. 17 – 18).

A estética criada na tela e, como consequência, a atmosfera que essa composição cria para o filme, é uma característica vinda da cultura japonesa que está presente no cinema desse país desde o seu início. Segundo Donald Richie: “Talvez o mais tradicional aspecto não só dos filmes de Ozu, mas também do cinema japonês como um todo é a antiga e ainda contínua preocupação com a composição” (2005, p. 59). A preocupação com a composição e a unidade formada pela união de seus diversos elementos formadores é algo importante nas artes japonesas. “Dicionários definem composição como a combinação de distintas partes para criar um todo unificado, e o modo no qual as partes são combinadas ou relacionadas. Essa apresentação de uma visão unificada é um dos elementos da cultura japonesa” (RICHIE, 2005, p. 59).

Grande parte da força da estética e da atmosfera dos filmes produzidos no Japão se deve ao modo como os japoneses enxergam realismo e realidade. Richie (2005, p. 25) relata que a apresentação tem mais ênfase do que a representação nos filmes desse país. Mesmo em obras que tem como objetivo representar o cotidiano, a apresentação é de extrema importância. Enquadramento, cor, música: tudo no filme tem como objetivo criar a atmosfera da obra cinematográfica. O homem é visto na cultura japonesa como parte do ambiente no qual ele vive. Esta integração entre homem e seus arredores é parte do que torna única a atmosfera dos filmes produzidos no Japão. Tudo deve fazer parte de um conjunto e tudo deve ser trabalhado de forma bela e harmônica. Estas características são vistas de forma clara nos filmes de diretores como Kenji Mizoguchi.

Sempre interessado na beleza pictórica, tendo estudado para ser um pintor, ele se destacou na criação de atmosferas, aquele sentimento quase palpável de realidade que é a qualidade especial de um filme bem feito. Assim como Murata queria que seus personagens fossem reais, mas também maiores que a vida, Mizoguchi, e vários diretores mais tradicionais que o seguiram, queriam um mundo que fosse mais realista que a vida¹ (RICHIE, 1971, p. 13, tradução nossa).

Isso faz com que, de forma geral, a atmosfera tenha uma grande importância em filmes japoneses. A criação de um todo, de uma realidade mais realista que a vida, torna a atmosfera um aspecto importante e central nos longas-metragens do Japão. Esse todo pode ser observado não só nos trabalhos de cineastas japoneses consagrados no ocidente como Yasujiro Ozu, Kenji Mizoguchi ou Akira Kurosawa, mas também no de cineastas menos conhecidos pelo público, como Sion Sono.

¹ Always interested in pictorial beauty, having studied to be a painter, he excelled in the creation of atmosphere, that almost palpable feeling of reality which is the special quality of the well-made film. Just as Murata wanted his characters to be real but also larger than life, so Mizoguchi, and those many more traditionally minded directors who followed him, wanted a world that was more realistic than life.

A importância da atmosfera no cinema japonês faz com que o estudo de sua criação seja extremamente rico e esclarecedor para a sua elaboração em filmes. Informação que pode ser usada para enriquecer os filmes feitos em qualquer parte do mundo. Nos filmes de *Chanbara* podemos ver de forma clara como todas as partes formadoras de um longa-metragem (roteiro, fotografia, som, etc.) são combinadas para criar a atmosfera. Pela complexidade do tema abordado, que engloba todas as áreas da arte cinematográfica, este trabalho foca os aspectos visuais que compõem a atmosfera, estudando como ela é criada através da direção de arte, fotografia e direção, ao passo que busca fazer menção aos seus demais aspectos.

No estudo da atmosfera no cinema de samurai japonês foi feita uma pesquisa bibliográfica, com o uso de livros, da Internet e acessos a artigos de bibliotecas nacionais e internacionais de línguas portuguesa e inglesa. Também foram utilizados filmes de *Chanbara*, a fim de compreender como a atmosfera é criada no cinema japonês contemporâneo.

A primeira parte do trabalho é composta por um histórico do cinema do Japão com ênfase nos filmes de *Chanbara*. Nesse capítulo também é apresentado um histórico do samurai. O surgimento e as mudanças passadas por esses guerreiros com o passar dos séculos são mostradas de forma sucinta, assim como suas principais características e posição dentro do sistema de castas do Japão. O principal objetivo do capítulo histórico é familiarizar o leitor com os filmes japoneses, suas peculiaridades históricas e com o samurai, figura central nas obras de *Chanbara*.

O capítulo seguinte aborda a atmosfera cinematográfica. Nele é definido o conceito de atmosfera utilizado no trabalho. Os diferentes tipos de atmosferas presentes em um filme são delineados, assim como são vistos os modos como essas atmosferas se influenciam mutuamente. Com a finalidade de tornar a compreensão dos conceitos de atmosfera mais claros, nesse capítulo serão usados nos exemplos, além de filmes de samurais, obras de outros gêneros como terror e drama. Também serão utilizados, pela mesma razão, longas-metragens produzidos dentro e fora do Japão na exemplificação do conceito de atmosfera e seus elementos. Durante este capítulo também são estudados os elementos característicos dos filmes do gênero como um todo e da *Chanbara* em particular, destacando a relevância das peculiaridades do gênero para a atmosfera. Por fim, é visto de forma breve a relação da atmosfera com a edição, o som, a direção, a fotografia e a direção de arte em um longa-metragem.

O próximo capítulo é composto pela análise de dois filmes: *13 Assassinos* (2010), do diretor Takashi Miike; e *O Samurai do Entardecer* (2002), dirigido por Yoji Yamada. Inicialmente serão explicadas as razões para a escolha dos diretores e dos filmes, e são

apresentados os temas mais frequentes nas obras de cada diretor. A seguir é exposta a análise da construção da atmosfera nos dois filmes.

O estudo de uma cinematografia estrangeira como a japonesa e da atmosfera cinematográfica não constituem uma empreitada sem desafios. A atmosfera tem em sua composição muitos elementos imateriais que se influenciam mutuamente, despertando sensações nos espectadores. A grande quantidade de partes constituintes da atmosfera fílmica torna complexo o seu estudo. O cinema do Japão, por sua vez, possui um número restrito de literatura em língua portuguesa e, mesmo em língua inglesa, não há muitas pesquisas sobre o tema. O acesso aos filmes apresenta outra dificuldade, pois muitas das obras desse país não recebem lançamento internacional. Consciente dos desafios, espera-se, com esse trabalho, contribuir para os estudos desses importantes e fascinantes temas.

2 CHANBARA: HISTÓRIA DO GÊNERO

O samurai é uma figura constante no cinema japonês durante toda a sua história. Sendo uma parte importante da sociedade, esses guerreiros tiveram suas narrativas e personagens sempre presentes nas artes do Japão. No cinema o samurai é um dos protagonistas mais comuns em dramas de época japoneses chamados de *jidaigeki* e o personagem principal do gênero de *Chanbara*.

Jidaigeki é a palavra japonesa usada para designar todos os filmes de época. Qualquer obra ambientada no passado japonês, de seu início histórico até o fim do século XIX, faz parte dessa classificação. Gueixas, imperadores, camponeses, mercadores, samurais, os personagens e temas presentes nesses filmes são extremamente variados. A única constante em todo *jidaigeki* é o fato de todos serem filmes de época.

Os filmes de samurai ou *Chanbara*, termo pelo qual esse gênero é conhecido no Japão, tiveram sua origem a partir do *jidaigeki*. As produções de época que tinham como heróis os samurais com seus dramas pessoais e lutas de espada viraram seu próprio gênero. O Japão sempre foi fascinado com a figura desse guerreiro honrado capaz de colocar sua obrigação perante a sociedade e seus superiores acima de desejos pessoais. Suas habilidades nas artes e na guerra desenvolvidas em uma vida inteira na busca da perfeição. Esse capítulo irá tratar da figura do samurai, do gênero de *Chanbara* e sua evolução histórica na cinematografia japonesa.

2.1 Quem eram os samurais?

O nome “samurai” é muitas vezes usado no ocidente como sinônimo para guerreiro japonês. Entretanto, Bryant (2000, p. 3) nos diz em seu livro sobre este personagem que “Nem todos os guerreiros do Japão histórico eram samurais; então não é uma surpresa descobrir que nem todos os samurais eram guerreiros”². Eles representavam o topo de uma sociedade dividida em guerreiros, fazendeiros, artistas e mercadores. Os samurais eram parte da elite, da classe dos guerreiros, mas não se dedicavam somente às lutas; praticavam também o exercício das artes e das letras.

A palavra samurai tem sua origem a partir do verbo chinês “saburau”. O vocábulo teve sua pronúncia inicialmente mudada para saburai e significava “servir ou acompanhar de forma próxima a nobreza”³ (WILSON, 2005, p. 17, tradução nossa). Segundo Wilson, as

² Not all of the warriors of historical Japan were samurai; so it is not surprising to find that not all of the samurai were warrior (tradução nossa).

³ Those who serve in close attendance to the nobility.

primeiras referências escritas a esta palavra são encontradas no século X. Desde o período Heian (794 até 1185 d.C.) esses acompanhantes serviam como guardiões da alta nobreza e por essa razão carregavam armas. “Originalmente samurais vieram do interior, eles eram guerreiros individuais que lutavam apenas por seus interesses próprios. No século XI, eles emergiram como um grupo distinto que jurou aliança a clãs liderados por lordes feudais locais”⁴ (COHEN, 2012, p. 208, tradução nossa).

Os guerreiros eram chamados de *bushi* e com o passar do tempo os saburais foram adquirindo cada vez mais prerrogativas de guerreiros, até que no fim do século XII, as palavras *saburai* e *bushi* se tornaram sinônimos quase perfeitos. Após alguns anos, a palavra *saburai* sofreu uma transformação e tornou-se “samurai”.

Com o passar do tempo, a palavra (*saburai*) se tornou intimamente associada com os escalões médios e superiores da classe do guerreiro e, especialmente, com aqueles envolvidos na administração do governo ou do clã, ou aqueles que eram vassallos diretos⁵ (WILSON, 2005, p. 17, tradução nossa).

A origem e importância dos samurais têm muito em comum com o desenvolvimento do sistema *shoen* no Japão. Nele, grandes propriedades privadas produtoras de arroz se tornaram posses hereditárias de grandes famílias aristocráticas. Estas famílias estavam isentas do pagamento de impostos e não sofriam qualquer interferência do governo central em suas terras. As terras públicas, por sua vez, eram governadas por pessoas indicadas pelos governadores das províncias e também tendiam a serem passadas de pai para filho. Muitas famílias administradoras de terras públicas usavam seu poder e influência para ampliar suas terras privadas. Como resultado dessas políticas, *shoen* e províncias públicas tornaram-se virtualmente independentes da autoridade do governo central (WILSON, 2005, p. 18).

Tendo início durante o século IX e perdurando até o século XIX, a era do *samurai* é vasta e complexa. Para facilitar o entendimento da progressão e das mudanças pelas quais esses guerreiros passaram durante seus mil anos de história, Antony Cummins (2015, p. 27 - 29) sugere a divisão do período em cinco fases. Inicialmente há o estágio de nascimento do *samurai*. Durante os séculos IX e X, os guardiões da nobreza vão aos poucos adquirindo as funções e características associadas a esses personagens.

⁴ Originally the samurai were drawn from the countryside, individual Warriors who fought entirely in their own interest. By the eleventh century, they had emerged as a distinct group who pledged their allegiance to clans ruled by local feudal lords.

⁵ As the time went on, the word was closely associated with the middle and upper echelons of the warrior class, and especially those who were involved in government or clan administration, or those who were direct vassals.

O segundo período, segundo Cummins, durou do ano 1000 d.C. até aproximadamente 1450 d.C. e é chamado pelo autor de “Os Primeiros Grandes Samurais”. Foram anos de guerra entre clãs com batalhas que resultaram na mudança do xogum e na tentativa fracassada de restaurar o poder do imperador Go-Daigo. O samurai dessa época era um guerreiro montado em seu cavalo e tinha como arma principal o arco e flecha. Em seguida há a chamada “Era das Guerras”. Indo do século XV ao XVII, esses foram provavelmente os anos mais sangrentos da história do Japão. Antes composto por vários territórios governados de forma quase independente por *daimyos*, o Japão é transformado em um país unificado. O caminho até a unificação foi percorrido através de guerras e estratégias militares. Chamado de *Sengoku*, esta fase tem seu ápice com a batalha de Sekigahara, cuja vitória em outubro de 1600 foi fundamental para que Tokugawa Ieyasu conseguisse unificar e controlar todo o Japão. Essa batalha é considerada o marco inicial para o Xogunato Tokugawa, o último xogunato da história desse país, com duração de mais de duzentos anos, época também conhecida como Período Edo.

Em 1588, ainda no período de guerras, Toyotomi Hideyoshi, que havia se tornado xogum após a morte de Oda Nobunaga, com o objetivo consolidar seu poder por todo país, decidiu ser o momento de eliminar todos os exércitos privados. Para atingir seu propósito, criou um decreto proibindo fazendeiros de possuir espadas longas e curtas, lanças, armas de fogo e qualquer tipo de armamento militar. Segundo Cohen (2012, p. 208-209), no documento do decreto constava que, caso fossem autorizados a manterem esses apetrechos desnecessários, eles ficariam tentados a não pagar impostos e até mesmos a planejar revoltas.

No intervalo de dois anos o campesinato inteiro foi desarmado [...] A medida ajudou a sustentar uma nova barreira social entre fazendeiros e guerreiros, desse modo os dois grupos sociais mais importantes da sociedade passaram a ser diferenciados não apenas economicamente, mas pelo status social simbolizado pelo uso de espadas⁶ (COHEN, 2012, p. 209, tradução nossa).

Com o fim das guerras e a unificação do Japão foi estabelecido o xogunato Tokugawa e se iniciou a chamada “Era de Paz”. Apesar de ser chamada de “Era de Paz”, Cummins destaca que no início desse período, que foi dos anos de 1600 até a metade dos anos de 1800, ocorreram inúmeras rebeliões por todo o país. Logo no início do século XVII houve o cerco do Castelo de Osaka, refúgio do Clã Toyotomi. Os Toyotomi eram inimigos do clã Tokugawa e a última grande oposição armada ao xogunato dessa família. Após o cerco, todos os membros restantes do clã Toyotomi foram assassinados. A paz do período foi mantida pelo

⁶ Within two years the entire peasantry had been disarmed [...] The measures helped support the new barrier between farmer and warrior, so that the two most important social groups of society were differentiated not only economically but also by social status, as symbolized by the wearing of swords.

poder ditatorial do xogum e, com o fim das guerras, os samurais passaram a ter um papel mais burocrático. As armas e armaduras eram principalmente decorativas e a ética e os ideais do confucionismo tornaram-se mais fortes havendo, nessa época, a exaltação da figura do guerreiro honrado e perfeito em batalha. A última fase é nomeada por Cummins de “Era Moderna”, tendo início na segunda metade do século XIX, com a Restauração Meiji. Os samurais, relíquia de eras passadas e então uma casta enfraquecida, tiveram sua classe dissolvida. O reinado de mil anos dos xoguns chegou ao fim e o poder dos imperadores foi restaurado com o governo de Meiji.

O Japão feudal, no qual viveram os samurais, era dividido em quatro classes, seguindo uma estrutura piramidal: guerreiros, fazendeiros, artesãos e mercadores. Abaixo dessas classes, mas sem fazer parte da sociedade, ficavam os párias. Acima de todos estava o imperador e fora da estrutura de classes as ordens religiosas. Nesse sistema os samurais governavam e defendiam os diferentes feudos. Os fazendeiros alimentavam o país com os frutos de seu trabalho; os artesãos fabricavam os mais diversos produtos necessários para a vida de todos e os mercadores vendiam seus artigos por todas as ilhas do Japão.

Apesar de “monges e seus monastérios possuírem uma vasta quantidade de poder político”⁷ (CUMMINS, 2015, p. 35, tradução nossa), os homens e mulheres pertencentes às instituições religiosas eram considerados pessoas que existiam apenas para as coisas espirituais, ficando, dessa forma, fora da estrutura de classes. O imperador, considerado descendente direto da deusa Amaterasu, e as famílias nobres, por sua vez, estavam acima e não incluídos na estrutura de classes.

Os párias eram formados pelas pessoas que realizavam os trabalhos não desejados pelas outras classes, como lidar com os corpos de humanos e animais mortos e trabalhos de limpeza. Artistas errantes, prostitutas, gueixas e cortesãs também faziam parte dos marginalizados.

Até o início do século XVII, o sistema de classes japonês era fluido, a separação entre as divisões sociais era turva. “Os samurais eram uma classe com identidade claramente desenvolvida; ainda assim o movimento entre classes ou viver na fronteira de duas classes sociais era mais comum”⁸ (CUMMINS, 2015, p. 31, tradução nossa).

A economia do Japão, assim como em outras partes do mundo, era dependente da agricultura, mais especificamente da produção de arroz. A posse de terras indicava poder. As

⁷ Monks and their monasteries held vast amounts of political power.

⁸ The samurai were a social class with clearly developed identities; yet movement between or living on the border of two social classes was more common.

famílias samurais, sendo donas das terras, governavam e protegiam os fazendeiros. Cummins (2015, p. 45) nos diz que esses guerreiros protegiam suas terras de invasores vivendo do excedente de produção. A colheita em excesso só existia enquanto os samurais eram capazes de proteger seus domínios e seu povo, garantindo sua aposição de poder. Com a unificação do Japão no século de XVII todas as terras passaram a pertencer ao Xogum Tokugawa. O período de guerra civil dos séculos XV ao XVII terminou com a família Tokugawa em uma posição na qual todas as outras famílias samurais lhe deviam obediência. Donos de todas as terras, elas eram distribuídas entres seus aliados. As famílias menores foram absorvidas pelas maiores e muitos samurais se viram sem senhores, tornando-se *ronins*.

Os samurais, para manter seu status, deveriam ser necessariamente donos de terras ou empregados por um senhor dono de terras. Perdendo uma dessas duas posições o guerreiro se tornava um *ronin*. Antes do período Edo (1603 até 1868), virar *ronin* não era algo tão ruim ou permanente para o samurai. Havia fluidez entre as classes e com isso não encontrando posição de guerreiro com um novo senhor o samurai poderia encontrar sustento nas atividades de outras classes. “Entretanto, no fim dos anos de 1500 foram passadas leis proibindo os *ronins* de conseguir emprego sem a permissão do seu último empregador”⁹ (CUMMINS, 2015, p. 79, tradução nossa). Com o fim das guerras no século XVII, muitas famílias samurais perderam seus domínios. Esses senhores e todos os samurais empregados por eles se tornaram uma grande massa de guerreiros errantes a vagar pelo país. Eventualmente essa lei foi revogada e alguns desses guerreiros puderam ser samurais novamente. A figura do *ronin*, guerreiro errante e sem mestre, é frequentemente vista em filmes de *Chanbara*.

Os samurais não eram apenas guerreiros. Eles viviam pelo preceito do *bunbu*, palavra que significa o pincel e a espada. “Um samurai era obrigado a seguir dois caminhos: o caminho do soldado e também o caminho da educação e literatura”¹⁰ (CUMMINS, 2015, p. 64, tradução nossa). Ele deveria ser um especialista em diversas armas entre as quais arco e flecha, espada, lança e mesmo desarmado, deveria saber lutar montado a cavalo e no solo. Além disso, também era exigido que fosse mestre em etiqueta, caligrafia, poesia, literatura, tratados de guerra chineses e japoneses e outras artes. O que tornava os samurais perigosos era a combinação de guerreiros capazes de lutar suas guerras e pensar estratégias tendo como base seus estudos nas artes e na guerra.

⁹ However, in the late 1500s laws were passed that stopped rōnin from gaining employment without the permission of their last employer

¹⁰ A samurai was required to follow two ways: the way of the soldier and also the way of education and literature.

A partir do século XIV, os samurais formaram escolas para transmitir suas tradições e conhecimentos para as novas gerações. Segundo Cohen (2012, p. 212), cada senhor criava suas próprias regras e códigos de conduta, embora houvesse certa uniformidade entre elas. O nome dessas escolas vinha da família de seu criador ou de algum termo considerado apropriado por ele.

Geralmente uma escola era fundada por um único homem que durante um momento de inspiração divina, tal como a vinda de um deus ao seu encontro enquanto ele treinava diligentemente nas montanhas por várias semanas ou meses. Nesse momento o deus entregava a ele os segredos nos quais sua escola era baseada. Além disso, uma escola podia incluir um nome famoso em seu histórico, um grande general ou um lutador famoso para ajudar a atrair estudantes¹¹ (CUMMINS, 2015, p. 66, tradução nossa).

Ao entrar em uma determinada escola o estudante fazia um juramento no qual se comprometia a não revelar os segredos da instituição para outras pessoas. Entretanto, Cummins (2015, p. 67) nos lembra de que entrar para uma escola samurai não era um compromisso vitalício. O aluno poderia abandonar o instituto a qualquer momento e frequentar múltiplas escolas ao mesmo tempo, com o objetivo de alcançar uma educação mais completa nas diversas técnicas de lutas e de artes.

Entre todas as armas utilizadas pelos samurais, a espada tem um lugar especial no imaginário popular. Esses guerreiros sabiam e utilizavam diversas armas em suas batalhas, mas no seu cotidiano e em épocas de paz carregavam, invariavelmente, suas *katanas*. “Um samurai pode não carregar seu arco ou lança, mas ele deve sempre ter suas espadas”¹² (CUMMINS, 2015, p. 80, tradução nossa). Era uma questão de honra para esses guerreiros sempre serem vistos com sua espada na cintura. A *katana* só poderia ser removida se assim fosse exigido por alguém de hierarquia superior. A espada, para o samurai, segundo Cohen (2012, p. 207), era não um instrumento de autoproteção e sim um dispositivo de auto aperfeiçoamento.

A essência do valor do samurai estava no seu domínio do manejo da espada. A espada era não apenas uma arma, mas um veículo para o *seishin tanren*, uma forja espiritual que possibilitava ao seu usuário varrer todas as máculas morais e alcançar *satori*, perfeição espiritual [...] a espada, “firme, afiada e rapidamente decisiva” era vista como o receptáculo da “verdadeira origem de toda sabedoria”¹³ (COHEN, 2012, p. 208, tradução nossa).

¹¹ Generally, a school is founded by a single man who has a moment of divine inspiration, such as a god who came to them as they diligently trained in the mountains for a number of weeks or months. At this point a god or spirit gave them the secrets that their school was based on. In addition to this a school may also include a famous name from history, a great general, or famous fighter to help attract students.

¹² A samurai may not carry his bow or spear but they must always have their swords.

¹³ The essence of a samurai's worth lay in his mastery of swordsmanship. The sword was not just a weapon but a vehicle for *seishin tanren*, a spiritual forging that enabled the user to wipe out moral stains and to achieve *satori*, spiritual perfection [...] the sword, “firm, sharp, and quickly decisive,” was seen as the receptacle of “the true origins of all wisdom”.

A honra era algo importante para um samurai e em sua defesa, algumas vezes, eram necessários atos de vingança. Segundo Cummins (2015, p. 112), se, por exemplo, dois samurais brigassem em uma rua e um deles fosse morto no conflito, sua família poderia começar um processo de assassinato por vingança para limpar sua honra. O guerreiro que desejasse a vingança deveria primeiro pedir autorização ao seu senhor para cometer o assassinato, recebendo, desse modo, a permissão para se ausentar do feudo e dos seus afazeres por algum tempo. Estando o agressor no feudo da família do samurai que busca vingança, ele poderia atacar sem que o inimigo soubesse de sua intenção. No entanto, se o inimigo estivesse em outro feudo, o samurai deveria viajar até o local da vingança como um *ronin*. Chegando ao seu destino, ele deveria procurar o magistrado local para obter autorização para matar seu alvo na localidade. O problema causado por esse ato era que o alvo tomaria conhecimento da vingança, tornando-a mais difícil. Após o assassinato, a vingança era completada com a decapitação do inimigo.

Durante anos, atos de vingança geraram guerras sem fim entre famílias. Com o objetivo de findar as agressões, na era Edo, Tokugawa proibiu que após um assassinato por vingança a família do samurai morto no ato buscasse uma nova vingança. A questão deveria ser considerada encerrada. “Entretanto, manterem-se as regras não era o caminho escolhido pelos samurais e alguns samurais algumas vezes não pediam autorização para matar; isso tornava os ataques de vingança verdadeiros assassinatos”¹⁴ (CUMMINS, 2015, p. 112, tradução nossa).

A honra de um samurai estava ligada à destruição de seus inimigos e à obediência ao seu senhor. Falhando em algum destes aspectos, a honra era perdida e o guerreiro e sua família tomados pela vergonha. Todavia, “havia um modo certo de se recuperar a honra – o suicídio ritual”¹⁵ (CUMMINS, 2015, p. 120, tradução nossa).

Seppuku ou *harakiri*, como é chamado o suicídio ritual em japonês, é um dos atos mais icônicos dos samurais no imaginário comum. O ritual consiste na abertura de seu estômago com uma espada curta. O suicídio, desse modo, se dá por esventramento. “A ideia básica é abrir o estômago e expor as tripas e vísceras para o mundo, para que, desse modo, o samurai tenha controle de sua própria morte, em vez de deixar outra pessoa tirar sua vida”¹⁶ (CUMMINS, 2015, p. 120, tradução nossa). Esse ritual existia como último recurso para recuperação da honra após a captura por um inimigo, a morte de um lorde ou para expiar um crime. Nem todos os

¹⁴ However, keeping to the rules was not always the path that some samurai took and samurai would sometimes not get authorization for the killing; this made the vengeance attack an act of true murder.

¹⁵ There was one sure way to regain honor—ritual suicide.

¹⁶ The basic idea is to open the stomach and to expose the guts and innards to the world so that a samurai may take control of his own death instead of letting another take his life.

samurais cometiam o *harakiri* de forma voluntária. Enquanto muitos morriam por seus senhores e sua honra, outros se submetiam ao suicídio por medo de represálias, que poderiam chegar ao extermínio de toda sua linhagem familiar.

A cerimônia foi construída com o objetivo de retirar o controle da vítima. Uma vez iniciado, o *harakiri* deveria ir até o fim. Cummins (2015) destaca alguns dos pontos principais do ritual que tinham esse objetivo. A espada curta usada no ritual tinha sua empunhadura removida e era colocada em uma bandeja em frente ao samurai que iria cometer o suicídio. A lâmina era envolvida com um papel grosso, deixando apenas seu fim exposto. “Isso era feito para que a vítima não pudesse pegar a espada curta e matar as pessoas ao seu redor e fugir”¹⁷ (p. 121, tradução nossa).

Para evitar que o autor do suicídio tentasse matar o oficial responsável por supervisionar o *seppuku*, eles eram posicionados a uma distância de três metros e meio um do outro, impossibilitando a vítima de tentar pular e roubar a espada desse oficial.

Havia uma pessoa responsável por decapitar o samurai após o esventramento. Isso garantiria uma morte rápida e menos dolorosa. Contudo, essa não era sua única atribuição. Ele deveria também observar o comportamento do suicida e poderia até mesmo matá-lo antes do início do ritual, se achasse necessário. O suicida deveria sempre ter a luz do sol ou da lua iluminando sua frente e a pessoa responsável por cortar sua cabeça invariavelmente ficaria atrás dele. Desse modo, o samurai cometendo o *harakiri* não veria a sombra do executor ou de sua espada, dificultando reações ou resistências.

2.2 Elementos Históricos e Recorrentes

Durante séculos, os samurais foram uma parte importante da sociedade japonesa. Por essa razão, eles sempre estiveram representados nas mais diversas artes. Esta classe guerreira possui uma história de mais de mil anos, sendo mais antiga do que muitas das artes tradicionais como os teatros *kabuki* e *bunraku*, ambos do século XVII. Por sua participação em guerras e governos, seus feitos eram constantemente temas de peças e pinturas, seus personagens e histórias uma parte permanente nas artes do Japão.

O cinema de samurai tem uma forte influência do *kodan*, um modo japonês tradicional de contar histórias, e do teatro *kabuki*. O *kodan*, segundo Thornton (2008, p. 28-29) era uma forma narrativa que tinha como público os nobres e os samurais. Suas histórias eram

¹⁷ This is done so that the victim cannot take up the short sword and kill those around them and escape.

vistas como educadoras e não como apenas uma forma de diversão. Seus especialistas deveriam, em seus contos, tratar da moral e dos costumes de seu tempo e criticar o governo em suas falhas, apresentando exemplos a serem seguidos através de narrativas que mostrassem como tudo deveria ser. O *kabuki*, ao contrário, era uma forma de arte com seu público principal formado por pessoas simples, da população geral. Esse teatro buscava apresentar um mundo mais próximo do real. Seus espectadores procuravam ver como as coisas eram e não como deveriam ser. Seus heróis sofriam todas as angústias da vida em um ambiente onde sentimentos e vontades não podem ser sempre externados e onde o peso da sociedade esmaga desejos individuais.

A censura nos séculos XVII e XVIII proibiam escândalos e incidentes políticos da época de serem retratados como tal. As peças de *kabuki*, para burlar esse problema, foram divididas em peças de época, as *jidaimono*, e em peças contemporâneas chamadas de *sewanomo*, uma categorização que lembra a divisão inicial do cinema japonês em *jidaigeki* (filmes de época) e em *gendaiigeki* (filmes sobre a vida contemporânea). As peças *kabuki* de *jidaimono* apresentavam histórias políticas ou dramas domésticos de seus personagens, geralmente samurais ou nobres, que seriam censuradas por tratar de figuras do governo ou de alguma personalidade importante.

Essas histórias eram, então, transportadas em cem ou duzentos anos para o passado, com nomes e partes dos eventos alterados. Desse modo, as peças de época poderiam fazer críticas aos costumes, aos samurais e à nobreza de forma segura (THORNTON, 2008, p. 32 – 37). Muitos filmes de *Chanbara* fazem essa mistura entre personagens e fatos reais e ficcionais. Mesmo sem ter que se preocupar com a censura nos filmes, o costume de misturar realidade histórica e ficção iniciado no *kabuki* continuou nos filmes de samurai.

Os filmes de *Chanbara*, também conhecidos como filmes de samurai no Ocidente, são vistos no Japão como um subgênero do *jidaigeki*. Os japoneses geralmente classificam todos os seus filmes como *jidaigeki* ou *gendaiigeki*. Todos os outros gêneros e classificações são derivados desses dois gêneros principais (THORNE, 2008, p.19).

Jidaigeki significa literalmente drama de época. Os filmes classificados neste gênero tendem a se passar durante o período do xogunato Tokugawa (THORNE, 2008, p.19). Com início estabelecido em 1603 por Tokugawa Ieyasu e terminando com Restauração Meiji em 1868 depois da queda de Edo (atual Tóquio), esse período de mais 250 anos é também chamado de Período Edo. Andrew Gordon nos diz que “A característica mais importante da história Tokugawa foi a ausência de guerras” (2003, p.09).

A partir do início dos 1600 até meados dos anos 1800, as pessoas no Japão desfrutaram de mais de 250 anos livres de guerra. A elite guerreira dos daimyos e samurais mantiveram seu lugar como governantes políticos, mas as características dos guerreiros mudaram dramaticamente. Imensa mudança também ocorreu na vida econômica e cultural¹⁸ (GORDON, 2003, p. 10, tradução nossa).

Segundo Berra (2010, p. 133) tanto o *jidaigeki* quanto o *gendaiigeki* revelam bastante sobre o passado e o presente japonês. Muitos diretores alternaram entre os dramas de época do *jidaigeki* e os filmes apresentados nos tempos modernos ou contemporâneos do *gendaiigeki*, de acordo com interesses próprios e com as mudanças no gosto da audiência doméstica. Com o passar dos anos, alguns subgêneros nascidos desses *major genres*, como a *Chanbara*, por exemplo, se estabeleceram firmemente como formas narrativas por seus méritos, ganhando destaque dentro do cinema japonês.

Os dramas de época do *jidaigeki* geralmente se passam no período Edo e tem como protagonistas de suas histórias os samurais, mercadores, *daimyos* e camponeses desse tempo. Entretanto há algumas exceções a essa regra. S. A. Thornton (2008, p. 11 - 14) nos diz que a classificação mais aceita para os gêneros cinematográficos japoneses define *gendaiigeki* como filmes passados no período moderno e *jidaigeki* como filmes passados na era feudal. A autora ainda nos diz que o ano aceito como linha que separa essas duas épocas é 1868. Esse ano foi escolhido por ser o início da era Meiji, marcando a transição do Japão para a Era Moderna. Entretanto, essa classificação apresenta um problema. Ela descreve o modo como os filmes integrantes desses *major genres* deveriam ser e não como eles realmente são. Por essa razão é possível ver películas desses gêneros que não respeitam as datas definidas nessa categorização. O filme *O Itinerante Sansho* (1954) de Kenji Mizoguchi, por exemplo, se passa no período Heian (anos 794 – 1185) e Akira Kurosawa fez sua estreia como diretor com *A Saga do Judô* (1943), um drama de época passado na era Meiji (anos 1868 – 1912). O período Edo é geralmente tão presente nos filmes de época por representar um período de mudanças para o Japão. Ele tem início no século XVII com um país feudal que aos poucos sofreu uma transição para o Japão moderno representado pela era Meiji. O início da formação do Japão moderno, a tensão causada pela transição de uma era para a outra, a modernização do país e as mudanças nos papéis sociais são todos temas explorados pelos filmes de *jidaigeki* (BERRA, 2010, p. 133 - 134).

(...) o *jidaigeki* sempre foi inerentemente anacrônico no sentido de o gênero ter sido adotado por diretores não como um meio de recapturar o passado do Japão, mas como

¹⁸ From the 1600s through the mid-1800s, people in Japan enjoyed over 250 years free of war. The warrior elite of daimyo and samurai retained their place as political rulers, but the character of the warriors changed dramatically. Immense change likewise came to economic and cultural life.

um veículo para criticar seu presente com os aparatos de uma peça de época, na verdade, permitindo que os cineastas sejam mais abertamente críticos ao governo japonês e as várias instituições nacionais¹⁹ (BERRA, 2010, p. 134, tradução nossa).

O termo *Chanbara* tem sua origem com a contração da onomatopeia *chan-chan-bara-bara*. Em seu dicionário de expressões japonesas, Kakeshi, Tamori e Schourup (1996, p. 177) nos dizem que a expressão tem como significado a luta de espadas ao estilo dos samurais. *Chan-chan-bara-bara* foi contraída para *Chanbara*, palavra que é utilizada para fazer referência a filmes e peças nos quais há samurais ou lutas de espada.

Segundo Thorne (2008, p. 19), definir o que é um filme de *Chanbara* e o que o diferencia de um *jidaigeki* é algo difícil. Apesar de popularmente conhecidos no ocidente como filmes de samurai, nem todos os filmes desse gênero tem um guerreiro samurai como tema ou personagem principal. *Zatoichi* e *Lady Snowblood*, por exemplo, duas séries clássicas de *Chanbara*, têm como protagonistas personagens pertencentes à classe camponesa.

John Berra (2010, p. 134) diz que o *Chanbara* geralmente tem uma ênfase maior na ação e coloca mais importância temática no código de honra do que os filmes *jidaigeki*. Justin Howe (2010, p. 85) define *Chanbara* como filmes de lutas de espada com histórias centradas em motivos simples, como a busca por justiça ou a vingança. Segundo Howe, os filmes com foco maior na ação se tornaram mais comuns após a Segunda Guerra Mundial, sendo essa uma das principais diferenças entre *Chanbara* e *jidaigeki*.

(...) o último meio século viu a ascensão de um novo gênero: o filme de “luta de espadas” conhecido como *Chanbara* ou cinema de samurai. Ambos os gêneros são históricos em cenário e escopo com atenção a detalhes de período e políticos. Eles investigam a vida das várias classes sociais dos samurais e mercadores até os artesãos e os indesejáveis²⁰ (HOWE, 2010, p. 85, tradução nossa).

Roland Thorne (2008, p. 19-20) acredita que utilizar a ação e lutas de espada como tema comum aos filmes de samurai é um problema, pois “O verdadeiro filme de samurai lida com mais do que apenas lutas de espada. Na verdade, alguns filmes de samurai contêm muito pouca ação”²¹ (tradução nossa). Segundo Thorne, o filme de samurai melhor definido pelo que está por trás das lutas de espada. “(...) filmes de samurai estão preocupados com os problemas

¹⁹ The *jidaigeki* has always been inherently anachronistic in that the genre has been adopted by directors not as a means of recapturing Japan’s past but as a vehicle to critique its present, with the trappings of the period piece actually enabling film-makers to be more overtly critical of the Japanese government and various national institutions.

²⁰ The past half-century has seen the rise of a new genre: the ‘swordfight’ film referred to as *chambara*, or samurai cinema. Both genres are historical in setting and scope with attention to period detail and politics. They investigate the lives of the varying social classes from the samurai and merchants down to the craftspeople and undesirables.

²¹ The true samurai film deals with more than just swordplay. Indeed, some samurai films contain very little action at all.

e dilemas (tanto internos quanto externos) do guerreiro, daquele que é habilidoso na realização de atos violentos”²² (tradução nossa). O verdadeiro filme de samurai, segundo o autor, força o protagonista a lidar com situações onde tanto ele quanto a audiência aprendem algo novo sobre o status do indivíduo como matador. Esse gênero cinematográfico se preocupa, então, com a jornada e o aprendizado do guerreiro.

Um tema encontrado comumente nos filmes de *Chanbara* passados no período Tokugawa é o dilema do samurai em uma época de paz. O que alguém treinado para guerra faz quando não há nenhuma guerra? Durante a calma do governo de Tokugawa, o número de samurais sem mestres chamados de *ronin* aumentou significativamente e muitos filmes lidam com as façanhas e problemas desses guerreiros errantes (THORNE, 2008, p. 17).

A representação da natureza é outro tema recorrente nos filmes de *Chanbara*. A arte japonesa tem na representação do mundo natural uma de suas tradições. Este costume foi incorporado ao cinema do país e é um aspecto importante em muitos dos filmes feitos no Japão. “Desse modo, muitos filmes de samurai contêm longas, belas cenas da característica paisagem japonesa...”²³ (THORNE, 2008, p. 21, tradução nossa). Thorne nos diz que muitas das representações da natureza vistas nos filmes de samurai são simbólicas, com seu significado facilmente reconhecido pela audiência japonesa, mas desconhecido por espectadores estrangeiros. Apesar de não ser necessário o conhecimento do sentido desses símbolos para entender e aproveitar o filme, seu entendimento torna a experiência cinematográfica mais rica. “Por exemplo, as quedas de flores de cerejeira frequentemente simbolizam o modo como a morte pode chegar de repente e inesperadamente”²⁴ (THORNE, 2008, p. 21, tradução nossa).

O conflito entre a obrigação de alguém perante seus superiores ou sociedade e seus sentimentos é um tema recorrente não só no cinema de samurai, mas nos dramas japoneses em geral. Essas duas polaridades são chamadas de *giri* e *ninjou* no Japão. *Giri* significa obrigação e representa o sentimento de dever e honra de uma pessoa perante seus superiores. É o seu comprometimento em cumprir o papel que lhe cabe na sociedade. *Ninjou* significa sentimentos humanos. Empatia, simpatia, amor: todas as decisões emocionais tomadas pelo ser humano as quais ele deve refletir sobre certo e errado são partes do *ninjou*. Esse sentimento ao mesmo tempo complementa e se opõe ao *giri*.

Para o samurai, que deve ser inquestionavelmente obediente, o conflito entre o *giri* / *ninjou* é particularmente importante. E se ele é ordenado a fazer algo que vá contra

²² Samurai films are concerned with the problems and dilemmas (both internal and external) of the warrior, of the one who is skilled at performing violent acts.

²³ As such, many samurai films contain long, beautiful scenes of the distinctive Japanese landscape.

²⁴ For example, falling cherry blossoms are often symbolic of the way death can strike suddenly and unexpectedly.

sua consciência ou a ameaçar alguém que ele tenha uma ligação emocional com? Ele deve obedecer sem questionar, mas é mais fácil dizer do que fazer isso...²⁵ (THORNE, 2008, p.21, tradução nossa).

Como consequência do conflito entre o *giri* e o *ninjou*, pode ser visto outro contraste, dessa vez entre o *honne* e o *tatema*. *Honne* significa sentimentos reais. Ele representa os reais sentimentos e desejos de uma pessoa, que podem ser algumas vezes contrários ao que a sociedade espera desse indivíduo. *Tatema* significa posição ou opinião pública. Ele representa as opiniões e comportamentos de um indivíduo em público e deve se adequar ao que é esperado pela sociedade, mesmo significando que uma pessoa deve agir ou se portar de forma contrária aos seus sentimentos reais (NAITO; GIELEN, 1992, p. 163-164).

2.3 Os Samurais no Primeiro Cinema Japonês

O cinema japonês, assim como essa arte em vários outros países ao redor do mundo, teve início no final do século XIX. A primeira projeção pública de filmes feita pelos irmãos Auguste e Louis Lumière ocorreu em 1895 em Paris. Em 1896 o *Cinématographe Lumière* fez sua estreia japonesa na cidade Osaka. O *Vitascope* de Thomas Edison, que havia feito sua primeira exibição em Nova York no ano de 1896, chegou a Osaka, uma importante cidade comercial durante toda a história do Japão, em 1897, fazendo sua estreia japonesa nessa cidade antes de partir para Tóquio. Nesse mesmo ano, a primeira câmera foi importada para o país. Rapidamente havia fotógrafos registrando as ruas de cidades como Tóquio e Ginza. A esses primeiros experimentos de filmar cenas de rua logo se juntaram as filmagens de gueixas e suas danças (RICHIE, 2005, p. 17).

Até onde se sabe a primeira tentativa de se fazer um filme japonês com o *Cinématographe* data do verão de 1897. [...] Ele oferecia vislumbres de vários locais em Tóquio, especialmente da famosa ponte Nihonbashi. Em 1898, setenta pés de filmes se tronaram o primeiro filme comercial japonês. Ele mostrava planos frontais e centralizados de três gueixas dançando. O primeiro “filme dramático” do Japão veio logo em seguida: uma representação de cento e cinquenta pés de um detetive prendendo um ladrão²⁶ (MCDONALD, 1994, p. 23, tradução nossa).

²⁵ For the samurai, who was supposed to be unquestionably obedient, the *giri/ninjo* conflict is particularly important. What if he is ordered to do something which goes against his conscience, or threatens someone he has an emotional attachment to? He is supposed to obey without question, but this is much easier said than done...

²⁶ As far as anyone can tell, the first attempt to make a Japanese film with the *cinématographe* dates back to the summer of 1897. [...] It offered glimpses of various sites in Tokyo, notably the famous Nihonbashi bridge. In 1898, seventy feet of film became the first commercial Japanese moving picture. It showed center-front shots of three geisha dancing. Japan's first "dramatic film" soon followed: a 150-foot-long depiction of a detective arresting a thief.

Segundo Donald Richie (2005), as gueixas foram escolhidas como tema não por representarem algo essencialmente japonês, mas pelo apelo comercial de sua imagem. Já que “No Japão, o cinema chegou como um produto comercial”²⁷ (p. 10, tradução nossa), fazia sentido escolher como tópico das filmagens o tema mais vendido entre os cartões postais e fotografias no país.

A tradição teatral japonesa teve forte influência no cinema, especialmente durante sua primeira década. Nesse período inicial o poder do teatro sobre esta nova forma de arte era tão forte que o cinema tinha dificuldade em criar convenções dramáticas próprias. Isto fica evidente quando vemos as características associadas a esse primeiro cinema, como o uso de *oyama* ou *onnagata*, nomes dados a atores masculinos que interpretam papéis femininos no teatro *kabuki*. O cinema, assim como este teatro, usava homens em papéis femininos em vez de utilizar atrizes nos filmes. O *benshi*, um narrador e comentador dos filmes, é uma segunda característica. E, finalmente, a terceira era a filmagem em planos frontais e centrais como a imagem de um palco teatral para a audiência. Esses planos eram geralmente longos e, por mostrarem os atores sempre distantes, contribuía para a ilusão de que o *oyama* era uma mulher e não um homem (MCDONALD, 1994, p. 23-24).

Em 1899 Koyo Komada cria a Associação Cinematográfica Japonesa. Com a associação, Komada passa a filmar e exibir novos programas filmados de gueixas e suas danças no teatro Tóquio Kabuki-za. Apesar de possuir preços altos, as sessões de Koyo Komada tinham um público significativo, o que incentivou outros japoneses a criarem seus próprios filmes e programas. Ainda em 1899, o fotógrafo Tsunekichi Shibata é convidado por uma trupe de teatro *kabuki* a filmar cenas de uma de suas peças. A parceria agrada a Shibata, que filma cenas de outras duas peças, entre elas *Ninin Dojoji* (Duas Pessoas no Templo, 1899). Este filme irá passar posteriormente por uma tintagem, processo no qual o filme positivo já revelado é banhado em corante, fazendo com que as partes claras da película sejam coloridas enquanto as partes escuras permanecem pretas, sendo o primeiro filme japonês a ser tintado (RICHIE, 2005, p. 17-18; THOMPSON, BORDWELL, 2003, p. 45).

O ano de 1899 também vê a introdução da figura do *benshi* no cinema do Japão. Este narrador se posicionava ao lado da tela e tinha como função não só narrar, mas também comentar e explicar para a audiência tudo o que se passava na tela. O trabalho do *benshi* era uma parte importante da experiência cinematográfica durante o cinema mudo japonês, especialmente nos filmes estrangeiros, onde ele deveria traduzir e explicar para o público do

²⁷ In Japan, film arrived as a comercial product.

Japão costumes e lugares exóticos do ocidente. Koyo Komada, que havia criado em 1899 a Associação Cinematográfica Japonesa, se apresenta em um pequeno teatro de Tóquio e durante a apresentação de uma série de Vitascope norte americana explica para audiência as imagens exibidas nas telas. Com isso teve início a figura do *benshi* como um narrador/explicador do filme para os espectadores. Ele era essencial durante esse primeiro cinema japonês composto principalmente de cliques curtos e sem relação entre si. Quando as diversas passagens filmadas eram apresentadas o comentário do *benshi* deveria tornar o todo coerente e criar uma história. Pela sua importância para o público, o papel desse narrador teve vida longa no Japão. Até 1932, mesmo já existindo filmes com som, a figura do *benshi* era comum nos cinemas desse país.

As razões para a longa vida dos *benshi* foram várias. Como o Japão havia sido “aberto para o Oeste” apenas há cerca de 40 anos (uma frase inventada no Oeste), a ignorância de grande parte do mundo exterior era comum. O *benshi* preenchia as lacunas de conhecimento que a audiência Ocidental havia adquirido muito tempo antes. Eles eram “uma presença narrativa tranquilizadora com conhecimento do objeto estrangeiro” (...)”²⁸ (RICHIE, 2005, p. 19, tradução nossa).

A figura do narrador como uma voz informadora já existia em várias formas dramáticas japonesas e essa familiaridade também teve um papel importante na aceitação e longevidade da figura do *benshi*. Richie, ao falar sobre o papel do *benshi* no primeiro cinema japonês nos diz que “o filme em si era como o boneco de *bunraku* e o *benshi* o recitador de *gidayu*”²⁹ (2005, p. 21, tradução nossa) para demonstrar a força desse narrador sobre o filme e a experiência da audiência. Essa semelhança entre o trabalho do *benshi* e outras formas de narrativas orais tradicionais japonesas como o *Kodan* faz com que esses narradores se tornem estrelas. O público escolhia o filme pelo *benshi* que fazia a narração, e discos eram vendidos para a audiência poder escutar em casa as histórias narradas. Mesmo sem o acompanhamento das imagens, esses discos eram populares (ANDERSON e RICHIE, 1982, p. 440; RICHIE, 2005, p. 21).

Outro elemento específico da cultura que explica a fácil aceitação do onisciente *benshi* é a antiga tradição japonesa de contar histórias. Essa atividade essencialmente plebeia já havia enriquecido muitas outras formas de entretenimento performático: teatro de *bunraku*; o *narimono*, acompanhamento musical e coro no *kabuki* e tradições narrativas específicas como o histórico *kodan*, o harmonioso *naniwabushi* e as histórias cômicas do *rakugo*³⁰ (MCDONALD, 1994, p. 27, tradução nossa).

²⁸ The reasons for the long life of the *benshi* were various. Since Japan had only some forty years before been "opened up to the West" (a phrase invented in the West), ignorance of much of the outside world was common. The *benshi* filled in the gaps of knowledge Western viewers had acquired long before. They were "a reassuring native presence with a presumed acquaintance of the foreign object".

²⁹ The film itself was like the *bunraku* puppet and the *benshi* was the *gidayu* reciter.

³⁰ Another cultural specific that explains the easy acceptance of the all-knowing *benshi* is the age-old Japanese tradition of storytelling. This essentially plebeian activity had already enriched many other forms of performance

Outro papel importante do *benshi* era preencher o tempo das exhibições. Muitos dos cliques mostrados eram curtos e por essa razão algumas vezes o mesmo clipe era repetido continuamente. Também era comum a projeção de vários filmes curtos, sem relação entre si, um após o outro. Nesse caso, o *benshi* deveria criar uma narrativa única, preenchendo a sessão com uma história que fizesse sentido, de acordo com as imagens apresentadas. Segundo Richie (2005, p. 20), o principal meio de preencher o tempo da sessão utilizado pelos *benshi* era através de explicações longas sobre o que se via na tela e a conclusão e moral da história apresentadas por esse narrador ao fim do filme.

O primeiro cinema japonês teve forte influência do teatro, em especial do *kabuki* e do *shinpa*. Os filmes baseados em *kabuki* foram chamados de *jidaigeki*, nome que atualmente é usado para classificar todos os filmes de época japoneses. *Shinpa* é uma escola de teatro com foco em histórias melodramáticas. Criado em 1890, seu nome significa novo drama. Ele veio como uma oposição às formas tradicionais de teatro e suas histórias eram contemporâneas e realistas quando comparadas aos dramas representados pelas escolas de teatro tradicional. Os filmes baseados no *shinpa* deram origem aos filmes *gendai geki* que, em contraste ao drama de época do *jidaigeki*, apresentam narrativas contemporâneas.

Em 1907 Ryo Konishi filma a primeira versão para cinema da peça clássica de *kabuki*, *Os 47 Ronins*. Uma das histórias de samurai mais famosas do Japão, essa peça já foi filmada mais de oitenta e cinco vezes, sendo hoje em dia também uma das narrativas clássicas do cinema de *Chanbara*. Apesar da competição do *shinpa*, os filmes baseados em peças *kabuki*, com seus samurais e gueixas, se mantiveram populares, tanto que entre os anos de 1908 e 1945 quase seis mil filmes *jidaigeki* foram produzidos no Japão. (MCDONALD, 1994, p. 9; RICHIE, 2005, p. 21-24).

Pelo final da década de 1910 os filmes japoneses estavam perdendo audiência para as produções ocidentais. As películas produzidas nacionalmente ainda estavam presas a convenções do teatro: a câmera permanecia parada e as inovações dramáticas e estéticas do Oeste não eram usadas nas obras japonesas. Apesar de ser uma nova forma de expressão, o cinema japonês nesse período permanecia preso a convenções do teatro. O público desejava e estava pronto para inovações dramáticas vindas do exterior, que seriam absorvidas e utilizadas pelas produções do Japão.

entertainment: Bunraku theater; the *narimono* musical accompaniment and chorus in Kabuki; and specific narrative traditions such as the historical *kodan*, the tuneful *naniwabushi*, and the comic *rakugo* tales.

Os primeiros filmes frequentemente eram uma procissão de cenas parecidas com cartões postais ou uma montagem de pedaços extraídos do *kabuki* ou *shinpa*, a continuidade deles era garantida não pela habilidade do cineasta, mas pela familiaridade da audiência com a narrativa³¹ (RICHIE, 2005, p. 29, tradução nossa).

Pela metade da década de 1910, não só o público, mas críticos e diretores desejavam mudanças no cinema do Japão. Eles começaram a exigir o uso de inovações técnicas vistas em obras de outros países nos longas-metragens nacionais com o objetivo de criar um cinema mais artístico. Desejavam também a substituição dos *benshi* por letreiros e o uso de música ocidental no lugar da tradicional japonesa. Os papéis femininos deveriam ser interpretados por atrizes e não por *oyamas* e os filmes deveriam conter mais planos e uma maior ênfase em close-ups (MCDONALD, 1994, p. 32).

Com a popularidade dos filmes estrangeiros e de peças de teatro baseadas em autores como Ibsen e Chekhov, o cinema passou a criar filmes mais realistas. Apesar de ter como objetivo trazer inovações para a tela, esse novo cinema ainda usava várias convenções do teatro tradicional como, por exemplo, o uso de *oyamas* em vez de atrizes. Ainda assim, esses novos filmes foram bem recebidos pelo público. A popularidade das obras estrangeiras e a boa aceitação pela população local dessas novas películas japonesas fez com que cada vez mais recursos, como planos mais fechados, narrativas mais elaboradas, cenas mais curtas e montagem mais complexa se tornassem comuns no cinema japonês (RICHIE, 2005, p.29-31).

A mistura entre as inovações do cinema ocidental e aspectos tradicionais do primeiro cinema japonês começou a modificar as obras feitas nesse país. Os filmes começaram a ser pensados não só para o mercado interno, mas também para o externo. Mulheres passaram a integrar o elenco dos filmes, assim, os *oyamas* perderam lugar nas produções cinematográficas. Os roteiros passaram a ser escritos tendo como objetivo o entendimento da película pelo público sem a necessidade de um *benshi* para explicar a história. Segundo Richie, Norisama Kaeriyama, um dos primeiros diretores e teóricos do cinema japonês disse no livro de 1916 *Katsudo shashingeki no sosaku to satsueiho* (A produção e fotografia de dramas cinematográficos):

(...) se um roteiro fosse criado para uma abordagem de apresentação puramente cinematográfica (isso é, sem um *benshi*) e as cartelas fossem inseridas somente onde fossem necessárias, os filmes seriam entendidos por todos. Na opinião dele, filmes que necessitavam de narração fora da tela eram desprovidos de qualquer valor, e a captura de peças teatrais por uma câmera frontal e imóvel não era o que ele considerava cinema.³² (RICHIE, 2005, p. 33, tradução nossa).

³¹ Earlier films had often been a procession of postcard like scenes, or an assemblage of bits from kabuki or shinpa, their continuity assured not by the filmmaker's skill but by the audiences' familiarity with the basic narrative.

³² If a script could be designed for a purely cinematic presentation (that is, without benshi) and titles were inserted only where necessary, films would be widely understood by everyone. In his opinion, films that needed offscreen

Entre as novidades surgidas nesse período inicial do século XX, podemos destacar a direção de arte agora como parte fundamental do cinema japonês. Yoshiaki Kamehara é considerado o primeiro profissional japonês digno do título de diretor de arte. Tanto ele quanto seus assistentes tinham vasto conhecimento de técnicas e novidades ocidentais. Kamehara ficou famoso por seus *sets* detalhados que, além de trazer uma maior realidade e modernidade ao filme, possuíam paredes facilmente removíveis, dando ao diretor uma maior liberdade de movimento e enquadramentos de câmera (RICHIE, 2005, p. 36).

Durante toda a década de 1910 e de 1920 as grandes produtoras buscaram uma aproximação cada vez maior com o ocidente. Durante esse período, vários profissionais foram estudar e trabalhar nos Estados Unidos e na Europa, com o objetivo de aprender as técnicas ocidentais de cinema. Voltando ao Japão, introduziram os novos conhecimentos nos filmes nacionais.

Após a morte do Imperador Meiji em 1912, seu filho, Yoshihito, o Imperador Taisho, sobe ao trono, reinando de 1912 a 1926. Tendo a imagem do liberalismo associado ao seu reinado, os anos de 1905 até 1932 foram chamados pelos historiadores de Democracia Taisho, em sua homenagem. Durante os anos de Yoshihito no poder, houve no Japão o relaxamento da censura e da vigilância governamental existente tanto no período Meiji quanto no Tokugawa. Houve um novo foco no indivíduo e algumas tradições começaram a ser questionadas. Esse foi o período onde os sindicatos de trabalhadores foram criados, o parlamento foi introduzido no modo de governo japonês e a posição tradicional da mulher na sociedade começou a ser questionada (GORDON, 2003, p. 161).

Em 1923 o Grande Terremoto de Kanto atingiu o Japão, destruindo quase completamente Tóquio e várias cidades vizinhas. A indústria cinematográfica foi grandemente atingida por este evento. Muito dos estúdios, teatros e salas de cinema da capital foram destruídos ou danificados gravemente. Com a estrutura do cinema nacional abalada, muitos dos conceitos e modos antigos de produção tiveram que ser abandonados e novos métodos tomaram seu lugar. Tóquio passou a produzir filmes sobre a vida contemporânea japonesa; enquanto Quioto, uma área que não foi atingida pelo terremoto, produzia filmes históricos sobre gueixas e samurais. A divisão entre os filmes sobre a vida contemporânea chamados de *gendai-geki* e os filmes históricos do *jidaigeki* estava presente agora também geograficamente e no modo de

narration were devoid of any value, nor was the capturing of stage dramas from an unmoving frontal position what he considered cinema.

produção dos filmes japoneses (WADA-MARCIANO, 2008, p. 18-20; RICHIE, 2005, p. 43-45).

Uma grande mudança que o terremoto apressou foi a divisão da produção. A produção de *jidaigeki* estava agora fortemente centrada em Quioto onde ainda haviam estúdios de pé e *gendaigeki* era exclusivamente produzido em Tóquio. Isso fazia sentido. Quioto era considerada conservadora e antiquada; era vista como a personificação das virtudes tradicionais japonesas. Tóquio ao contrário, era vista como moderna, nova e atraentemente ocidental³³ (RICHIE, 2005, p. 44, tradução nossa).

Os *gendaigeki* produzidos em Tóquio passaram por várias mudanças nesse período. A literatura sempre foi uma fonte de inspiração para esse gênero cinematográfico. Inicialmente os roteiros eram inspirados em literatura popular, mas os personagens estereotipados e o melodrama das histórias desagradavam aos cineastas, que passaram a buscar inspiração em livros mais sérios, conhecidos como *junbungaku*, que significa literatura pura, no Japão. Esses livros possuíam personagens mais sérios e situações mais próximas ao cotidiano das pessoas. Esteticamente também ocorrem várias mudanças nestes filmes. Elipses, metáforas com imagens, diferentes ângulos e uma maior preocupação com o realismo nas imagens estão entre as inovações vistas no *gendaigeki* dessa época (RICHIE, 2005, p. 48 - 54).

David Bordwell (1988), ao falar sobre os filmes produzidos no Japão nesse período, divide as produções em três estilos principais, cada um com características próprias. Eles são chamados por Bordwell de *calligraphic*, *pictorialist* e *piecemeal*.

Calligraphic é definido por David Bordwell como tendo um estilo extravagante e frenético, com movimentos e edição rápidos. Esse estilo é repleto de movimentos de câmera rápidos: chicote, *dollies* rápidos e o uso de câmera na mão para obtenção de imagens rápidas e muitas vezes tremidas eram comuns nesse estilo. Nele tudo é sacrificado para que os filmes obtenham cenas de ação dinâmicas. O autor associa esse estilo à *Chanbara*, com seus samurais e lutas de espada. (BORDWELL, 1988, p. 23).

Bordwell define *pictorialist* como um estilo associado ao drama urbano e ao melodrama. Nele, cada plano é uma composição complexa. É predominante o uso de *long shots*. A luz e a decoração são usadas para criar efeitos abstratos, onde as figuras humanas estão subordinadas ao design geral do filme (BORDWELL, 1988, p. 23).

O terceiro estilo apresentado por Bordwell é o *piecemeal*. Esse estilo está associado ao *gendaigeki*. Nele, cada cena é decomposta em planos estáticos com duração de três a cinco

³³ One major change the earthquake hastened was the division of production. *Jidaigeki* production was now firmly centered in Kyoto, where there were still studios standing, and *gendaigeki* were exclusively made in Tokyo. This made sense. Kyoto was thought conservative and old-fashioned; it was also believed to embody traditional Japanese virtues. Tokyo, on the other hand, was seen as modern and new, and attractively Western.

segundos, em média. Por não se basear nos rápidos movimentos do *calligraphic*, nem na opacidade encontrada nas composições do *pictorialist*, cada composição criada para os planos do *piecemeal* é facilmente lida pelo público. Esse maior grau de representação da realidade foi o que fez com que esse estilo fosse o usado nos dramas domésticos do *gendaiageki* (BORDWELL, 1988, p. 23-24).

Embora essa divisão feita por Bordwell seja útil como uma ideia geral dos filmes produzidos no Japão nas décadas de 1920 e 1930, ela não deve ser entendida como uma verdade absoluta e nem levada ao pé da letra. No que diz respeito aos filmes de samurai, realmente em muitas dessas obras vemos movimentos e edições rápidas, principalmente nas cenas de luta. Entretanto, esses filmes também apresentam composições complexas e preocupação estética em seus planos. Esses cuidados podem ser vistos, por exemplo, no longa-metragem de samurai *Humanidade e Balões de Papel* (1937), do diretor Sadao Yamada. Bordwell, em sua divisão, destaca características marcantes e não aspectos únicos dos filmes pertencentes a cada uma de suas três divisões.

Assim como o *gendaiageki*, o *jidaigeki* também passou por mudanças durante as décadas de 1920 e 1930. O *jidaigeki* do primeiro cinema japonês buscou inspiração no teatro *kabuki*. No mesmo período, outra forma de drama também passou a inspirar esses longas-metragens: o *shinkokugeki* ou novo drama nacional surgiu no fim da década de 1910, com o objetivo de trazer mais realismo para o teatro. Ele tem, por exemplo, lutas mais reais e violentas em contraste às batalhas coreografadas quase como danças no *kabuki*. Shozo Makino, desejando trazer mais realismo para seus filmes, decidiu usar armas reais nas lutas de *Murasaki Zukin: Ukiyoe-shi* (1923). Esses filmes possuíam, entretanto, um realismo seletivo. Figurinos, cenários e lutas eram realistas, mas o posicionamento dos atores na tela seguia orientações teatrais. Foi nessa época que o *ronin*, um samurai sem mestre, se tornou um protagonista popular nos filmes de *Chanbara* e a imagem desse guerreiro como um rebelde foi estabelecida.

(...) a imagem popular do jovem samurai sem mestre (*ronin*) como um rebelde corajoso e sofredor rapidamente foi estabelecida. Esse tipo pode ser identificado como o *tateyaku*, um termo vindo do *kabuki* para caracterizar samurais idealizados, guerreiros que eram não só vitoriosos nas lutas, mas também homens sagazes com força de vontade e determinação para perseverar. Esse novo herói, entretanto, geralmente não tinha posses. Embora bravo e ocasionalmente vitorioso, ele tinha começado a duvidar do código de conduta idealizado que o havia criado³⁴ (RICHIE, 2005, p. 65-66, tradução nossa).

³⁴ The popular image of the young masterless samurai (*ronin*) as an intrepid but suffering rebel quickly became established. This type has been identified as the *tateyaku*, a term taken from *kabuki* to characterize idealized samurai, warriors who are not only victorious in fights but also sagacious men, with strong wills and a determination to persevere. This new hero, however, was also often dispossessed. Though brave and occasionally victorious, he had begun to doubt the idealized code of conduct which had created him.

A popularidade desse novo *jidaigeki* foi grande e o papel do herói antissocial se expandiu para incluir, além do *ronin*, os jogadores itinerantes que dariam origem à *yakuza* e vários outros tipos vadios que viviam nas bordas da sociedade. Os *jidaigeki* com foco nos jogadores e criminosos são as raízes do subgênero filme de *yakuza* que tem como foco esses criminosos e a vida do crime organizado no Japão. (RICHIE, 2005, p. 66).

Sadao Yamanaka foi um diretor importante desse novo *jidaigeki*. Apesar de ter morrido aos vinte e nove anos, durante os sete anos que trabalhou como diretor, Sadao foi responsável por vinte e três filmes. Ele desejava modernizar o gênero e tinha muito em comum com outro importante diretor de cinema japonês, seu amigo Yasujiro Ozu. Ambos possuíam um estilo minimalista nos cenários e atuações em seus filmes. Ambos também trabalhavam em vários filmes com os mesmos atores. Sadao, assim como Ozu, ao filmar cenas internas, mantinha a câmera baixa, mostrando o teto e os detalhes da decoração de época. Ele procurou em seus filmes desafiar e romper com os estereótipos dos filmes de época. Seus personagens falavam japonês moderno no lugar da linguagem antiga e rebuscada utilizada comumente nos filmes de samurai. O comportamento de seus personagens eram também menos rígidos e estruturados. “O resultado é um frescor, uma liberdade, na qual problemas sérios são tratados de forma leve”³⁵ (RICHIE, 2005, p. 72, tradução nossa).

Os filmes de Yamanaka buscaram inspiração no teatro *kabuki* e duas de suas obras, *Soshun Kochiyama* (1936) e *Humanidade e Balões de Papel* (1937), são consideradas influências importantes nos trabalhos de Akira Kurosawa e Masaki Kobayashi. Ambos os filmes têm como ponto de partida peças de *kabuki* e neles o herói galante e solitário comumente visto em *jidaigeki* é substituído por um homem comum (MCDONALD, 1994, p. 52).

Humanidade e Balões de Papel e *Soshun Kochiyama* fizeram mais do que dar ao *jidaigeki* um novo papel como veículo para a visão da sociedade do diretor; eles também ofereceram exemplos extraordinários de apresentação de estado de espírito pelo qual o cinema japonês é conhecido³⁶ (MCDONALD, 1994, p.58, tradução nossa).

2.4 Chanbara durante e após a Segunda Guerra

Perto do fim da década de 1930, o governo japonês decidiu que o cinema deveria fazer parte dos esforços de guerra do país. Ele passou a limitar as liberdades do setor. As

³⁵ The result is a freshness, a freedom, in which serious problems are treated lightly.

³⁶ Humanity and Paper Balloons and *Soshun Kochiyama* did more than give *jidaigeki* a new role as vehicle for a director’s vision of society; they also offer exquisite examples of the rendition of mood for which Japanese cinema is noted.

películas passariam a ser usadas como mais uma arma de guerra. A indústria cinematográfica do país, entretanto, havia se estruturado e crescido sempre orientada para o lucro de seus produtos e teve dificuldade em produzir a quantidade desejada pelo governo de filmes que se adequassem a uma política nacional. Pelas normas impostas, que deveriam ser seguidas por diretores e produtores, o cinema deveria elevar o moral. Películas sobre a guerra e o espírito guerreiro do Japão deveriam ser produzidas. Entretanto, o governo acreditava que uma visão ultrarrealista ou exagerada da guerra poderia ter um efeito prejudicial ao espírito de luta dos soldados. Por essa razão, os filmes de guerra não deveriam exagerar os horrores da batalha, mas também não deveriam tratá-la de forma leve. (RICHIE, 1971, p. 53-56; RICHIE, 2005, p. 96-100).

Um problema manteve-se. O Japão nunca havia desenvolvido o gênero do filme de guerra. Os cinejornais ocasionais feitos trinta anos antes faziam pouco mais do que celebra a glória da vitória. Agora que o gênero de filme de guerra estava sendo contemplado, sentia-se que a ênfase deveria ser colocada no sacrifício exigido e na disciplina necessária. A guerra deveria ser apoiada completamente³⁷ (RICHIE, 2005, p. 97, tradução nossa).

Para ter um maior controle sobre o que era produzido, o governo fundiu as dez maiores produtoras, criando três que deveriam produzir dois filmes por mês, cada uma. Além disso, as produtoras só receberiam película virgem para filmar filmes previamente aprovados pelo governo. Com isso, o governo japonês obteve o poder necessário para forçar a indústria cinematográfica do país a produzir o tipo de filme que ele desejava. Apesar desse controle, o nível de propaganda encontrado nas produções cinematográficas japonesas era baixo se comparado com o que era feito no ocidente (RICHIE, 2005, p. 97).

No Japão em tempo de guerra o realismo se tornou uma ferramenta para propaganda e, desse modo, verdades essenciais foram distorcidas e manipuladas do mesmo modo que foram em outros países. O estilo cinematográfico japonês, entretanto, não se adequava corretamente à propaganda³⁸ (RICHIE, 1971, p. 53 – 54, tradução nossa).

O cinema deveria mostrar para a nação o que era um japonês, como ele deveria se portar nos tempos de guerra. Entretanto, antes de uma filosofia nacional do que significava ser japonês poder ser representada na tela, ela deveria ser definida. O cinema nacional havia anteriormente absorvido técnicas e atitudes estrangeiras, e o governo acreditava que isso era

³⁷ A problem remained. Japan had never developed a war genre. The occasional newsreels of thirty years before had done little other than celebrate the glory of victory. Now that a war film genre was contemplated, it was felt that emphasis should be placed upon the sacrifice demanded and the discipline required. War was to be fully supported.

³⁸ In wartime Japan realism became a tool for propaganda and, as such, essential truths were twisted and turned, just as they were in other countries. Japanese film style, however, was not well suited to propaganda.

prejudicial à criação de uma imagem japonesa que deveria ser apresentada para e assimilada pela população.

O governo, com seus ministros de estado e oficiais de censura, começou uma limpeza. Uma que, como eles disseram, iria devolver o cinema para o povo. O resultado foi o favorecimento de um estilo que restaurasse ao cinema japonês vários de seus elementos originais e mais “japoneses”. A primeira ordem, como o cinema japonês havia tendido para o realismo ocidental, era corrigir isso.³⁹ (RICHIE, 2005, p. 101, tradução nossa).

Os filmes deveriam mostrar representações históricas, as artes tradicionais do país e utilizar uma técnica composta de tomadas longas e movimentos de câmera lentos. A atuação deveria ser cerimoniosa, assim como os cenários e figurinos. *A história do Último Crisântemo* (1939) e *A Vingança dos 47 Ronin* (1941/1942) de Kenji Mizoguchi são exemplos de filmes que se enquadram nesses parâmetros. Ambos os filmes tratam de temas japoneses como família, honra e a importância do respeito pela hierarquia. Há uma família de atores de teatro *kabuki* como personagens principais no primeiro e os filmes usam movimentos longos, lentos e enquadramentos distantes como no primeiro cinema feito no Japão tendo como base peças de teatro *kabuki* (RICHIE, 2005, p. 101 – 102).

A derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial e a subsequente ocupação do país pelas Forças Aliadas trouxe novas mudanças para o cinema do Japão. A ocupação foi liderada pelos Estados Unidos e quatro meses após seu início, em agosto de 1945, as leis de cinema criadas pelo governo japonês durante a guerra foram revogadas e novas regras foram formuladas pelo Comandante Supremo das Forças Aliadas General Douglas MacArthur. Sob essas novas regras, os filmes não poderiam mostrar temas como militarismo, vingança, nacionalismo, opiniões antidemocráticas, exploração de crianças e opressão de esposas, entre outros. Os cineastas eram encorajados a fazer filmes que mostrassem a população trabalhando para criar um país pacífico, onde os direitos civis eram respeitados, o governo trabalhava para melhorar a vida da população e todos se esforçavam para criar uma nação democrática. As películas produzidas durante e antes da guerra foram avaliadas por um tribunal e muitas foram queimadas no ano de 1946. Os filmes restantes foram enviados para a Biblioteca do Congresso Americano, onde permaneceram até 1967, ano no qual foram devolvidos ao Japão (RICHIE, 2005, p. 107 – 108).

³⁹ The government, with its home ministries and offices of censorship, called for a cleanup, one which, as they might have phrased it, would return the cinema to the people. The result was the fostering of a style which restored to Japanese film many of its original most "Japanese" elements. The first order of business, since Japanese film style had moved toward Western realism, was to correct this.

As diretrizes da censura do governo japonês durante a guerra foram substituídas por um sistema igualmente severo imposto durante a Ocupação pelo Comandante Supremo das Forças Aliadas (CSFA). A atitude “positiva” exigida pelo esforço de guerra era agora traduzida em uma ênfase aos valores democráticos para um Japão devastado pela guerra guiado em direção à recuperação pelas forças ocupantes. Temas e valores associados ao “nacionalismo” do passado estavam, por isso, censurados. Essa política era especialmente dura no gênero *jidaigeki* com seus ecos feudais de lealdade e auto sacrifício⁴⁰ (MCDONALD, 1994, p.71, tradução nossa).

Não só os filmes foram avaliados em um tribunal após a guerra. Todos os profissionais japoneses que realizaram filmes de propaganda de guerra tiveram seu trabalho avaliado e julgado por um tribunal, sendo esses profissionais penalizados de acordo com seu papel e importância nesses longas-metragens. Alguns diretores e produtores cujos crimes cometidos foram considerados graves foram banidos permanentemente da indústria cinematográfica como punição. Outros profissionais, cujos crimes foram considerados menos graves, foram afastados da indústria por alguns anos. Em todos os casos julgados os crimes de guerra cometidos pelos acusados foram os filmes dirigidos ou produzidos por eles (RICHIE, 2005, p. 108 – 109).

As regras criadas pelas Forças Aliadas durante a ocupação favoreciam a produção de *gendaiageki*. Os filmes sobre a vida contemporânea eram ideais para mostrar os valores desejados pelo governo de ocupação. Nesses filmes os japoneses eram mostrados reconstruindo o país, deixando o passado militar para trás e olhando com esperança para o futuro. Esse gênero também era o ideal para “incluir instruções para o futuro, assim como recriminações do passado”⁴¹ (RICHIE, 2005, p. 111, tradução nossa).

Os filmes de época, ao contrário, se tornaram mais difíceis de serem produzidos durante a ocupação, o que causou a diminuição na quantidade de filmes de *Chanbara* durante esse período. “Enquanto uma ambientação no período Meiji talvez fosse permitida, qualquer coisa antes disso era, por definição, feudal e, portanto, suspeita” (RICHIE, 2005, p. 110). O diretor poderia, entretanto, tentar argumentar que mesmo o filme sendo de época e se passando no período feudal, ele não passaria ideias consideradas negativas pelo governo. Se o argumento fosse apresentado de forma convincente, o diretor poderia conseguir autorização para produzir a película. Kenji Mizoguchi utilizou essa estratégia em 1946 para filmar *As Cinco Mulheres de Utamaro* (1946) durante a ocupação.

⁴⁰ The Japanese government wartime censorship guidelines were replaced by equally strict measures imposed during the Occupation by Supreme Commander for the Allied Powers (SCAP). The “positive” attitude required by a war effort now translated into emphasis on democratic values for a war-torn Japan guided towards recovery by the occupying powers. Themes and values associated with the “nationalism” of the past were, therefore, censored out. This policy was especially hard on the *jidaigeki* genre with its echoes of feudal loyalty and heroic self-sacrifice.

⁴¹ Include instructions for the future as well as recriminations for the past.

Utamaro foi um dos primeiros filmes de época feitos no Japão sob a ocupação americana. O setor de Filmes da CI&E (a divisão de Informação Civil e Educação de MacArthur, que era responsável pela censura na pré-produção) só aprovava um roteiro depois de submeter o diretor e o produtor a um fatigante e intenso interrogatório cruzado e tivesse certeza que ele se encaixava nas guias ideológicas da nova ordem. Nesse período, os censores da Ocupação tinham medo dos filmes de época, os quais eles acreditavam erroneamente serem fornecedores de valores não democráticos – ultranacionalismo, ideologia feudal e militarismo. Mizoguchi teve que garantir a eles que não haveria luta de espadas e que o seu herói era um homem do povo, um democrata à frente de seu tempo⁴² (FERIBERG, 2003, tradução nossa).

Em 1949 foi criado um grupo auto regulatório para a indústria cinematográfica japonesa. Chamado de *Eirin* ou *Comitê de Regulamentação e Controle do Código de Ética Cinematográfica*, esse grupo restringiu ainda mais a produção nacional. Com as novas normas, qualquer menção envolvendo ideais feudais como lealdade ou vingança estava proibida. As normas criadas pelo *Eirin* ficaram em vigor até o ano de 1951 (MCDONALD, 1994, p. 71).

A ocupação do Japão pelas Forças Aliadas durou quase sete anos e com o fim dela o cinema japonês passou por uma nova transformação. Sem regras impostas por um governo de guerra ou de ocupação, os filmes passaram a refletir a vida no pós-guerra. Foi um movimento similar ao ocorrido no cinema de outros países derrotados como Itália e Alemanha. Finalmente, no Japão o público aceitava e encorajava a produção de películas nas quais ele podia se ver como realmente é, com todas as dificuldades que enfrentavam como cidades em ruínas e uma população pobre, e não do modo como alguém ou alguma instituição ditava que ele deveria ser. Os filmes também tendiam a utilizar recursos narrativos ocidentais, como movimentos expressivos de câmera e *fast cutting*, ao mesmo tempo em que procuravam evitar técnicas anteriormente consideradas japonesas, como longas cenas com a câmera parada.

Um dos resultados foi de fato um novo realismo (...). Qualquer coisa moral ou religiosa ou psicológica diminuía isso, porque realidade é apenas aquilo que pode ser feito real para os sentidos. Os filmes japoneses do pós-guerra se tornaram realisticamente detalhados e matizados, se parecendo mais com a própria vida⁴³ (RICHIE, 2005, p. 116, tradução nossa).

O final da ocupação aliada também representa a retomada do *jidaigeki*. Depois de anos de proibição, o público desejava histórias feudais com seus samurais, mercadores e

⁴² *Utamaro* was one of the first period films made in Japan under the American Occupation. The Motion Picture section of CI&E (MacArthur's Civil Information and Education division, who were responsible for pre-production censorship) only approved the script after they had submitted director and producer to intensive and gruelling cross-examination and were assured that it fitted the ideological guidelines of the new order. In this early period, the Occupation censors were fearful of period films, which they erroneously believed to be the chief purveyors of undemocratic values – ultranationalism, feudalistic ideology and militarism. Mizoguchi had to assure them that there would be no swordplay and that his hero was a man of the people, a democrat ahead of his time.

⁴³ One of the results was indeed a new kind of realism. [...]. Anything moral or religious or psychological lessens it, because reality is only that which can be made real to the senses. Postwar Japanese film became realistically detailed and nuanced, looking more like life itself.

gueixas. Monzaemon Chikamatsu, famoso escritor de teatro *kabuki* e *bunraku*, teve várias de suas peças adaptadas para o cinema nesse período. A maior parte das peças de Chikamatsu eram dramas domésticos de época, entretanto, outros subgêneros de *jidaigeki*, como a *chanbara*, também se destacaram no pós-guerra. (MCDONALD, 1994, p. 71-72).

Os filmes dirigidos por Yasujiro Ozu estão entre os melhores exemplos de como nas décadas de 1950 e 1960 o tradicional e o moderno foi fundido na criação desse realismo japonês. Tendo como tema principal de suas obras a família japonesa, Ozu atingiu prestígio e, como consequência disso, liberdade na criação de seus filmes. A relação entre diferentes gerações, presente em vários de seus trabalhos, era o tema principal abordado pelo diretor. Presente também em suas películas estão um grande cuidado e preocupação estética. O diretor dava grande importância à composição de suas cenas e mantinha um rígido controle sobre tudo o que era mostrado na tela, com o objetivo de garantir o equilíbrio e a beleza da imagem.

(...) o interior de uma casa japonesa, filmada com câmera baixa, era montado de forma a manter rigorosa simetria das laterais direita e esquerda. Com esse objetivo, na maioria das vezes Ozu posicionou a câmera de frente para uma das paredes em sala quadrangular, fazendo coincidir com as linhas superior e inferior do quadro as linhas das bordas do tatame, da soleira, das portas corredeiras de papel e do corrimão. O interior de uma construção japonesa permite, portanto, criar uma combinação de linhas simétricas, o que não significa que a simetria tenha sido mantida com rigor. Às vezes, a câmera era dirigida para o canto da sala; mas, em linhas gerais, tal simetria era evidente. (SATO, 1978 apud NAGIB e PARENTE, 1990, p. 64).

O modo como diretores, fotógrafos e roteiristas aprendiam sua profissão no Japão também mudou após o fim da ocupação. Até a década de 1950, os iniciantes eram treinados por veteranos, tanto de forma direta, durante uma produção, como através do exemplo. Profissionais experientes possuíam pupilos e assistentes que trabalhavam para eles. A arte e tradição do cinema japonês era assim passada dos mais velhos para os mais novos. Nessa década, há um rompimento dessa tradição. Sem mentores para treina-los, os jovens cineastas passam a aprender sobre cinema vendo os filmes ocidentais. Uma consequência disso foi a popularização de novos gêneros como, a comédia e a retomada dos filmes baseados nos livros de literatura séria, os *junbungaku* (RICHIE, 2005, p. 134).

Um exemplo de filme da retomada do *junbungaku* é *Rashomon* (1950) de Akira Kurosawa. A película tem como base dois contos de Ryunosuke Akutagawa. Akutagawa foi um importante e premiado escritor do início do século XX no Japão. Ele é considerado o pai dos contos japoneses, sendo a obra de Kurosawa baseada nos contos *Rashomon* de 1915 e *Dentro do Bosque*, de 1922. Durante o filme, vários personagens contam sua versão de um mesmo acontecimento e todas as versões são muito diferentes, o que torna difícil para o juiz responsável pelo caso e para o espectador descobrirem o que realmente aconteceu. “Entre as

muitas facetas interessantes desse filme multifacetado há que dentro de sua estrutura ele mostra uma das características que define o cinema japonês, a oposição entre a representação da realidade e a realidade em si”⁴⁴ (RICHIE, 2005, p. 139, tradução nossa). Kurosawa ganhou vários prêmios com *Rashomon*, incluindo o Leão de Ouro no Festival Internacional de Cinema de Veneza em 1951 e o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro em 1952. Akira Kurosawa é até hoje um dos diretores de filmes japoneses mais premiados no ocidente (BERRA, 2010, p. 160-161; RICHIE, 2005, p. 134-139).

2.5 A Televisão e o Cinema Independente

A televisão chegou oficialmente ao Japão em 1953, entretanto, sua popularização e, conseqüentemente, seus efeitos sobre a indústria cinematográfica não foram totalmente percebidos até a década de 1960. O aumento do número de famílias com televisão em casa causou uma grande diminuição na venda de ingressos. Com o público nas salas de cinema cada vez menor, as produtoras tentavam atrair espectadores das mais variadas formas para evitar a falência. Quando filmes a cores e vários formatos e tamanhos de telas não foram suficientes para atrair o público, as produtoras passaram a investir em filmes de monstros, *Godzilla* (1954), o mais popular e lucrativo personagem do tipo, apareceu em quinze longas-metragens entre os anos de 1954 e 1975. Outro artifício comumente utilizado para atrair audiências era a sessão dupla de cinema, onde dois filmes podiam ser vistos pelo preço de um ingresso. Nessas sessões, uma das atrações geralmente era uma película de Hollywood (RICHIE, 2005, p. 177-178).

Além de *kaiju*, nome dado ao gênero de filme de monstros, outros gêneros também foram importantes para atrair públicos nesse período. Tai Kato e Kinji Fukasaku foram dois diretores importantes do gênero filme de *Yakuza*. Kinji, diretor da série *Batalhas sem Honra e Humanidade* (1973 – 1976), ficou famoso por dirigir obras que criticavam a *yakuza* e focavam o confronto entre os sentimentos de *giri* e *ninjou* de seus personagens. Os filmes de gênero trouxeram o público adolescente para os cinemas. As produtoras, percebendo que esse público poderia ser uma grande fonte de renda, passaram a produzir obras com protagonistas jovens, dando origem a mais um gênero, o *taiyozoku*. Esse nome significa “tribo do sol” e tem sua origem no livro *Estação do Sol*, de Shintaro Ishihara. O romance de 1955 gira em torno de um grupo de jovens que passam os dias bebendo, brigando e perseguindo garotas. Os filmes desse

⁴⁴ Among the many interesting facets of this multifaceted film is that, within its structure, it displays one of the Japanese cinema's defining characteristics, the opposition between a represented reality and that reality itself.

gênero têm como protagonistas jovens rebeldes e problemáticos (KODERA, 2012; RICHIE, 2005, p. 178-181).

Um dos mais importantes diretores de *taiyozoku* foi Seijun Suzuki. Em filmes como *Elegia à Violência* (1966), o diretor explora temas como sexo e violência para atrair o público jovem, sendo seus filmes mais ousados do que os de outros diretores do gênero. Perto do final da década de 1960, as produtoras de cinema japonês começaram a se preocuparem com o fato de seus nomes estarem associados a filmes vistos como antissociais e portadores de mensagens ruins para os jovens. Por esta razão, apesar de sua popularidade, o número de *taiyozoku* produzidos diminuiu rapidamente (RICHIE, 2005, p. 180-181).

A década de 1960 foi um período rico para os filmes de samurai. Logo no início da década Akira Kurosawa lança duas importantes obras desse gênero: *Yojimbo* (1961) e *Sanjuro* (1962). Ambos os filmes têm como astro o ator Toshiro Mifune no papel do *ronin* Sanjuro. Sanjuro é um anti-herói com senso de humor negro e as obras contam com um nível violência inédito no cinema japonês. Sangue espirra, criando uma névoa vermelha vinda dos cortes dos inimigos, braços são decepados e depois vistos pelo chão. Ambos os filmes foram grandes sucessos comerciais e com eles Kurosawa mudou o que a audiência esperava da *Chanbara*. Os roteiros previsíveis e as lutas com coreografias lentas das décadas passadas deram lugar a histórias complexas e belas cenas de ação. Foi também nos anos de 1960 que o Japão viu o primeiro filme do espadachim cego Zatoichi. A série original teve início com *A História de Zatoichi* em 1962 e teve vinte seis filmes até o seu fim em 1989. Após o término da série original, a história de Zatoichi foi recontada por outros cineastas japoneses como Takeshi Kitano em 2003 e Junji Sakamoto em 2010 (THORNE, 2008, p. 59).

Simultaneamente à *Nouvelle Vague Francesa*, houve a chamada *Nouvelle Vague Japonesa* durante a década de 1960, ainda que tendo recebido este nome posteriormente. Entre os diretores de destaque desse encontramos Susumu Hani e Nagisa Oshima. O movimento teve forte participação dos estúdios de cinema nacionais, que ao perceber a receptividade do público jovem a novos modelos de filmes, decidiram dar maior liberdade a diretores desconhecidos e a encorajar alguns assistentes de direção a dirigir seus próprios longas-metragens. Mesmo tendo seu início nos estúdios e sendo influenciados por eles, os filmes desse movimento evoluíram e se tornaram verdadeiramente independentes, tanto em produção quanto em ideias (BERRA, 2010, p. 227 – 228).

Susumu Hani, entretanto, um dos principais diretores desse movimento, trabalhou de forma independente, fora do sistema de estúdios. Tendo iniciado sua carreira com documentários de curta metragem, em 1961 Hani dirige seu primeiro longa-metragem. Nessa

obra de estreia, *Furyou Shounen* (1961), o diretor mistura documentário e ficção em um filme sobre garotos em um reformatório. Susumu Hani não seguia roteiros, preferindo escrever falas durante as filmagens. Muitas vezes, seus atores eram instruídos a improvisar, o que dava um ar documental aos seus filmes de ficção. A atitude comercial, tanto dos estúdios quanto de outros diretores da *Nouvelle Vague Japonesa*, fez Hani abandonar os filmes de ficção e voltar a fazer documentários (RICHIE, 1971, p. 157; RICHIE, 2005, p. 192-195).

Nagisa Oshima, então com vinte e seis anos, era uma assistente de direção na produtora Shochiku e com a nova política de liberdade para iniciantes da *Nouvelle Vague Japonesa* recebeu autonomia para criar e dirigir seus filmes. Sua primeira obra, *Uma Cidade de Amor e Esperança* (1959), recebeu boas críticas e com isso Oshima recebeu permissão para filmar *Histórias Cruéis da Juventude* (1960) e *Enterro do Sol* (1960). “Enquanto esses filmes poderiam ser vistos como uma extensão das preocupações do *taiyozoku* – jovens violentos em revolta – eles também foram considerados interessantes pelos críticos pelas suas inovações narrativas e preocupações sociais inerentes”⁴⁵ (RICHIE, 2005, p. 196-197, tradução nossa). O mais ousado e conhecido filme desse diretor é *O Império dos Sentidos* (1976). Baseado em fatos reais, o conteúdo erótico presente no filme causou polêmica e fez com que ele fosse recusado no Festival de Filmes de Nova York em 1977. *O Império dos Sentidos* sofre censura no Japão até hoje. A versão “sem cortes” lançada nesse país no ano 2000, por exemplo, censura as cenas de nudez masculina (NAGIB, 1995, p. 161; RICHIE, 2005, p. 201).

Masahiro Shinoda é outro diretor de destaque da *Nouvelle Vague Japonesa*. Shinoda dirigiu vários filmes de gênero, como películas de *yakuza* e de samurai. Em *Suicídio Duplo* (1969) une teatro e cinema em uma obra baseada numa peça de *bunraku*, o teatro de bonecos tradicional japonês. O espectador é apresentado tanto aos bonecos de uma peça quanto aos atores que passam a interpretar a história. *Assassinato* (1964) é outro filme de gênero deste diretor. Trata-se de um filme de samurai que ocorre em 1863, durante o período Edo. Através de *flashbacks*, mostra os planos e preparativos que resultaram na abertura do Japão para o Oeste.

Durante as décadas de 1970 e 1980, a maior parte da audiência dos cinemas migra para a televisão. Sem público em número suficiente disponível, a indústria cinematográfica estava cada vez mais próxima da falência. Mesmo os filmes de gênero, que possuíam os jovens como público-alvo, estavam com audiência em declínio e o *jidaigeki*, junto com muitos de seus subgêneros, como os filmes de samurai e de *yakuza*, começaram a ser mais predominantes em séries televisivas do que em filmes. *O Lobo Solitário* (1970-1976) foi uma série de televisão

⁴⁵ While these films could be seen as extensions of the concerns of the *taiyozoku* - violent youth in revolt - they were also found interesting by the critics for their narrative innovations and inherent social concerns.

popular no Japão durante esse período. Inspirada no mangá *Lobo Solitário* de Kazuo Koike e Goseki Kojima, essa série de *Chanbara* tem como personagens principais um samurai, Itto Ogami, que caindo em desgraça e se tornando um *ronin*, vaga pelo Japão com o filho de três anos, Daigoro Ogami. Durante anos, pai e filho andam pelo país. Itto presta serviços de assassino de aluguel para conseguir sobreviver e juntar dinheiro com o objetivo de voltar junto com o filho para Edo, onde irá consumir sua vingança contra o clã responsável pelo assassinato de sua esposa e todo o resto de seu clã (KOIKE, KOJIMA, 2004 - 2005; RICHIE, 2005, p. 208-209).

Com a diminuição dos lucros obtidos no cinema, muitas produtoras começaram a diversificar seus serviços e a adquirir até mesmo negócios sem nenhuma relação com a indústria cinematográfica, como supermercados e pistas de boliche. Uma consequência dessa crise foi a produção de filmes de forma independente. Similar ao que ocorreu em outros países, produtores e diretores buscavam novas maneiras de financiar suas obras (RICHIE, 2005, p. 210-211).

O cinema independente encontrou novas e criativas maneiras de financiar seus trabalhos e sobreviver. Juzo Itami, um popular diretor dos anos de 1980, usou todo o dinheiro que possuía na época para produzir seu primeiro filme *O Funeral* (1984). Kohei Oguri teve seu filme de estreia *Rio Enlameado* (1981), pelo qual recebeu o prêmio de melhor diretor da Academia Japonesa de Cinema e uma indicação ao Oscar de melhor filme estrangeiro, financiado pelo dono de uma fábrica que era fã de cinema; e o filme *O Homem que Dorme* (1996) financiado pela província de Gunma (MCDONALD, 2006, p. 122).

2.6 A *Chanbara* no Fim do Século XX e Início do Século XXI

O cinema de gênero tem atualmente grande destaque nas obras produzidas no Japão. Diretores como Takeshi Kitano e Takashi Miike, dois dos mais importantes diretores da atualidade, são famosos por filmes de *yakuza*, samurai e outros gêneros.

Certamente o Japão sempre se dedicou mais ao gênero do que muitos outros países. Havia o *jidaigeki*, *gendaigeki*, *haha mono* (sobre mães), *tsuma mono* (sobre esposas), os filmes de tendência e inumeráveis outros. Porém, ao mesmo tempo, também havia um grande número de filmes sem inspiração de gênero⁴⁶ (RICHIE, 2005, p. 215, tradução nossa).

⁴⁶ To be sure, Japan had always devoted itself more to genre than had many other countries. There was *jidaigeki*, *gendaigeki*, *haha mono* (about mothers), *tsuma mono* (about wives), the tendency film, and a myriad of others. But at the same time, there were also a large number of films which were not generic in inspiration.

Durante as décadas de 1980 e 1990 houve uma diminuição na quantidade de filmes de samurais. Desde o começo da década dos anos 2000, entretanto, este tipo de filme tem visto um aumento no seu número de produções. Séries antigas como *Zatoichi* têm passado por *remakes* e as produções têm sido bem aceitas por crítica e público (THORNE, 2008, p. 133).

Takeshi Kitano é atualmente uma das principais personalidades do cinema e da televisão japonesa. Kitano iniciou sua carreira no entretenimento como ator, comediante e apresentador de televisão na década de 1970. Seu primeiro trabalho como diretor cinematográfico foi o filme *Sono otoko, kyoubou ni tsuki* em 1989. Takeshi Kitano havia sido escalado como o ator principal desse filme, que inicialmente seria dirigido por Kinji Fukusaki. Fukusaki, entretanto, fica doente e os produtores decidem oferecer a direção do longa-metragem para Kitano. Com isso é iniciada uma rica carreira de diretor, que desde 1989 já rendeu dezessete filmes (MES e SHARP, 2005, p. 163 -165; RICHIE, 2005, p. 221).

Em 2003, Kitano dirigiu *Zatoichi*, um remake da série de *Chanbara* sobre um espadachim cego dos anos de 1960, 1970 e 1980. O filme foi sucesso de crítica e público e, por ele, Kitano ganhou o Leão de Prata de melhor diretor no Festival Internacional de Cinema de Veneza em 2003. Para o filme, o diretor cria sua própria versão do personagem, agora mais taciturno que o herói original. Conhecido pela violência de seus filmes de *yakuza*, também em *Zatoichi* o espectador é apresentado a cenas fortes de violência.

Zatoichi contém bastante violência gráfica, mesmo para um filme de samurai. Hattori, o principal inimigo de *Zatoichi* no filme é um *ronin* altamente eficaz, tão sinistro quanto habilidoso, e tanto ele quanto o espadachim cego participam em sequências de lutas altamente criativas. Kitano usa efeitos digitais para levar a violência a um novo nível, mostrando partes decepadas de corpos e borrifos de sangue com mais realismo do que nunca⁴⁷ (THORNE, 2008, p. 142, tradução nossa).

Takashi Miike é outro importante diretor japonês da atualidade. Conhecido por trabalhar em diversos gêneros como *Chanbara*, *yakuza*, terror e outros com facilidade. Esse diretor começou a carreira dirigindo filmes para televisão e filmes lançados diretamente para locadoras de vídeo chamados de *Original Videos* (OVs) no Japão. Mesmo após adquirir reconhecimento internacional e de possuir uma carreira sólida no cinema em seu país, Miike continua a dirigir OVs. A razão para isso é o fato dos *Original Videos* serem consideravelmente mais baratos de serem produzidos do que um longa-metragem para cinema. Por essa razão, os produtores dão aos diretores de OVs maior liberdade do que para o diretor de cinema. Outra

⁴⁷ *Zatoichi* contains a great deal of graphic violence, even for a samurai film. Hattori, *Zatoichi*'s strongest enemy in the film, is a highly effective *ronin* character, as sinister as he is skilled, and both he and the blind swordsman feature in some highly creative fight sequences. Kitano uses digital effects to take the violence to a new level, showing severed body parts and blood sprays with more realism than ever before.

razão é o fato dos filmes lançados diretamente para locadoras sofrerem menos censura do que os filmes para cinema no Japão (RICHIE, 2005, p. 204).

Provavelmente a coisa mais impressionante sobre Takashi Miike é sua habilidade camaleônica de adaptar suas sensibilidades cinematográficas a quase qualquer cenário. Há lutas chocantemente violentas que certamente irão ofender, assim como há dramas complexos e surpreendentemente sensíveis nas interações dos múltiplos personagens. Mais frequentemente, há traços de ambos nos filmes dele.⁴⁸ (D, Chris, 2005, p. 189, tradução nossa).

Entre os filmes mais conhecidos do diretor, podemos destacar *Uma Chamada Perdida* (2003), um filme de terror japonês que foi refilmado nos Estados Unidos em 2008, e *Ichii - O Assassino* (2001), cuja violência gerou polêmica em vários países. Takashi Miike dirigiu dois filmes de samurai: *13 Assassinos* (2010) e *Harakiri* (2011) (D, CHRIS, 2005, p. 196, 199; MES e SHARP, 2005, p.186-187; 195-196).

Os filmes *13 Assassinos* e *Harakiri* são ambos remakes de longas-metragens de *Chanbara* da década de 1960. O primeiro filme se passa nas últimas décadas do xogunato Tokugawa. Ele conta a história de um grupo de samurais formado pelo ministro da justiça do xogum com o objetivo de assassinar Matsudaira Naritsugu, chefe da casa Akashi. Apesar de matar, estuprar e torturar vários de seus vassalos, Naritsugu nunca é punido por ser irmão do xogum. Impedido de puni-lo em público, o xogum, através de seu ministro Doi Toshitsura, dá a Shimada Shinzaemon a missão secreta e suicida de matar seu Matsudaira Naritsugu. *13 Assassinos* foi bem recebido por crítica e público e abriu caminho para o segundo filme de samurai de Takashi Miike no ano seguinte.

Harakiri é um *remake* do clássico *Chanbara* de Masaki Kobayashi, de 1962. Apesar do original de Kobayashi ser chamado no Japão de *Seppuku* e do filme de Miike receber o nome *Ichimeii* em seu país, ambos foram lançados internacionalmente com o título *Harakiri*. Esse filme se passa no Japão do século XVII na cidade de Edo. Ele conta a história de Tsugumo Hanshiro, um samurai empobrecido que vai à casa do clã Ii pedir para cometer *seppuku*, uma forma de suicídio ritual japonês, no pátio da Casa de Ii, para, desse modo, poder morrer com honra. Durante o filme, a audiência é apresentada ao passado de Hanshiro, sua filha Miho, seu genro Chijiwa Motome e ao encontro de Motome com o clã Ii, que leva a sua morte. O público descobre que mais do que morrer com honra, Hanshiro deseja vingança. Michael Atkinson

⁴⁸ Probably the single most impressive thing about Takashi Miike is his chameleonlike ability to adapt his filmmaking sensibilities to almost any kind of scenario. There are outrageous, violently over-the-top flights of fancy guaranteed to offend, as well as surprisingly tender, complex dramas of multi-character interaction. Most often, there are traces of both in his movies.

(2012), em sua crítica de *Harakiri*, diz que esse é um dos melhores filmes de Miike, no qual ele consegue aprofundar melodramaticamente o ótimo original de Kobayashi.

Yoji Yamada é outro diretor importante para o *Chanbara* contemporâneo. Ele iniciou sua carreira em 1961, ganhou diversos prêmios dentro e fora do Japão ao longo dos anos e em 2002 deu início à sua trilogia samurai com o filme *O Samurai do Entardecer* (2002). Inspirado no conto *A Espada de Bambu* de Shuhei Fujisawa, o filme conta a história de Seibei Iguchi um samurai pobre que cuida sozinho da mãe e de suas duas filhas após a morte de sua esposa. “*O Samurai do Entardecer* é um filme de samurai de destaque que prova que o gênero está vivo e bem no cinema moderno”⁴⁹ (THORNE, 2008, p. 139, tradução nossa). Este filme foi indicado ao Oscar de melhor filme estrangeiro em 2004.

A Lâmina Escondida (2004), continua a trilogia de Yamada. Também baseado em um conto de Shuhei Fujisawa, esse filme conta a história do samurai Munezo Katagari e de Kie, uma camponesa que costumava trabalhar para a família de Munezo e Yoichiro Hazama. O filme trata de temas como *giri* e *ninjou*, honra e posição social, ao retratar os eventos da vida desses personagens.

Junto com *O Samurai do Entardecer*, *A Lâmina Escondida* cimenta a reputação de Yoji Yamada como um dos melhores diretores de filmes de samurai trabalhando no cenário cinematográfico atual. Ambos os filmes combinam habilidosamente momentos tocantes e momentos cômicos com comovidos dramas pessoais e conflitos⁵⁰ (THORNE, 2008, p. 146, tradução nossa).

A trilogia de Yoji Yamada é encerrada em 2006 com *Amor e Honra*. Esse filme conta a história de Shinnojo, um samurai que trabalha provando a comida de seu *daimyo* e perde a visão por envenenamento ao comer mariscos mal preparados.

Assim como *O Samurai do Entardecer* e *A Lâmina Escondida*, *Amor e Honra* foca em um samurai aprendendo uma importante lição através da adversidade. Em muitas maneiras Shinnojo lembra Seibei e Munezo; ele tem a atitude moderna para a educação de Seibei (ele planeja abrir uma escola de esgrima que atende pessoas de todas as classes) e a percepção firme de Munezo do orgulho samurai. Shinnojo, entretanto, está bem menos em sintonia com os sentimentos dos outros ao seu redor que os heróis anteriores de Yamada, e isso é, de vários modos, o defeito que deve ser superado nesse filme⁵¹ (THORNE, 2008, p. 148, tradução nossa).

⁴⁹ *The Twilight Samurai* is a standout samurai film and proof that the genre is alive and well in modern cinema.

⁵⁰ Along with *The Twilight Samurai*, *The Hidden Blade* cements Yoji Yamada’s reputation as one of the finest directors of samurai films working in the current cinema landscape. Both films skillfully combine touching and humorous moments with moving personal drama and conflict.

⁵¹ Like *The Twilight Samurai* and *The Hidden Blade*, *Love and Honour* focuses on one samurai, learning an important lesson through adversity. In many ways Shinnojo is reminiscent of Seibei and Munezo; he has Seibei’s modern attitudes to education (he plans to start a fencing school catering to people of all classes) and Munezo’s firm sense of samurai pride. Shinnojo, however, is far less attuned to the feelings of others around him than Yamada’s previous heroes, and this, in many ways, is the flaw he must overcome in the film.

Durante toda a sua história, o cinema de samurai influenciou e foi influenciado pela cinematografia ocidental. Essa troca pode ser vista de forma clara na relação entre os filmes de samurai e os de faroeste. Tanto Akira Kurosawa quanto Masaki Kobayashi, dois importantes diretores de filmes de *Chanbara*, por exemplo, citam John Ford como uma influência importante para suas obras. Os filmes de Kurosawa, em particular, foram fonte de inspiração para uma grande variedade de filmes de faroeste. *Os Sete Samurais* (1954) foi refeito em Hollywood como o western *Sete Homens e um Destino* em 1960. *Yojimbo* (1961) teve sua versão faroeste filmada por Sergio Leone em 1964 no filme *Por um Punhado de Dólares* (THORNE, 2008, p. 23-25; 31-32).

A influência dos filmes de samurai não se limita, entretanto, aos filmes de faroeste. George Lucas cita *A Fortaleza Escondida* (1958), de Kurosawa, como uma das suas inspirações para *Star Wars* (1977). O filme *Kill Bill* (2003 / 2004), de Quentin Tarantino, tem forte influência dos filmes de *Chanbara*, especialmente *Lady Snowblood* (1973), filme que inspirou personagens, figurino e alguns pontos da história do filme de Tarantino.

O filme de *Chanbara* é atualmente um dos mais marcantes gêneros cinematográficos do Japão. Com o passar das décadas, ele teve altos e baixos, mas nunca parou de ser produzido. No gênero de *Chanbara* a figura do samurai é utilizada como reflexo da definição de honra do tempo no qual o filme é produzido. Nos longas-metragens produzidos em época de guerra a lealdade e obediência absoluta aos superiores eram virtudes exaltadas nas obras. Na década de 1960, quando a individualidade passou a ser mais valorizada no Japão, obras como *Juramento de Obediência* (1963) de Tadashi Imai mostra que essa lealdade cega tem um alto custo pessoal e consequências cruéis para os samurais. Essa habilidade de refletir sobre a sociedade japonesa foi durante a história do cinema do Japão fundamental para a *Chanbara* se manter relevante e presente no mercado. Atualmente, não só os diretores citados, mas muitos outros garantem que este gênero continua vivo e bem. O público e a crítica têm recebido novos longas-metragens de samurai calorosamente dentro e fora do Japão, de modo que novos filmes protagonizados por samurais, *ronins*, *daimyo* e gueixas irão continuar a ser criados e a povoar a imaginação do público com seus dramas pessoais e lutas.

3 A ATMOSFERA

Hans Ulrich Gumbrecht nos diz que ao pensar sobre a atmosfera é impossível ignorar o estado de espírito. “(...) os estados de espíritos e as atmosferas específicas são experimentadas em um *continuum* (...)” (2014, p. 12). Enquanto a atmosfera trata de coisas objetivas, que rodeiam e exercem influência física sobre as pessoas, os estados de espíritos são sensações interiores, sentimentos privados difíceis de descrever com precisão. Segundo Gumbrecht, a escritora Toni Morrison, ao falar sobre a interação da atmosfera com o estado de espírito, descreve o fenômeno como “ser tocado, como que de dentro” (Ibid., p.13). Todas as interações passadas pelos corpos humanos e tudo o que está ao seu redor afetam a mente, que, por sua vez, tem o poder de modificar como o mundo material é percebido. Hans Gumbrecht, ao discorrer sobre a atmosfera, foca na literatura. Ele trata do modo como a palavra escrita pode criar sensações e influenciar o estado de espírito do leitor. As observações feitas por Gumbrecht sobre a arte literária podem ser estendidas para a atmosfera de uma obra cinematográfica. Assim como na literatura, na obra audiovisual a atmosfera é experimentada em um *continuum*, seus elementos formadores trabalham em conjunto para criar e modificar a atmosfera percebida pela audiência.

O *continuum* no qual a atmosfera existe e se apresenta torna sua descrição e a separação de cada uma de suas partes um desafio. Ela não pode existir independentemente da obra, estando em todos os seus elementos e influenciando a percepção de sua audiência. Grande parte da força da atmosfera cinematográfica vem do modo como interpretamos o que nos é mostrado na tela, com base nas nossas experiências passadas. O mundo físico apresentado em uma película envolve os corpos no filme com sua presença. Vivências pessoais são associadas aos elementos apresentados, imagens e sons são, assim, traduzidos em sensações atmosféricas.

3.1 Definição de Atmosfera

A atmosfera cinematográfica é um elemento difícil de ser definido. Atmosfera é uma força invisível que liga e influencia todas as matérias ligadas por ela. Em um filme, os elementos narrativos, os movimentos de câmera, as atuações, os sons, tudo trabalha em conjunto na criação deste elemento. Apesar da complexidade em ser definida, as artes têm a habilidade de exprimir sua presença ou ausência com seus meios particulares. Segundo Inês Gil (2002), a atmosfera rege a relação das pessoas com o ambiente ao seu redor, sujeitando o homem à sua disposição de humor. A atmosfera, então, atua como um fenômeno sensível que

intervêm na relação do homem com o meio. Essa associação entre o ambiente, seu humor e as qualidades atribuídas à atmosfera é facilmente percebida quando pensamos em expressões usadas no cotidiano para descrever a natureza de um espaço. Dizemos, por exemplo, que a atmosfera está leve para caracterizar ambientes tranquilos e falamos que a atmosfera pode ser cortada com faca ao nos referirmos a ambientes tensos. A atmosfera de determinado ambiente é criada pela união de suas partes. O modo como ela é percebida não vem de códigos e sistemas rígidos e sim como reflexo de elementos e situações particulares.

A atmosfera cinematográfica pode tratar tanto da atmosfera da sala de cinema quanto da atmosfera do filme. Apesar do presente trabalho não concentrar seu estudo na atmosfera da sala de cinema, é importante entender o objeto de estudo da atmosfera da espetatorial, para, desse modo, diferenciá-la da atmosfera fílmica. A atmosfera espetatorial trata da relação entre o espectador e o filme. Ela estuda, por exemplo, a sala de cinema com seus elementos, a tela grande, a escuridão, a imagem projetada, e como eles permitem aos espectadores uma fuga de sua realidade cotidiana. Ela facilita a imersão tão importante para essa arte. “A sala escura, o ecrã gigante e a imagem projetada permitem ao espectador de se encontrar num espaço que o retira da sua realidade habitual. Ele é transportado para um estado quase alucinatório” (GIL, 2002, p.96). A atmosfera espetatorial estuda não só a projeção em si, mas também a sua visualização, tendo a proposta de analisar os “fenômenos psíquicos e psicológicos que acontecem entre o espectador e o filme projetado” (GIL, 2005a, p. 142).

A atmosfera fílmica, por sua vez, é relacionada aos componentes formadores do filme. Som, imagem, ritmo, movimentos, atores, todos os componentes de um longa-metragem auxiliam na formação de sua atmosfera. “A atmosfera é um conceito muitas vezes utilizado no cinema para definir uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou uma sequência fílmica” (GIL, 2005a, p. 141). O estudo da atmosfera fílmica tem como objeto a relação entre os elementos visuais e sonoros de uma obra audiovisual. Os componentes integrantes à forma fílmica e os expressos pela sua diegese são fundamentais para o estudo dessa atmosfera. A diegese em uma obra audiovisual é associada ao mundo criado pela obra. Para a narrativa vista na tela ser plausível, ela deve ser parte de um universo onde as ações, locações e personagens fazem sentido e podem ser percebidos como verossímeis pela audiência. Casas fantasmas, pessoas com superpoderes e mesmo ações próximas ao mundo real, como os sacrifícios feitos pelos pais durante a criação de seus filhos, devem ser aceitas como verídicas no mundo apresentado pela ficção. Uma diegese bem construída produz na audiência a suspensão de descrença. Por mais absurdos que os fatos apresentados na tela sejam, se o mundo narrativo é construído e apresentado mostrando esses fatos como logicamente verdadeiros para

o universo do longa-metragem, o espectador irá aceitar voluntariamente esses acontecimentos como verdade. A diegese é, desse modo, fundamental para a atmosfera fílmica. Sem aceitar o mundo narrativo como real, a audiência também não aceitará como verdadeiro algo abstrato como a atmosfera.

Esse trabalho tem como foco o estudo da atmosfera fílmica. Na análise dos filmes daremos especial importância aos aspectos visuais das obras com suas particularidades plásticas e pictóricas. Para atingir esse objetivo, a atmosfera será analisada a partir de sua composição visual, valorizada pelos elementos da iluminação, fotografia e pós-produção.

A principal característica da atmosfera cinematográfica, segundo Inês Gil (2002), é o movimento das imagens e o tempo que está ligado a esse movimento. A atmosfera é composta pela percepção desse movimento no tempo visto na tela cinematográfica. A circunstância na qual a imagem é apresentada “acentua e prolonga as forças da atmosfera no espectador” (p. 101). Por essa razão, podemos afirmar que ela não pode ser separada de seu contexto.

Apesar da semelhança entre clima, ambiente e atmosfera, estes termos possuem diferenças (GIL, 2005a). Clima é mais geral e mais estável que atmosfera ou ambiente. Sua presença é sempre explícita. Em *Tirania* (1969) Hideo Gosha nos apresenta uma sequência com um clima de terror marcante. No início deste clássico da *Chanbara*, uma mulher retorna para sua vila, mas encontra o local desabitado. Há sinais de que poucas horas atrás havia vida na cidade, mas, inexplicavelmente, tudo está deserto. Após ver um cortejo de casamento atravessando a pesada neve do inverno japonês, uma mulher segue para casa. Neve pesada cai sobre a vila, a vegetação é composta de galhos sem folhas nenhuma e há corvos por toda parte. As paredes de papel das casas estão rasgadas e, apesar de ser dia, todos os ambientes internos são escuros, o que dificulta a visão da mulher. Não há trilha sonora: o principal som da sequência é o grasnar das aves. Cada passo da mulher é carregado de medo e esse terror é claro e presente o tempo todo. O ambiente, por sua vez, apesar de também ser geral, é secundário, “é como um elemento de cenário porque não é indispensável para o espaço dramático” (p. 141). Na sequência descrita acima temos, por exemplo, o ambiente criado pelos sons dos corvos, da mulher e pela falta de trilha sonora. Eles estão em segundo plano e, apesar de não serem fundamentais para a narrativa, oferecem informações adicionais capazes de enriquecer as ações vistas na tela. A atmosfera “está sempre em primeiro plano, mesmo quando pontualmente localizada no espaço” (p. 141). Ela é um sistema de forças sensíveis que cria um campo energético. A partir do contexto e das interações desse campo com o ambiente a atmosfera é criada. Mesmo quando a atmosfera representa um sentimento interior como alegria, por exemplo, ela se manifesta exteriormente. Ela é percebida e influencia todos à sua volta. “No

que diz respeito à arte, a noção de atmosfera é fortíssima, embora raramente identificada e analisada como elemento de corpo inteiro, a sua presença que se encontra na maior parte das vezes muda, contagia e envolve o espectador” (p. 142). A mulher apresentada no filme de Gosha é meiga e delicada. Ela se veste em quimonos tradicionais do século XIX, cada movimento seu criando uma atmosfera de medo ao seu redor. Essa atmosfera é facilmente percebida, assim como o clima, sendo tão forte quanto ele.

A Mulher de Preto (James Watkins, 2012) é um filme de terror de época. Na obra, Jennet se mata em sua casa após a morte do filho. Culpando sua irmã pela morte do garoto, o fantasma de Jennet decide punir toda a vila pelo seu sofrimento. A população vive em medo, sem saber qual será a próxima criança a morrer tragicamente. O filme foca em Arthur Kipps, o advogado enviado por sua firma à pequena vila para avaliar documentos relativos a uma mansão após a morte dos donos. Em seguida ele deverá vender a casa. O homem não é bem recebido na cidade e logo descobre a trágica história de Jennet, antiga moradora da mansão, e a maldição existente na cidade. A diegese do filme é construída de modo a permitir o espectador a suspender sua descrença por duas horas e aceitar fantasmas e maldições como reais dentro do mundo apresentado na tela. A obra possui em sua fotografia cores pálidas. O mundo visto é escuro e cheio de sombras.

O ambiente são as informações que ajudam a preencher e enriquecer o que é visto na tela, mas que não são indispensáveis ao espaço dramático. *A Mulher de Preto* apresenta para a audiência uma vila pequena; a população parece possuir a superstição tão associada ao interior que explicaria a crença em fantasmas e maldições. Há névoa em grande parte do filme. Ela é um dos elementos do ambiente, pois é geral, estando presente durante vários pontos do longa-metragem, mas ela sempre se mantém em segundo plano. Se o diretor desejasse, ela poderia não existir, mas sua presença garante a sensação de que existe sempre algo que não pode ser visto, enriquecendo a atmosfera de mistério da obra.

Figura 1- Arthur Kipps caminha pela vila de Crythin Gifford - *A Mulher de Preto* (James Watkins, 2010)



Fonte: Captura de tela

Figura 2- Mansão Eel Marsh - *A Mulher de Preto* (James Watkins, 2010)



Fonte: Captura de tela

Clima e atmosfera são algumas vezes difíceis de serem diferenciados. Sua principal diferença pode ser o fato do clima ser mais geral do que a atmosfera. Em *A Mulher de Preto* (2012) há a frequente sensação de melancolia. As cores pálidas da fotografia, os tons de cinza, azul e preto predominantes no filme, a mansão isolada: esses e outros fatores contribuem para a criação e manutenção desse clima no longa-metragem. Um bom exemplo de atmosfera pode ser visto na cena do jantar de Arthur com Sam e Elisabeth. Na cena há o clima de melancolia, nela também podemos sentir emanar de Arthur primeiro uma atmosfera de cansaço e depois uma de desconforto, vinda de Sam, que logo contamina Arthur. O incômodo de Sam tem início quando sua esposa deseja que os gêmeos os acompanhem à mesa de jantar. Duas empregadas entram, cada uma com um cachorro nos braços e os colocam em suas cadeiras especiais, o que cria uma atmosfera de vergonha e incômodo em Sam. Pouco depois, Elisabeth fala de seu filho que morreu afogado e parece estar possuída por um espírito que usa seu corpo para falar com Arthur e riscar a mesa de jantar com uma faca. A atmosfera de incômodo é ampliada, estando

agora presente em Arthur. Sam grita pelos empregados e pede o remédio da esposa. A mulher é dopada e o jantar tem um fim prematuro. A atmosfera é, assim, mais forte que o clima, persistindo durante a cena.

A atmosfera tem o poder de, através de suas forças, modificar os corpos. José Gil (2013) nos diz que ela é ao mesmo tempo interior e exterior e, por essa razão, “é mais que um meio, faz parte dos corpos” (p.110). Ela é o prolongamento dos corpos no espaço, não se limitando à consciência. A atmosfera tem o poder de se manifestar no exterior dos corpos e influenciar sua ação. Presente em uma sala durante um jantar, por exemplo, tem impacto direto nas interações entre as pessoas presentes no ambiente. Ainda segundo José Gil (2013), a atmosfera possui densidade, viscosidade e texturas próprias. Formada pela interação de incalculáveis elementos, por mais parecidas que sejam, cada uma delas é única. Sendo um meio de forças afetivas, “a atmosfera impregna e contamina os corpos, pondo-os em contato direto (p. 115)”. Por ser um sistema de forças que interagem e se influenciam mutuamente, a atmosfera pode ser modificada por alterações sofridas por qualquer dessas forças. Isso faz com que durante um longa-metragem não seja algo estático. A composição das cenas através da escolha de ângulos de câmera, da interação dos personagens com o mundo do filme, da edição, enfim, de seus elementos, influencia na criação da atmosfera e uma mudança em qualquer destas partes tem o poder de modificar a atmosfera percebida.

3.2 Atmosfera e Gênero

Gêneros são uma parte importante do cinema. Terror, Romance, *Western*, *Chanbara*: a divisão das obras em categorias tem função tanto para o público, que, através dela, pode ter uma ideia do que irá assistir; quanto para os profissionais que trabalham na criação do filme. Obras classificadas em um mesmo gênero tendem a ter em comum temas, características e intenções. Filmes de *Chanbara* tratam de questões como a honra do guerreiro. Filmes de terror tem o objetivo de despertar medo em sua audiência.

Entretanto, temas, características e intenções não são suficientes para a existências de um gênero cinematográfico. Para isso, é necessário que ele seja assim reconhecido pela sociedade. Filmes, gêneros, diretores e produtores não vivem em um vácuo. Os gêneros cinematográficos sofrem modificações com cada novo filme, são influenciados por e influenciam obras as mais diversas. Por mais mudanças que sofram ao longo dos anos, enquanto a coletividade aceitar que esses longas-metragens são partes de um mesmo conjunto, assim eles serão tratados. Quando as mudanças são vistas como muito drásticas para enquadrar essas obras

novas em um grupo pré-existente, novos gêneros serão criados. Barry Grant (2003, p. 116) destaca a importância dessa crença por parte da coletividade ao dizer que “(...) afigura-se impossível apreciar de maneira significativa os filmes de gênero sem considerar a maneira espacial na qual nós os experimentamos”⁵²(tradução nossa).

Segundo Barry Grant “filmes de gênero são os filmes comerciais que, através da repetição e variação, contam histórias familiares com personagens familiares em situações familiares”⁵³ (2007, p. 1, tradução nossa). Rick Altman (2000, p. 15) nos diz que o gênero é uma estrutura vital através da qual uma grande variedade de temas e conceitos pode fluir. Ele serve como uma ponte ligando o material desde a criação do roteiro, passando pelos produtores, diretores e distribuidores, até chegar à audiência. Já Francesco Casetti (1999, p. 271) define gênero como uma coleção de regras compartilhadas que permitem ao cineasta usar fórmulas comunicativas e ao espectador a organizar o seu sistema de expectativas próprio.

O poder especial do gênero fílmico é quase sempre expresso em termos de recursos estilísticos ou metáforas que ilustram uma habilidade especial em estabelecer conexões [...] filmes de gênero ‘expressam as sensibilidades sociais e estéticas não só de cineastas de Hollywood, mas a da audiência de massa também’⁵⁴ (ALTMAN, 2000, p. 14, tradução nossa).

Altman (2000, p.24) nos diz que os críticos tendem a destacar os tópicos e estruturas compartilhados pelas obras pertencentes a cada gênero. Além dos atributos compartilhados por cada grupo, o autor afirma que algumas características são comuns a todos os filmes de gênero e não apenas a um grupo em si. A dualidade das estruturas e dos protagonistas, por exemplo, é comum aos filmes de gêneros. No filme de faroeste nós temos o xerife e os foras da lei. Nos de samurai vemos a luta de clãs rivais. Em casos mais raros essa estrutura é vista em um mesmo personagem. É o exemplo de Dr. Jerkyl e Sr. Hyde em *O Médico e o Monstro*. Seja em vários ou no mesmo personagem, essa dualidade é algo visto nos com frequência no cinema de gênero.

Grant (2007) fala em repetição e variação em sua definição de gênero. Essas duas qualidades são importantes no estudo das obras. A repetição permite que os filmes sejam agrupados com outros similares. Por mais parecidos que sejam, esses longas-metragens pertencentes a um mesmo grupo, no entanto, não são iguais. Por comparação podemos ver as

⁵² It would seem impossible to appreciate in any meaningful way individual genre films without considering the special manner in which we experience them.

⁵³ Genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations.

⁵⁴ Film genre’s special power is nearly always expressed in terms of stylistic devices or metaphors that figure a special ability to establish connections [...] film genre ‘express the social and aesthetic sensibilities not only of Hollywood filmmakers but of the mass audience as well’.

variações que tornam cada obra única. “Procurando equilibrar padronização e diferenciação, os cineastas combinam semelhança e diferença”⁵⁵ (p. 7-8, tradução nossa). As fórmulas existentes no cinema de gênero permitem que vários filmes sejam produzidos rapidamente e que todos eles sejam prontamente reconhecidos pela audiência. O público, então, reconhece e consome as obras de seu gosto. As diferenças introduzidas com cada variação fazem com que o filme seja familiar e inédito ao mesmo tempo. Cada obra deve poder ser reconhecida como parte de um gênero por seu público para, assim, garantir bilheteria e, ao mesmo tempo, deve conter novidades em seu conteúdo, para que a audiência mantenha o interesse, assegurando a sobrevivência do gênero.

Todos os filmes de um determinado gênero possuem características em comum. Altman (2000, p. 49) nos lembra, entretanto, que os gêneros sofrem mudanças com o passar dos anos. Seus atributos, assim, se modificam ao longo do tempo. O autor afirma ser um erro comum pensar em gênero como algo fixo. Segundo Grant (2007, p.10), esse equívoco é cometido por muitos estudiosos do tema. Por essa razão, devemos tomar cuidado para não cair na armadilha de pensar o gênero como algo imutável. “Gêneros não são nem estáticos nem fixos. Para além do problema de definição e fronteiras, gêneros são processos contínuos. Eles passam por mudanças com o tempo, cada novo filme e ciclo somando à tradição e a modificando” (GRANT, 2007, p. 34).

Os filmes de um determinado gênero usam frequentemente algumas convenções. Elas podem ser vistas nos estilos narrativos, em um tipo especial de iluminação, no modo como cenas de lutas são editadas ou qualquer outra coisa estabelecida pelos cineastas e aceita pelo público como pertencente a um gênero: “(...) convenções são técnicas estilísticas ou recursos narrativos frequentemente usados típicos de (mas não necessariamente únicos a) uma tradição genérica em particular”⁵⁶ (GRANT, 2007, p. 10, tradução nossa).

A ambientação é outro elemento importante do gênero. Em alguns não somente o espaço, mas também o tempo são características importantes. O filme de *Western*, por exemplo, tem entre seus atributos a localização no Oeste americano e a época da expansão para o Oeste. Um período povoado por cowboys e índios são fundamentais para a obra. O filme japonês de samurai tem como local o Japão, país nativo desses guerreiros, e como tempo o período feudal no qual eles viveram e lutaram. Gêneros nos quais o local assume grande importância, como o

⁵⁵ Seeking to balance standardisation and differentiation, filmmakers combined sameness and difference.

⁵⁶ Conventions are frequently-used stylistic techniques or narrative devices typical of (but not necessarily unique to) particular generic traditions.

faroeste, permitem que “a paisagem no gênero assuma um peso temático”⁵⁷ (GRANT, 2007, p. 15, tradução nossa), podendo funcionar como objeto capaz de passar ao espectador de forma sutil o estado espiritual de determinado personagem. *Chanbara* e *Western* tem em comum o fato de ambos serem gêneros com uma forte relação com a história de seu respectivo país. Janet Walker (2001, p. 220) afirma que a história apresentada em um *Western* é convencionalista. O mesmo também pode ser dito sobre o modo como a *Chanbara* apresenta espaços e tempos históricos em suas obras.

Nos filmes de gênero é comum tanto a repetição de um mesmo tipo de personagem como a de um mesmo ator ou atriz nesses filmes. Jamie Lee Curtis ficou conhecida como a “rainha do grito” na década de 1980 por ter participado de uma grande quantidade de filmes de terror de sucesso nessa época. John Wayne fez, durante sua vida, uma grande quantidade de filmes de *Western* e tem seu nome e imagem até hoje associados a esse gênero. Tatsuya Nakadai trabalhou em vários filmes de samurais famosos, entre os quais podemos destacar *Sanjuro* (1962) e *Yojimbo* (1961) de Akira Kurosawa. Entre os personagens podemos destacar o *ronin*, um samurai sem mestre, a gueixa e o poderoso lorde feudal chamado *daimyo* nos filmes de samurai. Nos filmes de faroeste temos a figura do herói de chapéu branco e do vilão com seu chapéu negro, a prostituta, o dono do *saloon*, entre outros personagens.

Há diretores cujo o trabalho foi tão marcante para determinado gênero que a citação de um geralmente remete ao outro. John Ford foi um diretor fundamental para o *Western*. *No Tempo das Diligências* (1939), *Rastros de Ódio* (1956), *O Homem que Matou o Facínora* (1962): a lista de filmes de Ford que são considerados clássicos do gênero é longa. Monument Valley, um dos cenários mais usados em seus *Westerns* é a imagem idealizada por grande parte do público cinematográfico ao imaginar o Oeste Norte-americano. Curiosamente, dos quatro prêmios de melhor diretor pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas recebidos por John Ford durante sua carreira, nenhum deles foi pela direção de um *Western*.

Os filmes de *Chanbara* também tem diretores que são automaticamente ligados ao gênero. Akira Kurosawa é o diretor cinematográfico japonês mais associado ao gênero no Ocidente. Kurosawa é lembrado por obras como *Os Sete Samurais* (1954) e *Yojimbo* (1961). O diretor causou grande impacto neste gênero. Seus roteiros eram complexos e as lutas vistas na tela eram dinâmicas. Tais inovações trazidas para a *Chanbara* por Kurosawa mudaram os filmes de samurai para sempre. Suas histórias mostraram ao mundo um universo complexo, regido

⁵⁷ The landscape in the genre to assume thematic weight.

pela honra, dando respeitabilidade ao gênero. O dinamismo de suas cenas de ação trouxe novo frescor às histórias de samurais. O público, cansado das lutas lentas e altamente coreografadas presentes no gênero, abraçou a mudança feita por Kurosawa, tornando a ação a nova norma do gênero.

Hideo Gosha é outro diretor importante para a *Chanbara*. Sua carreira cinematográfica começa em 1964 com *Três Samurais Fora da Lei*. O sucesso desse longa metragem permitiu a Gosha o financiamento para outras obras do gênero. Seus filmes de *Chanbara* agradavam tanto ao público quanto à crítica japonesa. *Tirania* (1969) é considerada um clássico, não só dos filmes de samurai, mas do cinema do Japão como um todo e junto com *A Espada do Mal* (1965), outra relevante obra de Gosha, estabelece a figura do *ronin* como um dos arquétipos do gênero.

3.3 Atmosfera e *Chanbara*

Uma característica importante dos filmes de *Chanbara* é que mesmo quando eles não são baseados em personagens ou fatos históricos, a obra deve ter uma aparência histórica. Personagens e eventos reais são constantes nesses longas-metragens. Entretanto, as circunstâncias e pessoas ao redor deles são frequentemente fictícias. Fato e criação são aceitos, desde que o resultado final tenha uma aparência histórica. Corey Creekmur (2001, p. 134), ao tratar da realidade histórica no *Western* afirma que uma particularidade vista nesse gênero é o fato dele existir dentro de um espaço geográfico e histórico delimitado pelo tempo e o espaço. A mesma afirmação pode ser feita quanto ao *Chanbara*. Obras de vários gêneros são livres para existir em diferentes locais e épocas; um filme de terror, por exemplo, pode ter como locação um deserto, o ártico, uma metrópole ou mesmo o espaço sideral. Longas-metragens de terror também tem a prerrogativa de poderem existir nos mais diversos tempos, podendo se enquadrar confortavelmente em qualquer período. A *Chanbara*, ao contrário, deve estar em um local e período específico. Seus filmes se passam durante a era Tokugawa (1603 – 1868) e como locação, invariavelmente essas obras devem se passar no Japão. A importância do tempo e do espaço nesse gênero tem como consequência a relevância da especificidade histórica para a *Chanbara*. Fatos, pessoas e circunstâncias reais são frequentes nesse gênero. Mesmo que algo não seja apresentado exatamente da maneira como ocorreu historicamente, o mundo e personagens nos filmes possuem uma forte ligação com a história japonesa.

Alexandra Keller (2001, p. 28) destaca, entretanto, que com a chegada do pós-modernismo ao cinema há o questionamento de narrativas históricas e mitos. Os gêneros, antes

da mudança, transmitiam em seus longas-metragens fatos tidos como certezas que, como consequência, eram fundamentais na criação de mitos. Na *Chanbara* temos a gênese do samurai como um guerreiro honrado e destemido, por exemplo. O pós-modernismo rejeita essas verdades, reinterpretando-as e criando licenças históricas em seus filmes. Essa habilidade de “(...) renegociar nossos relacionamentos com narrativas mestres e ideologias dominantes duradouras”⁵⁸ (p. 28, tradução nossa) seria uma das características do pós-modernismo. Não se pretende dizer, todavia, que a história deixou de ser relevante para o cinema de samurai. A *Chanbara* sempre foi um gênero onde realidade histórica e ficção se misturam e assim como nos filmes de Western, o mito frequentemente possui mais destaque que a história. O mito, nessas obras, é inserido em uma estrutura histórica, o que gera força e o torna verossímil, protegido dentro da autoridade fornecida pela aura histórica. Desse modo, o passado pode ser reescrito e reinterpretado dentro do gênero sem perder o prestígio histórico. Os relatos oficiais nesses longas-metragens, por exemplo, podem mostrar relatos falsos, a história escrita pelo vencedor é a lembrada pela posteridade, mas a verdadeira será compartilhada pelo filme com seus expectadores. Em *Harakiri* (Masaki Kobayashi, 1962) a história oficial estigmatiza Hanshiro como louco e condecora o clã Ii pela conduta perfeita e corajosa de seus samurais, de acordo com o Código do Bushido. A obra nos mostra uma realidade diferente da oficial. Os samurais do clã Ii quebram o Código do Bushido várias vezes, se mostrando covardes e agindo de modo a levar todo o clã à desonra. Hanshiro não é louco, mas por ser a pessoa responsável por apontar as falhas do clã, não pode ser lembrado positivamente pelas gerações futuras. A narrativa oficial não pode ser composta pelos fatos reais; nela um dos mais importantes clãs do Japão deve ser retratado como um bastião de virtudes pronto para defender o Bushido sempre que necessário.

Objetivando atingir esse resultado, vários dispositivos são utilizados ao se contar uma ficção. Mesmo quando o filme não traz uma história real, é costume apresentar uma data no início do filme. Um exemplo a ser destacado é a obra *Harakiri*, dirigida por Masaki Kobayashi em 1962. Não só essa obra de ficção inicia com uma data histórica sendo apresentada ao público, mas, além disso, um narrador lê o que seria o relato oficial dos eventos apresentados para a audiência.

O herói apresentado na *Chanbara* é, de maneira geral, um herói trágico. Voltando ao filme *Harakiri* de Kobayashi, Tsugumo Hanshiro é um ronin que perdeu o posto de samurai após a morte de seu senhor. Hanshiro desejava praticar o suicídio ritual *seppuku* e morrer com

⁵⁸ To renegotiate our relationships to long-standing master narratives and dominant ideologies.

seu senhor. Entretanto, ele é proibido de fazer o ritual pelo seu amo, já que o samurai deve cuidar não só de sua filha pequena, mas do filho de seu melhor amigo. O *ronin* Tsugumo cria as crianças nas favelas de Edo com o pouco dinheiro obtido com seu trabalho. Na miséria, ele vê seus protegidos crescerem, casarem, vê sua neta nascer e presencia a morte do bebê e de sua filha por falta de dinheiro para pagar médico ou medicamento. Com mulher e filha perto de morrer, Motome, o genro de Hanshiro vai ao clã Ii em Edo pedir para cometer harakiri no pátio do castelo desse clã. Ele acreditava que seria mandado embora com algum dinheiro, como o que havia ocorrido com outros samurais em diferentes castelos. Motome, no entanto, é humilhado e forçado a cometer suicídio com uma espada de bambu. Não tendo mais nada a perder, tudo o que Hanshiro deseja é se vingar matando o maior número de integrantes do clã Ii antes de sua morte.

O herói trágico do cinema japonês pode chegar à sua queda de diversas formas. Ele pode ter sido vítima de jogos políticos, pode ter perdido uma batalha ou desobedecido as ordens de seus superiores, e, por essa razão, humilhado e sentenciado à morte. Ele é geralmente alguém nobre que chegou ao seu fim, seja pelo destino, seja por ter sido traído por aqueles em quem confiava.

Há outro tipo de herói importante nos filmes desse gênero: o herói benevolente que irá defender a população de bandidos e tiranos. Os protagonistas desses filmes ajudam os mais fracos contra as injustiças do mundo. O longa-metragem *Três Samurais Fora da Lei*, dirigido por Hideo Gosha em 1964 apresenta três guerreiros que irão defender a população camponesa local contra um senhor feudal cruel e corrupto. *Os Sete Samurais*, filme de Akira Kurosawa, de 1954, apresenta um grupo de guerreiros contratados para proteger uma vila do ataque de um grupo de bandidos.

Uma característica não só do gênero da *Chanbara*, mas de todo o drama de época japonês é utilizar épocas passadas como escudo para abordar temas polêmicos atuais. Essa prática torna possível “(...) discutir material politicamente sensível e, ao mesmo tempo, furtar-se de censuras governamentais”⁵⁹ (THORNTON, 2008, p. 109, tradução nossa). Isso é alcançado ao transportar questões do presente para o passado.

A representação do realismo histórico é outro aspecto importante do gênero. Os filmes de Akira Kurosawa são ótimos exemplos desse fato. O diretor era extremamente cuidadoso na recriação do passado em seus filmes de *Chanbara*. Cenários e figurinos eram

⁵⁹ Discuss politically sensitive material and, at the same time, to evade government censorship.

minuciosamente estudados e produzidos. As lutas em seus filmes demonstravam o modo como esses guerreiros se portavam em combate.

A principal função das cenas de combate em *Os Sete Samurais* era demonstrar as várias artes marciais: através de Kanbei, o velho soldado, Kurosawa demonstrava como utilizar o arco; e nas cenas dos camponeses lutando contra os bandidos que avançavam contra a vila, Kurosawa demonstrou como de defender de um ataque fazendo um cavalo recuar dando coices no inimigo [...] No corte original de *Kagemusha, a Sombra do Samurai*, Kurosawa quebrou a narrativa por longos períodos de tempo para mostrar como servir chá de forma correta, como carregar e atirar com um mosquete e como o apartamento de um senhor deveria ser ⁶⁰ (THORNTON, 2008, p. 123, tradução nossa).

3.4 Diferentes Tipos de Atmosfera

A atmosfera fílmica é composta por todos os elementos que se juntam para provocar sensações no espectador. Ela está presente em todo o filme e é responsável pelo modo como ele é percebido. Aspectos visuais como cenários, figurinos, cores, ângulos de câmera e enquadramento, aspectos sonoros, montagem, atuação, tudo se une para criar as atmosferas desejadas para o filme (GIL, 2005a, p.142).

A atmosfera pode ser tanto concreta quanto abstrata. A atmosfera concreta é material. Ela pode ser vista e é criada por elementos como o cenário ou efeitos. Os cenários, uma iluminação, nevoeiro ou chuva podem ser usados para a criação de sensações no espectador, sendo assim, todos exemplos de atmosfera concreta. A atmosfera abstrata se exprime através de um plano ou uma cena. Entretanto, ela não é diretamente visível, pois não é representada no filme de forma concreta. Um plano próximo, por exemplo, transmite sensações ao espectador ao aproximá-lo do objeto visto na tela (GIL, 2005a, p. 142 – 143).

Donald Richie, ao falar dos filmes do Japão, nos diz que a atmosfera cinematográfica também tem relação com o que circula os corpos. Nos filmes, segundo o autor, ela é baseada na atitude entre os personagens e o ambiente. Uma atmosfera bem construída cria um ambiente fílmico palpável, tornando o mundo visto na tela real para espectador e personagem. O mundo deve ser criado em todos os detalhes e todos eles, por mais insignificantes que possam parecer, se juntam para formar a atmosfera desejada pelo diretor (RICHIE, 1971, p. XIX; 54).

⁶⁰ The principal function of the combat scenes in *Seven Samurai* is to demonstrate the various martial arts: through Kanbei, the old soldier, Kurosawa demonstrated how to draw a bow; and through the scenes of the peasant fighting off the bandits charging in the village. Kurosawa demonstrated how to fend off an attack by backing a kicking horse into the enemy [...] In the original cut of *Shadow Warrior*, Kurosawa broke the narrative for quite long stretches of time to show how to serve a drink properly, how to load and fire a musket, and what a lord's apartments look like.

O realismo dos melhores filmes japoneses era e é composto de milhares de detalhes pequenos, algo aparentemente pródigo, mas na realidade rigidamente selecionado, o que cria no filme um mundo inteiro, uma atmosfera completa. Um ator pode mentir durante uma cena filmada em um set de estúdio na qual não se acredita de maneira alguma. Mas, coloque o ator em ambiente natural, envolva ele em uma atmosfera real, mostre claramente as forças ambientais que o tornaram quem ele é, e a mentira será palpável todas às vezes⁶¹ (RICHIE, 1971, p. 54, tradução nossa).

A atmosfera fílmica pode ser sentida não só no longa-metragem como um todo, mas também em fragmentos dele. Essa atmosfera geral, segundo Gil, é a sensação que o espectador retém ao ver o filme. Ela está ligada a todas as atmosferas que o compõem, e o modo como elas se fundem e se modificam, criando novas atmosferas. Seja de forma ativa, participando no desenvolvimento narrativo, seja de forma latente, todas elas são importantes para criar o mundo dramático em todos os seus detalhes (GIL, 2005b, p. 99-100).

Entender e utilizar de forma adequada os elementos de um longa-metragem de modo que a sua estrutura visual e narrativa se complementem, tornando o produto final algo único e emocionante para a audiência é um desafio enfrentado durante todo o planejamento e produção de um filme. Bruce Block (2011) destaca sete componentes como sendo os principais para a estrutura visual de um filme: espaço, linha, forma, tom, cor, movimento e ritmo devem ser empregados para que a estrutura visual complemente e enriqueça a história, criando “um estilo visual único e envolver a audiência emocionalmente”⁶² (p. 5, tradução nossa).

O espaço se preocupa em como representar um mundo tridimensional de forma crível em uma tela bidimensional. Espaço é um termo amplo, que pode se referir a três coisas distintas. Primeiro temos o espaço em frente à câmera. Esse é o local onde os atores deverão atuar. É o espaço físico que será filmado. Temos também o espaço como ele aparece na tela. É esse espaço que é visto pelo espectador do filme. Ângulos, movimentos de câmera, aproximação ou distanciamento dos objetos são todos representados nesse espaço. Finalmente, temos o espaço como formato da tela, a moldura na qual o cineasta deve compor as imagens de sua obra. Linha e formas são as peças básicas utilizadas na construção da composição vista na tela. Bruce Block (2008, p. 2) nos lembra que linhas são fatos perceptivos. Elas não são reais e sim o resultado de outros componentes visuais que torna possível a percepção de linhas. O mesmo é verdade para as formas, pois elas são construídas através das linhas percebidas. O tom

⁶¹ The realism of the best Japanese films was and is compounded of a Thousand small details, a seemingly prodigal but actually rigid selectivity, which creates on film an entire world, a whole atmosphere. An actor may lie during a scene shot in a studio set in which one does not believe anyway. But put the actor in natural surroundings, immerse him in a real atmosphere, show plainly the environmental forces which have made him what he is, and the lie will be palpable every time.

⁶² Unique visual style and engage the audience emotionally.

trata dos brilhos dos objetos tendo como base uma escala de cinza. Esse elemento pode algumas vezes ser negligenciado, mas ele é importante tanto em filmes coloridos quanto em preto e branco e pode, inclusive, ser utilizado para chamar a atenção dos espectadores para alguma parte específica da imagem. A cor tem uma forte influência sobre a percepção de uma imagem. Uma cena vista com uma palheta de cores quentes não é percebida do mesmo modo que quando vista com uma palheta de cores frias, por exemplo. O movimento deve se preocupar com os movimentos dos objetos em cena, com os movimentos de câmera e também com os focos de atenção da audiência na imagem e como esse foco vai mudando durante todo o filme. O ritmo trabalha com o ritmo dos sons, das imagens e das emoções retratadas no longa-metragem. Em um longa-metragem os movimentos de câmera e dos objetos e corpos em cena são importantes e devem trabalhar junto com a montagem para determinar o ritmo da obra.

A atmosfera de um filme é gerada pelos vários elementos que o compõe. Imagem e som interagem para criar o clima desejado. Nesse trabalho, abordaremos prioritariamente os aspectos plásticos que são usados nessa criação, pois temos como objetivo examinar os aspectos visuais que são usados na criação da atmosfera fílmica. Em um filme, a atmosfera plástica é criada tanto pelo *production designer* quanto pelo diretor de fotografia; ambos devem trabalhar em conjunto para conseguir chegar ao melhor resultado possível (GIL, 2005a, p. 142; LOBRUTTO, 2002, p. 28).

O design⁶³ de um filme pode criar uma percepção de lugar. As qualidades atmosféricas dos sets, locações e ambientes são essenciais para estabelecer o clima e projetar os sentimentos emocionais sobre o mundo ao redor do filme. A atmosfera contribui com as propriedades estéticas e a fábrica visceral do filme. O diretor de fotografia pode trazer atmosfera para o set pelo uso de gels coloridos, pela escolha de lentes, iluminação e com fumaça e difusão, mas o *production designer* deve providenciar os elementos físicos. A arquitetura, o uso do espaço, cor e textura são a representação da materialidade do design. As contribuições do *production designer* e do diretor de fotografia podem trabalhar juntas para conceder um sentido emocionalmente evocativo para a atmosfera⁶⁴ (LOBRUTTO, 2002, p. 28, tradução nossa).

⁶³ O design visual cria uma unidade para o filme. O *production designer*, tendo como base o roteiro e a visão do diretor criam um projeto visual traduzindo conceitos em ambientes onde a história pode ser desenvolvida (LOBRUTTO, 2002, p. 1).

⁶⁴ The design of a film can create a sense of place. The atmospheric qualities of the sets, locations, and environments are essential in establishing a mood and projecting an emotional feeling about the world surrounding the film. Atmosphere contributes aesthetic properties and visceral fabric to the film. The director of photography can bring atmosphere to a set by applying color gels, through choice of lenses, lighting, and with smoke and diffusion, but the production design must provide the physical elements. The architecture, use of space, color, and texture are the physicality of the design. The contributions of the production designer and the director of photography can work together to impart an emotionally evocative sense of atmosphere.

Inês Gil propõe algumas subdivisões para a análise da atmosfera fílmica. Primeiramente, subdivide a atmosfera fílmica em quatro partes: atmosfera temporal, atmosfera espacial, atmosfera visual e atmosfera sonora. Cada uma dessas partes é responsável por algumas das forças que irão se relacionar com o todo para criar o ambiente no qual os personagens estarão inseridos e que o espectador irá perceber como a realidade do filme. Outra subdivisão, também em quatro partes proposta por Gil é a divisão em atmosfera visual, atmosfera sonora, atmosfera dramática e atmosfera plástica. Nessa divisão, os elementos anteriormente encontrados nas atmosferas temporal e espacial são agrupados na atmosfera plástica, e a influência da representação dos atores na atmosfera geral do filme é analisada na atmosfera dramática (GIL, 2002, p. 96; GIL, 2005b, p. 100-101).

Começando com a primeira divisão de quatro sub-atmosferas descrita por Gil, a atmosfera temporal é responsável pela duração das cenas, sua velocidade e elementos como elipses, *flashback* e *raccords*. Essa sub-atmosfera tem uma relação forte com roteiro e montagem, ajudando a definir o ritmo do filme. *Fast cutting*, por exemplo, onde um filme é editado com vários planos curtos, pode ser usado para passar a ideia de caos para a audiência. É o que faz Alfred Hitchcock na icônica cena do chuveiro do filme *Psicose* de 1960 (GIL, 2002, p. 96).

A atmosfera espacial é conseguida com a ajuda de enquadramentos e movimentos de câmera. Tudo o que o espectador vê, e o modo como ele vê, influencia em como ele percebe a atmosfera do filme. Em um filme de terror, por exemplo, grande parte da atmosfera vem do que não é visto. O assassino não mostrado pela câmera, ângulos que confundem e escondem. Esses elementos contribuem com o clima de medo e incerteza (GIL, 2002, p. 96).

A atmosfera visual está ligada à estética das cores, cenários, figurinos, a tudo o que tem relação com plástica da imagem. A cor sempre foi um elemento importante no cinema. Se atualmente podemos utilizar filtros, gelatinas e softwares para corrigir e modificar as cores, Inês Gil nos lembra de que, mesmo no cinema anterior às películas coloridas, a maioria dos filmes projetados eram tintados⁶⁵ ou virados⁶⁶. Com esses processos, era possível que uma imagem noturna tivesse um tom azul escuro e uma imagem interior tivesse um tom alaranjado, por exemplo (GIL, 2002, p. 96 – 97).

⁶⁵ Processo no qual o filme em preto e branco é banhado com corante para que a película seja manchada e com isso obtenha cor. Como resultado a película ao ser projetada apresenta diferentes tons de uma mesma cor.

⁶⁶ Processo no qual os fotogramas de um longa-metragem são pintados a mão, um a um para que adquiram cores variadas.

Filmes mais recentes utilizam o preto e branco para passar a ideia de realismo. No filme *A Lista de Schindler* (1993), o diretor Steven Spielberg decidiu filmar em preto e branco para passar ao filme uma imagem mais próxima do documentário. O longa-metragem conta uma história passada durante a Segunda Guerra Mundial, com a falta de cores o diretor desejava que ao ver o filme a audiência sentisse como se estivesse vendo imagens documentais, aproximando assim o público de sua obra e criando ao seu redor uma aura de autenticidade. (MCBRIDE, 1997, 432).

Figura 3- Judeus dentro de um campo de concentração - A Lista de Schindler (Steven Spielberg, 1993)



Fonte: Captura de tela

A atmosfera sonora é responsável pelo uso do som e como ele influencia o modo como o espectador percebe o filme. Efeitos sonoros, ruídos, música: tudo isso é importante na criação da atmosfera. A música, em especial, tem uma variedade de funções dentro de um filme, podendo desde ajudar a criar o clima até cooperar na unificação de imagens aparentemente desconexas. Voltando ao exemplo da cena do chuveiro de *Psicose*, do diretor Alfred Hitchcock de 1960, a trilha sonora com violinos, violas e violoncelos é fundamental para esse filme (GIL, 2002, p. 97; KALINAK, 2010, p. 1).

Ela (a música) pode estabelecer o ambiente, especificar um determinado tempo e lugar; ela pode estabelecer um clima e criar atmosfera; ela pode chamar atenção para elementos dentro e fora da tela, clarificando pontos da história e da progressão narrativa; ela pode reforçar ou prefigurar desenvolvimentos narrativos e contribuir para o modo que reagimos a eles; ela pode elucidar as motivações dos personagens e nos ajudar a saber o que eles estão pensando; ela pode contribuir para a criação de emoções, algumas vezes apenas levemente percebidas nas imagens, tanto para o personagem transmitir quanto para a audiência sentir. A música fílmica pode unificar uma série de imagens que podem parecer desconexas por elas mesmas e transmitir ritmo ao seu desdobramento⁶⁷ (KALINAK, 2010, p. 1, tradução nossa).

⁶⁷ It can establish setting, specifying a particular time and place; it can fashion a mood and create atmosphere; it can call attention to elements onscreen or offscreen, thus clarifying matters of plot and narrative progression; it can reinforce or foreshadow narrative developments and contribute to the way we respond to them; it can elucidate characters' motivations and help us to know what they are thinking; it can contribute to the creation of emotions,

Todas essas quatro partes juntas criam uma atmosfera capaz de circular personagem e espectador, transmitindo emoções de um modo mais completo. A cena do chuveiro de *Psicose* só é tão efetiva porque nela temos a junção das partes criando um todo maior do que cada uma delas separadas. Os cortes rápidos criam desorientação, os enquadramentos não nos deixam ver quem com certeza é o assassino e, apesar de em nenhum dos planos ser mostrada a faca cortando o corpo de Marion, os ângulos junto com os elementos dentro e fora da tela fazem com que essa cena seja bastante forte. Visualmente o banheiro, predominantemente branco e de aparência comum, transmite inicialmente um aspecto de segurança, o que intensifica o choque do ataque. O som também é extremamente importante. Primeiro, o único som que ouvimos é o da água do chuveiro. A música só começa junto com o ataque. Essa cena é um exemplo icônico de como todas as partes se juntam para criar a atmosfera fílmica (GIL, 2005a, p.142).

A maior diferença encontrada na segunda subdivisão é a inclusão da atmosfera dramática. Ela é analisada através do modo como o ator interage com o mundo ao seu redor. A atuação pode tanto aproximar quanto afastar espectador e personagem. Uma atuação naturalista tende a provocar uma aproximação, enquanto uma atuação com maior teatralidade causa o efeito contrário. A combinação do trabalho do ator com enquadramentos pode transmitir uma gama infinita de sensações ao espectador e ser usada para criar atmosferas ricas. Um bom exemplo dessa combinação pode ser visto no filme *Byouin de Shinu to Iu* (1993), do diretor japonês Ichikawa Jun. Nesse filme sobre pacientes morrendo em um hospital, não há *closes* do rosto dos médicos ou dos pacientes, a câmera se mantém o tempo todo a uma distância respeitosa. Com isso, o filme transmite ao espectador o desconforto de ser uma visita nesse ambiente, pois ao mesmo tempo em que quer se aproximar dos personagens, a câmera o mantém longe, como se tivesse medo de chegar mais perto (GIL, 2005b, p. 101 – 106; RICHIE, 2005, p. 236-237).

Das várias atmosferas descritas, a plástica é uma extremamente importante no cinema japonês. A estética criada na tela e, como consequência, a atmosfera que essa composição cria para o filme é uma característica presente no cinema desse país desde o seu início. A criação de um todo, de uma realidade mais realista que a vida é algo que os cineastas japoneses procuram obter em seus filmes (RICHIE, 1971, p. 13).

sometimes only dimly realized in the images, both for characters to emote and for audiences to feel. Film music can unify a series of images that might seem disconnected on their own and impart a rhythm to their unfolding.

A atmosfera de uma obra cinematográfica é criada pela junção das várias partes que compõe o filme. Sendo assim, a montagem possui grande importância para a atmosfera. Eisenstein ao discutir montagem em *O Sentido do Filme* diz que as partes são selecionadas com o objetivo de que “sua *justaposição* [...] suscite na percepção e nos sentidos do espectador a mais completa *imagem deste tema preciso*” (2002b, p. 51). As partes são escolhidas e posicionadas de modo a despertar sensações. Cada parte tem um papel importante na criação da atmosfera, a sensação final vinda da fusão de todos os elementos que a compõem.

(...) todos os seus vários elementos – os puramente plásticos (o elemento visual), os que indicam o comportamento humano (o elemento dramático), e o barulho do desmoroamento e dos gritos (o elemento sonoro) – todo são fundidos numa imagem única, unificadora, definitiva (EISENSTEIN, 2002b, p. 52).

Segundo Eisenstein, não há diferença quanto à abordagem dos problemas de uma montagem voltada para os sentidos e uma montagem puramente visual durante a criação de uma imagem sonoro-visual. Isso ocorre porque os elementos da montagem têm a força de atingir todos os sentidos através da justaposição de seus componentes. Os itens presentes na montagem têm um papel importante não só pelo seu valor individual, mas na percepção final do espectador construída pela sua junção.

Mas o valor de uma unidade de montagem era determinado não apenas por *um* aspecto, mas sempre pela *série total de aspectos* (...). Naturalmente é útil o fato de, sem contar com os elementos individuais, a estrutura polifônica obter seu efeito total através da sensação de combinação de todas as peças de um todo. Esta “fisionomia” da sequência acabada é uma soma dos aspectos individuais e da sensação geral produzidos pela sequência” (EISENSTEIN, 2002b, p. 56).

Ao retratar acontecimentos na tela, o autor se depara com os problemas de mostrar o fato em si e o modo como ele deseja que esse fato seja percebido pela audiência. Ele deve pensar sobre esses problemas ao criar a composição de seus quadros. O objeto da imagem e a estrutura dos quadros e do filme como um todo devem ser pensados para que o autor consiga que seus espectadores sintam e reajam ao que veem do modo desejado por ele durante a criação de sua obra.

(...) deve ao fato retratado filmicamente ser tratado a fim de que mostre, simultaneamente, não apenas o que é o fato, e a atitude do personagem em relação ao fato, mas também como o autor se relaciona com o fato, e como o autor quer que o espectador receba, sinta e reaja ao fato retratado (EISENSTEIN, 2002a, p. 142).

Gilles Deleuze em seu livro “Cinema: A imagem-movimento” nos diz que “a montagem é a determinação do Todo” (1983, p. 44). O autor nos diz que Eisenstein, ao falar sobre montagem, sempre lembra que ela é o todo do filme, pois ela é o processo utilizado para

se extrair do material filmado suas ideias, seu sentido. Deleuze ainda nos diz que o resultado da montagem é a ideia que existe como resultado de todas da qual é composta.

Mas é preciso que a parte e o conjunto também entrem, eles próprios, em relação, que permutem suas dimensões relativas: neste sentido a *inserção do primeiro plano* não opera apenas a ampliação de um detalhe, mas acarreta uma miniaturização do conjunto, uma redução da cena [...] Finalmente, é preciso ainda que as partes ajam e reajam umas sobre as outras para mostrar, simultaneamente, como entram em conflito e ameaçam a unidade do conjunto orgânico, e como superam o conflito ou restauram a unidade (DELEUZE, 1983, p. 45).

A montagem tem papel essencial nas sensações que a audiência percebe ao ver um filme. A interação entre as partes não só de uma mesma cena, mas dela com as cenas anteriores e posteriores e do longa-metragem como um todo formam um processo dinâmico que começa antes mesmo da filmagem pela escolha do que vai ser filmado e pela composição criada no quadro.

E a própria montagem estará sempre adaptando as transformações de movimentos no universo material ao intervalo de movimento no olho da câmera: o ritmo. É preciso dizer que a montagem já se encontrava em toda parte, nos dois momentos precedentes. Ela se encontra antes do ato de filmar, na escolha do material, isto é, das porções de matéria, às vezes muito distantes ou longínquas, que vão entrar em interação (DELEUZE, 1983, p. 55).

O som é outro importante elemento na composição da atmosfera cinematográfica. O som existente em um longa-metragem pode ser diegético ou não diegético. O diegético é composto por qualquer ruído vindo do mundo do filme, esteja sua origem dentro ou fora da tela. Um rádio tocando uma música ou personagens conversando são exemplos desse som. O não diegético é composto pelos sons presentes em um filme, mas que tem sua origem fora do espaço narrativo. Ele pode ser um narrador ou uma música ouvida pela audiência, mas não pelos personagens.

A música em um filme pode, entre outras coisas, ajudar a definir o local e o tempo em que a narrativa se desenrola, estabelecer um estado de espírito específico em uma cena e um ritmo para a ação vista na tela. Uma música, quando reconhecida pela audiência, é especialmente eficiente na criação de uma atmosfera específica. Ela também tem o poder de controlar conotações feitas pela audiência ao enriquecer o humor e a atmosfera da obra (KALINAK, 2010, p.3; p. 62). Um exemplo do poder do som na criação da atmosfera pode ser visto no filme *2001 – Uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubric. Parte do filme acontece dentro da espaçonave Discovery One. David Bowman e Frank Poole estão na nave junto com três outros cientistas mantidos em animação suspensa e com Hal 9000, o computador responsável por controlar o veículo. Os personagens estão sozinhos no espaço e durante suas

cenar há apenas sons diégéticos. Ouvimos a televisão, se algum deles a assiste. Escutamos suas vozes e a do computador, se eles conversam e o barulho das máquinas funcionando. Eles estão isolados e essa sensação é reforçada pelo silêncio. A solidão no espaço é absoluta.

A fotografia de um filme tem o controle sobre o que é ou não visto em um filme. A câmera funciona como ponto de vista dos espectadores, tendo grande impacto em sua percepção da narrativa. Os enquadramentos das cenas, os movimentos de câmera, o tipo de lente utilizada, a iluminação utilizada no longa-metragem, a fotografia em relação com esses e outros atos afeta diretamente a percepção do espectador. O cinema é uma arte onde sons e imagens trabalham em conjunto, e, dessa forma, a influência no que a audiência vê e no modo como ela vê a fotografia repercute na criação da atmosfera fílmica.

O assassinato de Marion Crane no filme *Psicose* (Alfred Hitchcock, 1960) é um excelente exemplo do poder da fotografia na criação da atmosfera. Marion decide ir tomar banho. Inicialmente não há nada de espacial na cena. Ela liga o chuveiro, a câmera a enquadra em planos médios, há uma aparência e uma atmosfera de normalidade nessa parte do banho. Isso muda quando o vulto de uma figura feminina aparece atrás da cortina do chuveiro. A câmera passa a enquadrar *close-ups* de Marion Crane, de seu assassino e da arma do crime. Em poucos minutos a audiência é inundada por dezenas de cortes enquanto as imagens rapidamente se sucedem umas às outras. A proximidade das imagens causa aproximação e identificação do espectador com a cena. A velocidade com que elas se sucedem causam desorientação. O assassino sai, Marion continua no banheiro. A duração das imagens na tela passa a ser maior, como era no início do banho. Apesar da aparente calma, não há a atmosfera de normalidade do começo da sequência. Há agora a imobilidade causada pelo choque do que foi visto enquanto a mulher morre. A fotografia no exemplo descrito é responsável por aproximar público e personagem. Ela cria uma aparente normalidade para em seguida surpreender e chocar o público com cortes rápidos e calma após o assassinato. A fotografia aqui se mostra importante na criação da atmosfera de desorientação e caos presente no assassinato.

Figura 4- Vulto do assassino - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)



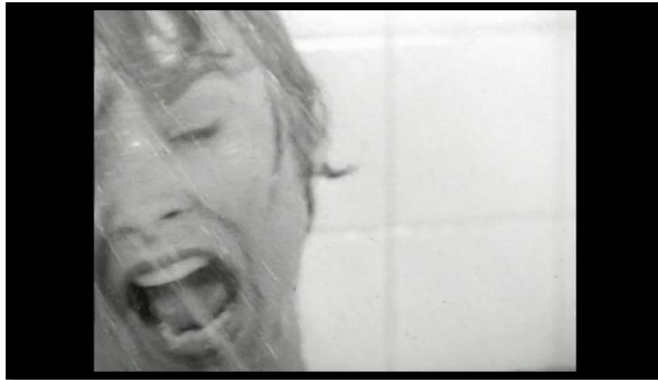
Fonte: Captura de tela

Figura 5- Marion Crane sendo atacada durante o banho - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)



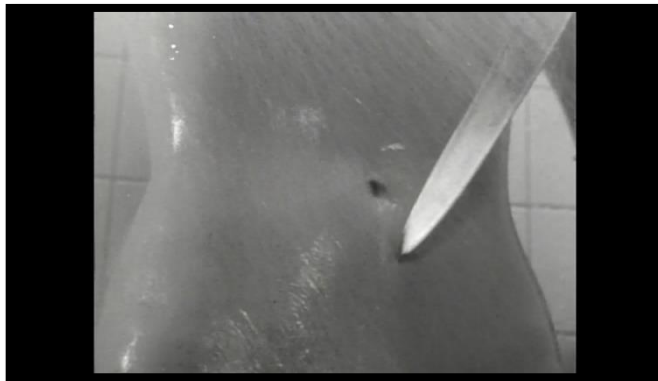
Fonte: Captura de tela

Figura 6- Close-up do rosto de Marion durante o ataque - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)



Fonte: Captura de tela

Figura 7- Faca atingindo barriga de Marion Crane - Psicose (Alfred Hitchcock, 1960)



Fonte: Captura de tela

A arte é um elemento importante na composição da atmosfera visual de um longa-metragem. Os figurinos, por exemplo, são fundamentais na caracterização dos personagens, ajudando a audiência a entender a personalidade das pessoas vistas na tela, podendo, dessa forma, aproximar ou afastar o público através de sentimentos como simpatia ou repulsa, que irão moldar a atmosfera do longa-metragem. Muitos filmes de terror usam a figura do assassino mascarado. Ele é visto em *Pânico* (1996), em *Halloween* (1978) e *Você é o próximo* (2011), entre outras obras. A máscara usada nessas obras tende a esconder as características faciais do assassino e a eliminar o contato visual entre as vítimas e seu algoz. Com os rostos escondidos, eles passam a ser monstros. Os figurinos também ajudam o público a entender o estado de espírito dos personagens e a narrar a história de forma visual, contribuindo, assim, com a atmosfera. Em *...E o Vento Levou* (Victor Fleming, 1939) Scarlet O'Hara começa o filme

usando um vestido branco. Ela é uma garota inocente, cuja maior preocupação é o homem pelo qual ela está apaixonada ser noivo de Melanie, sua prima. Scarlet se casa com o irmão de Melanie e fica viúva quando Charles contrai sarampo em batalha pelo Sul na guerra de secessão americana. Os tons claros do início do filme são substituídos pelo preto do luto. Após as dificuldades sofridas, Scarlet não é mais uma garota inocente e isso é refletido em seus figurinos, que mudam a atmosfera das cenas desta personagem.

Elementos como cenários e cores são igualmente importantes na criação da atmosfera fílmica. O filme *Gladiator* (2000) tem no Coliseu uma de suas principais locações. A grande construção com seu chão de terra onde as batalhas ocorrem, cercadas por altas arquibancadas ajuda a audiência a ser transportada para o mundo do filme e sentir as emoções evocadas pelo violento esporte visto na tela. O hotel em *O Iluminado* (1980) fica a quilômetros da cidade mais próxima e o pesado inverno o torna ainda mais isolado. A grande construção com quartos vazios, salões e até um labirinto despertam a sensação de isolamento entre a família de Jack e o resto do mundo. Com o desenrolar do filme, o hotel se torna uma gigantesca casa fantasma, na qual separados do mundo, Jack enlouquece e Danny e Wendy lutam por suas vidas. O cenário, nesse caso, intensifica a atmosfera de isolamento e terror do longa-metragem.

Cores também ajudam a despertar emoções. Como nos lembra Vincent LoBrutto, a cor em uma obra cinematográfica pode cumprir uma grande variedade de funções. Ela pode, entre outras coisas, ajudar a definir os personagens, comunicar tempo e espaço e ajudar a estabelecer emoções. Grande parte do poder das cores na criação da atmosfera vem de sua capacidade de atuar subliminarmente no espectador, pois “muitas cores vêm com um significado simbólico intrínseco”⁶⁸ (2002, p. 77, tradução nossa). Por essa razão, a paleta de cores usada pela arte em um filme deve ser pensada e escolhida cuidadosamente. Em *O Mágico de Oz* (1939) somos apresentados a uma bruxa verde. A cor reforça a repulsa e a ideia de que ela é má, pois segundo Bellantoni, nossa reação ao verde, quando associado ao corpo humano, geralmente é pensar em maldade ou doença.

No início em preto e branco do filme, o rosto da senhorita Gulsh (Margaret Hamilton) é realmente assustador. Mas quando a cena para a terra Technicolor dos Munchkins ela se torna a Bruxa Malvada do Oeste, seu rosto é verde e ela se torna absolutamente virulenta⁶⁹ (BELLANTONI, 2005, p. 7, tradução nossa).

⁶⁸ Many colors come with an intrinsic symbolic meaning.

⁶⁹ In the black-and-white beginning of the movie, the face of Miss Gulch (Margaret Hamilton) is really scary. But when the scene shifts to the Technicolor land of the Munchkins and she becomes the Wicked Witch of the West, her face is green and she becomes absolutely virulent.

A direção deve ser capaz de entender o trabalho de todas as diferentes equipes de um filme e organizar o todo de modo a criar um produto final coeso. Atores, som, fotografia, arte, edição: cada parte de um longa-metragem traz sua própria atmosfera. O diretor então combina todas essas informações e decide como elas serão usadas na obra e apresentadas para a audiência. Com isso, ele tem o poder de esculpir a atmosfera fílmica. Alexander Mackendrick (2004, p. 66) nos lembra que a criação de um longa-metragem é um processo contínuo e que por mais que diferentes partes da obra sejam feitas por profissionais distintos, em um bom filme todas essas partes se fundem, materializando uma unidade onde é difícil distinguir com precisão quem fez o quê. Com o objetivo de criar essa unidade, o diretor influencia diretamente o trabalho de todos em um longa-metragem, moldando, desse modo, a atmosfera fílmica de cada parte da obra.

4 CHANBARA NO CINEMA JAPONÊS CONTEMPORÂNEO

A *Chanbara* é um importante gênero para o cinema do Japão. A figura do samurai com seus mais de mil anos de história fascina criadores e audiências de longa data, garantindo a presença desse personagem desde o primórdio do audiovisual japonês. Os dramas de samurais, gueixas, mercadores e camponeses nesses longas-metragens ambientados em épocas passadas servem como instrumento de reflexão e crítica dos valores da sociedade contemporânea.

Popularizado no ocidente pelos filmes de Akira Kurosawa, desde meados da década de 1980 esse gênero havia perdido visibilidade fora de seu país de origem. A situação começou a mudar em 2003 com a indicação de *O Samurai do Entardecer* (2002) de Yoji Yamada para o Oscar de Melhor Filme Estrangeiro, depois de quase vinte anos sem nenhuma indicação japonesa para o prêmio. Seguindo *O Samurai do Entardecer* (2002), Yamada dirigiu duas outras obras de *Chanbara*: *A Lâmina Escondida* (2004) e *Amor e Honra* (2006). Os três filmes sendo conhecidos como sua trilogia samurai.

O renovado interesse internacional pela *Chanbara* permitiu que Takashi Miike, um dos mais reconhecidos nomes do cinema japonês contemporâneo, estreasse no gênero em 2010 com *13 Assassinos*, uma coprodução entre Japão e Inglaterra. O filme concorreu ao Leão de Ouro no Festival Internacional de Cinema de Veneza, em 2010. A boa aceitação de crítica e público fez com que a parceria fosse renovada e, em 2011, Miike lança *Harakiri*, seu segundo filme de *Chanbara* e novamente uma coprodução Japão-Inglaterra.

O Samurai do Entardecer (2002) e *13 Assassinos* (2010) representam facetas diferentes da *Chanbara*. O filme de Takashi Miike foca no lado guerreiro de seus personagens. Ele é repleto de lutas. A ação é fundamental para a obra, que se enquadra perfeitamente na imagem ocidental de um filme com samurais. O longa-metragem de Yoji Yamada, ao contrário, foca no dia-a-dia de um samurai e sua família em uma época de paz. Há batalhas no filme, mas o foco é o drama cotidiano de Sanbei, um viúvo de deve cuidar sozinho de duas filhas e da mãe doente. Apesar das diferenças, as duas obras irão tratar de temas como honra, lealdade e os sacrifícios exigidos dos samurais.

Essas duas obras são importantes para o filme de *Chanbara* contemporâneo pelo seu papel em chamar atenção para esse gênero tipicamente japonês. *O Samurai do Entardecer* (2002) mostrou como o público japonês desejava ver samurais, não só na televisão, mas também nas telas do cinema. *13 Assassinos* (2010), por sua vez, mostrou que o resto do mundo também pode apreciar esse gênero, sendo a coprodução Inglaterra-Japão bem recebida pela crítica e pelo público.

4.1 O Samurai do Entardecer

Yoji Yamada possui uma longa e prestigiada carreira no Japão. Ele dirigiu seu primeiro longa-metragem em 1961 e tem mais de oitenta filmes em seu currículo. Entretanto, mesmo com todo esse catálogo, Yamada era praticamente desconhecido no Ocidente até o início do século XXI.

Nos anos de 1950, após se graduar pela Universidade de Tóquio, Yamada começou a trabalhar para Shochiku, uma das principais produtoras cinematográficas japonesas. Inicialmente exercendo as funções de roteirista e assistente de direção, Yoji Yamada começou sua carreira de diretor em 1961, mas seus primeiros filmes passaram quase despercebidos. O primeiro filme do diretor a chamar atenção do público de seu país foi *Otoko wa tsurai yo* (1969). Em português, o título pode ser traduzido como “É doloroso ser homem”. Esse foi o primeiro filme de uma série de 48 longas-metragens com o personagem Torajiro Kuruma. A série durou de 1969 até 1995, só sendo encerrada com a morte de Kiyoshi Atsumi, ator que interpretou Torajiro em todas as obras da série.

Todos os filmes de *Otoko wa tsurai yo* seguem a mesma fórmula: Torajiro volta para a casa de sua família depois de mais uma de suas viagens. Durante a estadia, ele faz algo que causa constrangimento aos tios ou a sua irmã, e, por essa razão, decide ir embora mais uma vez, retomando suas viagens. Chegando a um local novo, Torajiro Kuruma conhece uma bela mulher em apuros. O personagem decide ajuda-la, apaixonando-se por ela no processo apenas para descobrir que ela possui um marido, noivo ou namorado com o qual Torajiro ajuda na reconciliação. Com os problemas de sua donzela resolvidos, os filmes da série terminam com o personagem pegando suas malas e prosseguindo em uma nova viagem. Filmes de comédia com uma pitada de drama são o gênero pelo qual o diretor é mais conhecido e no qual podem ser classificados a maioria de seus filmes.

Em 1977, *O Lenço Amarelo*, de Yoji Yamada, recebeu pela primeira vez o prêmio de melhor filme pela Academia Japonesa. O filme mostra a viagem de carro de Yasaku Shima para Hokkaido junto com outros personagens. Shima havia recentemente saído da prisão e se mantinha reservado, falando pouco com os outros personagens. O longa-metragem revela Yasaku como um homem envergonhado de seu passado, com uma personalidade honesta que busca expiar seus erros ajudando os outros de forma altruísta. O diretor recebeu o prêmio novamente em 1991 e 1993, respectivamente, pelos dramas *Kusuko* e *Gakko*, e em 2002 pelo filme de chanbara *O Samurai do Entardecer*, que ganhou 12 prêmios da Academia Japonesa.

Além de melhor filme, a obra também recebeu os prêmios de melhor diretor, melhor ator, melhor atriz, melhor roteiro e melhor fotografia, entre outros.

O Samurai do Entardecer (2002) foi o filme responsável por trazer fama internacional ao diretor. Primeiro filme de *Chanbara* dirigido por Yamada e o início de sua trilogia samurai, a obra foi indicada ao Oscar de melhor filme estrangeiro em 2004, perdendo o prêmio para o canadense *As Invasões Bárbaras*. A trilogia samurai de Yoji Yamada é composta pelos filmes *O Samurai do Entardecer* (2002), *A Lâmina Escondida* (2004) e *Amor e Honra* (2006). Os três filmes contam histórias independentes e são agrupados em uma trilogia por serem os três únicos filmes de samurai feitos pelo diretor em sua longa carreira.

Após dirigir os três filmes de samurai, Yamada voltou a dirigir filmes contemporâneos. O mais recente, *Kazoku wa Tsurai yo* (2016), tem seu título inspirado pela série *Otoko wa tsurai yo* e pode ser traduzido como “É doloroso ser uma família”. Essa comédia dramática conta a história de uma família cujos pais, após 50 anos de casados, decidem se divorciar. A notícia, vinda da matriarca, causa um choque no marido e três filhos adultos do casal. O longa-metragem foi muito bem recebido no Japão, dando origem a uma nova série para o diretor, cuja primeira sequência irá estreiar em 2017.

A família é um dos temas mais presentes nas obras de Yamada. O diretor é reconhecido em seu país pelo seu trabalho na série *Kazoku wa Tsurai yo*. Duas vezes por ano Torajino Kuruma e sua família estavam nos cinemas japoneses com uma nova aventura. A família consanguínea é um aspecto importante nessa comédia. O viajante Torajino sente saudades da família e deseja voltar para casa. Seus tios e sua irmã sempre o recebem de volta e algum problema causado por ele faz o personagem decidir abandonar novamente o lar. Mesmo distante, Torajiro Kuruma carrega consigo valores familiares. Ele sabe do amor incondicional de todos os seus membros. Em suas viagens, Kuruma sempre encontra uma donzela em apuros. Ele ajuda no que for necessário e a reúne com o marido, noivo ou namorado do qual ela havia se separado.

Os valores familiares também são importantes nos filmes de samurai de Yoji Yamada. Em *Samurai do Entardecer* (2002), as duas filhas e a mãe são as pessoas mais importantes na vida do samurai viúvo Sanbei Iguchi. Ele trabalha incansavelmente, negligenciando seus cuidados pessoais para poder prover para elas. Todos os dias no fim da tarde após o trabalho, seus colegas saem para beber e conversar. Sabei sempre vai direto para casa para, assim, estar com e cuidar das filhas e da mãe.

O viajante é um personagem presente em várias longas-metragens do diretor. *Lahiri* (2015) nos lembra que o errante é um personagem comum nos mitos do Japão. Muitos dos

heróis do folclore do país vagam de um ponto ao outro, não havendo nenhuma conotação negativa associada a esse comportamento no país. Torajiro Kuruma é o principal viajante nas obras do diretor, mas não o único. O longa-metragem *O Lenço Amarelo* (1977) mostra uma viagem de carro pelo Japão e Yasaku Shima, seu personagem principal, é um homem sem família vagando pelo país com o objetivo de retificar seus erros ajudando as pessoas que encontra pelo caminho.

O sacrifício pessoal é mais um tema relevante nas obras do diretor. Na série *Kazoku wa Tsurai yo*, Torajiro Kuruma encontra sempre uma mulher precisando de sua ajuda. Durante o tempo que passam juntos, o homem se apaixona por ela, mas sacrifica seu amor reunindo a amada com o antigo companheiro ao perceber que esse é o desejo dela. Sanbei Iguchi, em *Samurai do Entardecer* (2002), se sacrifica várias vezes ao longo do filme. Em seu dia-a-dia, o samurai negligencia os seus cuidados pessoais para poder prover o sustento da família. Sanbei aceita duelar no lugar de Michinojo Inuma, mesmo sabendo que duelos podem ser punidos com a morte, pois ele sabe que o amigo perderia a luta, morrendo na disputa. Quando Michinojo Inuma diz a Sanbei que ele e Tomoe, irmã de Michinojo Inuma, devem se casar, o samurai recusa. Ele ama Tomoe, mas não deseja impor a ela uma vida de privações, sacrificando seu amor pelo que acredita ser o melhor para ela naquele momento.

4.1.1 Atmosfera e melancolia: o cotidiano da decadência

O Samurai do Entardecer (2002) foi o primeiro filme de *Chanbara* de destaque do século XXI, e seu sucesso dentro e fora do Japão deu início à retomada do gênero. O longa-metragem conta a história de Sanbei Iguchi, um samurai de posição menor em seu clã que trabalha contabilizando o inventário dos armazéns de seu *daimyo*. Viúvo, Sanbei cuida sozinho de suas duas filhas e da mãe já idosa e doente. Por essa razão o samurai não interage com seus colegas e superiores após o trabalho, indo direto para casa todos os dias ao entardecer. Esse comportamento faz com que os colegas zombem dele pelas costas e o apelidem de forma depreciativa de Entardecer.

O filme *O Samurai do Entardecer* inicia com a morte da esposa do samurai Seibeiguchi, mãe da narradora Ito, então com cinco anos de idade. A narrativa apresentada no longa-metragem tem como local e período o Japão do final do século XIX. Essa obra de *Chanbara* reproduz com seus cenários e figurinos prédios, roupas, penteados, objetos e outros aspectos com o objetivo de apresentar para a audiência um mundo percebido como verdadeiro. Segundo Christian Metz (2012, p. 16), a impressão de realidade vivida pelo espectador ao assistir um

longa-metragem é um problema importante para o cinema. “Mais do que o romance, mais do que o teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real”. A preocupação com os detalhes estéticos é constante durante todo o filme, criando uma atmosfera de veracidade para a obra. Os elementos estéticos, seja nas locações ou nos personagens, através de sua aparência ou comportamento, criam um sistema de forças, dando sensação de verossimilhança ao que é visto em tela. Essas forças podem ser sentidas durante todo o longa-metragem. Cada novo personagem ou locação vista pela audiência durante *O Samurai do Entardecer* enriquece a atmosfera ao adicionar, com sua presença, novas forças que, ao serem adicionadas ao sistema, auxiliam e consolidam essa sensação de veracidade. A impressão de realidade existente em uma obra audiovisual “desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo”, resultando em uma “conquista imediata de credibilidade” (METZ, 2012, p. 16).

Ito Iguchi, agora uma senhora idosa, relata suas memórias. Ela irá conduzir a história a partir de sua percepção dos eventos, dando tom ao filme. A sequência de abertura estabelece a atmosfera de *O Samurai do Entardecer*. O corpo da mãe de Ito recebe um enterro tradicional. Ele é velado em casa, depois segue em procissão para ser cremado e finalmente as cinzas são colocadas no túmulo da família. Os convidados no velório choram de forma contida. Há clima de tristeza. O sofrimento, entretanto, é expresso de forma sóbria. Hans Ulrich Gumbrecht (2014, p. 12) afirma que “*climate* (clima) diz respeito a alguma coisa objetiva que está em volta das pessoas e sobre elas exerce uma influência física”. Na sequência de abertura, a coisa objetiva é a morte e o subsequente velório da esposa de Seibei Iguchi. O pesar pela perda de alguém querido envolve os presentes, influenciando-os e criando o clima de tristeza percebido. O longa-metragem será triste, mas não melodramático. O clima de infelicidade é reforçado pelo fato do enterro acontecer durante o inverno. A estação do ano associada à melancolia serve como representação visual para a atmosfera de tristeza.

Figura 8- Procissão do enterro andando na neve



Fonte: Captura de tela

A voz de Ito Iguchi é outro fator importante na criação da atmosfera do filme. Ela relata a vida de seu pai através de suas lembranças. Ela reforça a verossimilhança ao expor dados que podem ser verificados como datas de batalhas históricas e também dados pessoais, como o local de seu nascimento. A representação verossímil possui um papel importante na criação da suspensão de descrença no espectador. Sendo ela, desse modo, responsável por tornar a atmosfera do filme mais palpável. Ao narrar suas lembranças Ito cria uma atmosfera ao mesmo tempo triste e feliz para a obra. A saudade é um sentimento constante na personagem que amava e sente falta de seu pai. Essa atmosfera híbrida é percebida não só em Ito, mas também em outros personagens.

O longa-metragem possui imagem com cores foscas. Há a predominância de tons de marrom e azul escuro. Seibei Iguchi, principal personagem do filme, é um homem comedido. Ele carrega ao seu redor uma aura de tranquilidade, não se deixando dominar por fortes emoções. As cores sóbrias e o tom fosco das imagens do filme reforçam a atmosfera de moderação do personagem. A casa de Seibei Iguchi, em especial, demonstra isso. O samurai vive com sua mãe doente e duas filhas em uma casa com paredes de madeira e telhado de palha. Ela é velha, sua decoração consiste quase que exclusivamente de utensílios domésticos. Logo na entrada da residência, após a porta, há uma pequena área com chão de terra onde os calçados devem ser deixados. Madeira cobre o quase todo o piso do resto da casa, criando um pequeno degrau entre a entrada e a sala. A cozinha é a única outra área a possuir também piso de terra. Nela podemos ver um pequeno fogão, panelas de ferro e potes de barro. A sala e os quartos possuem tatames de palha cobrindo o chão e no centro da sala há um local onde o piso é rebaixado. Nesse local existe um fogareiro para aquecer a casa e cozinhar coisas pequenas como chá. Na residência há portas de correr de madeira e papel. Elas são velhas e o papel, em muitos locais, está remendado.

O cenário modesto da moradia de Seibei Iguchi serve como base para a atmosfera de tranquilidade presente na obra.

Figura 9- Interior da casa de Seibei Iguchi



Fonte: Captura de tela

Seibei Iguchi trabalha junto com outros samurais no armazém de grãos do clã. Sua função no local é a de contador. Depois do trabalho, seus colegas costumam sair para beber. Seibei, porém, sempre vai direto para casa. A doença da esposa e os gastos do funeral deixaram o homem com dívidas. Para manter a si, duas filhas e uma mãe idosa, durante a noite Seibei Iguchi constrói gaiolas de madeira para insetos, obtendo, assim, um pouco mais de dinheiro. No meio da sala da casa de Seibei há um fogareiro usado para cozinhar e aquecer a residência. A audiência é apresentada a uma noite típica na moradia do samurai. Ito e sua avó já foram dormir e ao redor do fogo a câmera enquadra Seibei e sua filha mais velha, Kayano. O samurai constrói gaiolas enquanto a garota recita as lições da escola. Seibei Iguchi lembra de quando ele, garoto, também ficava recitando a lição. Kayano pergunta ao pai se não seria melhor ela aprender algo mais prático como costura, pois se soubesse fazer kimonos, ela poderia ganhar dinheiro. Seibei diz que apesar de não ser tão prático quanto costura, o conhecimento ganho através do estudo dos filósofos torna a pessoa capaz de pensar. Com essa habilidade, não importa o quanto o mundo mude, é sempre possível sobreviver. O fogo torna o ambiente da conversa aconchegante. Seibei fala de forma pausada e com carinho na voz. Há apenas som diegético. O fogo queimando e a voz dos personagens se juntam, criando uma atmosfera agradável. Inês Gil (2005a) afirma que o ambiente é um elemento secundário, como um elemento do cenário, não sendo indispensável para o espaço dramático. “Por exemplo, o som ambiente serve para preencher o espaço da imagem fílmica, oferecendo informações sobre o espaço sonoro geral da ação” (p. 141). Entretanto, não podemos negar a importância do

ambiente na criação da atmosfera. O som ambiente dado como exemplo pela autora, ao preencher o espaço da imagem fílmica, influi em sua percepção. Uma floresta cujo som ambiente é composto por pássaros não é percebida do mesmo modo que uma onde pode ser ouvido o uivo de animais selvagens. Nesse sentido, o ambiente torna-se um elemento relevante na composição da atmosfera.

A aura de tranquilidade constantemente presente em Seibei irradia do personagem e preenche toda a imagem, influenciando sua relação com a filha, que está preocupada com situação financeira da família. A atmosfera resulta da interação das diversas forças presentes: a tranquilidade do pai, a preocupação de Kayano, a confiança e carinho da garota pelo pai, a segurança fornecida pela sala de casa. A apreensão sentida pela menina é dissipada por Seibei, pois a principal força emanada por esse personagem é a segurança sentida por ela. As forças originadas dos personagens são somadas à segurança do ambiente familiar, criando uma atmosfera agradável.

Ito, de dentro do quarto, olha o pai e a irmã conversando. Adulta ao lembrar da cena, sua voz ouvida em off afirma que o pai trabalhava tanto que não tinha tempo para cuidar de si mesmo. Com isso, suas roupas eram velhas e rasgadas e havia dias em que ele não tinha tempo nem para tomar banho. Isso fazia com que ela se sentisse muito mal. A narração de Ito faz com que a atmosfera, até agora alegre entre Kayano e Seibei, se combine a uma de tristeza criada pela culpa que a menina sente pelos sacrifícios feitos por Seibei Iguchi para conseguir dinheiro para criá-las.

Figura 10 - Kayano e Seibei conversam



Fonte: Captura de tela

Figura 11- Ito observa o pai e a irmã enquanto avó dorme



Fonte: Captura de tela

A atmosfera familiar descrita acima é reforçada pouco mais adiante no filme. A mãe do samurai está dormindo e Seibei monta gaiolas ao redor do fogo. Kayano e Ito ajudam e fazem companhia ao pai. Esse momento alegre, como o anterior, vem misturado com tristeza e culpa, dessa vez vinda do pai, e não das filhas. O samurai pergunta para as meninas se elas se sentem solitárias por não ter uma mãe. As garotas respondem que não são solitárias, pois tem o pai.

Figura 12- Seibei, Kayano e Ito na sala



Fonte: Captura de tela

Durante o início primavera, Seibei Iguchi coleta botões de ervas à beira de um rio com suas filhas. O rio é estreito e corre lentamente. O inverno acabou a pouco tempo, as árvores as margens da água ainda estão sem folhas. A grama e o mato começam a renascer entre as plantas secas, verde e marrom se misturam no solo. Há uma cadeia de montanhas ao fundo onde neve ainda pode ser vista. Ito sorri e corre alegre para entregar ao pai as plantas que colheu. Há

um clima de contentamento. Os personagens compõem uma família pobre, mas apesar das dificuldades, possuem uns aos outros. A trilha sonora triste contrasta com o momento de felicidade, criando uma atmosfera agrídoce. Algumas pessoas acham um corpo na água e a atmosfera predominantemente feliz passa a ter a melancolia como traço principal da hibridização. A narração de Ito explica para audiência que essa era uma época de fome. Com o degelo, era comum encontrar camponeses mortos por falta de comida boiando rio abaixo.

Numa tarde de primavera, Seibei Iguchi chega a sua casa e é recebido por Tomoe. Irmã mais nova de Michinojo Inuma, seu melhor amigo, a mulher e o samurai são amigos de infância. A voz de Tomoe ao falar é suave. A trilha sonora do encontro tem um som doce vindo de uma flauta. Seibei e Tomoe sentam ao redor do fogo, acompanhados da mãe e das filhas do samurai. Eles conversam e riem. Há uma atmosfera alegre. A presença da mulher elimina a parte triste das atmosferas familiares anteriores. A atmosfera é um sistema energético resultante da interação entre o ser humano e o meio ambiente. Ao participar no convívio familiar de Seibei, Tomoe traz novas forças para a interação. A energia emanada da mulher é somada à atmosfera familiar vista anteriormente no longa-metragem. A nova dinâmica resultante consegue eliminar parte da tristeza que era uma constante nas interações familiares anteriores.

A atmosfera sendo composta pelas energias e sensações originadas de seus diversos elementos funciona como local de interação de suas partes. Apesar da dificuldade existente em sua definição e na enumeração de seus componentes, a sua percepção é fácil. Na cena acima, os incontáveis elementos presentes criam uma atmosfera familiar, facilmente sentida pelo espectador.

A atmosfera é um espaço indutor de forças: é a natureza, o ritmo e a relação dessas forças que determinam o seu caráter. Apesar de sua definição quase indizível, a sua compreensão é precisa. O acerto com o qual ela é percebida não se baseia num repertório rigoroso de signos organizados num sistema determinado; ela é mais o reflexo de múltiplos indícios encontrados a vários níveis numa situação particular. (GIL, 2002, p. 96).

Figura 13- Tomoe brinca com as crianças



Fonte: Captura de tela

Figura 14- Tomoe janta com Seibei e sua família



Fonte: Captura de tela

Tomoe até recentemente era casada com Toyotaro Koda. Toyotaro era alcoólatra e batia na esposa. Sabendo disso, Michinojo Inuma, irmão de Tomoe, consegue o divórcio da irmã, que passa a morar em sua casa. Após passar o dia na casa de Seibei, o samurai acompanha Tomoe até a casa do irmão. Toyotaro está lá. Bêbado, o homem grita e pergunta pela ex-mulher. Michinojo Inuma tenta em vão fazer o homem ir embora, enquanto a esposa de Michinoji observa a cena amedrontada. Tomoe, também assustada, pede a Koda que a deixe em paz. Ele responde batendo na mulher. Seibei interfere, defendendo Tomoe. Seibei Iguchi se mantém calmo e fala de forma educada. Sua postura contrasta com a grosseria de Toyotaro. Michinojo Inuma está nervoso com a situação e as mulheres amedrontadas. Desde o momento da chegada de Tomoe e Seibei não há cortes na filmagem. A câmera acompanha a ação, captando sempre mais de uma pessoa em cena, não fazendo closes. Cada personagem carrega ao seu redor uma aura diferente e contrastante. A junção de todos esses sentimentos em um mesmo

enquadramento é uma atmosfera desconfortável. Irritado com a interferência do samurai, Koda desafia Seibei para um duelo na manhã seguinte.

Na manhã do duelo, Seibei caminha calmamente até o local combinado. Há uma atmosfera tranquila ao redor do personagem. Chegando ao lugar combinado, o samurai encontra Michinojo Iinuma, prestes a lutar com Koda. Ele impede o confronto, lembrando que ele é o oponente. O duelo tem como cenário as margens de um rio, um lugar bucólico. Essa característica do local é reforçada pelo som de pássaros cantando ao fundo. Koda também está calmo. O cenário bucólico e o som dos pássaros fortalecem a atmosfera de tranquilidade emanada pelos personagens. Seibei Iguchi lutará com uma espada de treino de madeira. As regras do clã impedem duelos e assassinatos internos. Lutando com uma espada de madeira, Seibei sabe que não matará seu adversário. Além disso, ele assume que, perdendo contra uma espada de treino, Toyotaro irá manter o confronto em segredo, evitando assim, punição.

Os dois samurais ficam de frente um para o outro, os pássaros param de cantar. O silêncio dos animais ajuda a criar uma atmosfera de tensão. A câmera acompanha a luta, enquadrando na frente da imagem Seibei e Koda, e ao fundo Michinojo Iinuma e dois ajudantes de Toyotaro Koda. O público da batalha emana apreensão, sentimento logo compartilhado por Koda. A atmosfera vinda de Seibei apresenta tanto confiança quanto receio. Cada um dos personagens tem em si a origem de uma atmosfera pontuada no espaço. Junto com o silêncio dos animais, o sistema criado por todas essas forças irá criar nessa uma atmosfera geral resultante de tensão. Não há cortes, até o momento em que Seibei empurra o oponente, derrubando-o no chão fora da tela. Toyotaro corre em direção ao oponente. Seibei Iguchi deixa o adversário inconsciente com um golpe de sua espada de madeira na cabeça de Koda. O silêncio do ambiente, junto com os poucos movimentos feitos pela câmera durante o duelo, reforça a atmosfera de tensão. Terminada a batalha, os pássaros voltam a cantar. O som dos pássaros e o cenário tranquilo do duelo servem de contraste para a atmosfera tensa da luta.

Figura 15- Seibei Iguchi e Toyotaro Koda se preparam para iniciar o duelo



Fonte: Captura de tela

No mesmo dia do duelo, ao chegar à sua casa após o trabalho, Seibei recebe uma carta escrita por Tomoe. A voz de Tomoe em off narra o conteúdo da carta para a audiência. Ela agradece a ajuda de Seibei Iguchi e pede desculpa por causar problemas a ele. Após a leitura da carta, a voz de Ito informa também em off que depois desse dia a mulher passará a frequentar a casa de Seibei. Enquanto Ito fala, são mostradas imagens de Tomoe com as meninas. Elas limpam e arrumam o local. A mulher ensina a lição de casa para as crianças e as ensina a cozinhar. A sequência possui atmosfera alegre. A trilha sonora é animada, elas sorriem e aparecem contentes por estarem juntas. Elas são como uma família: as garotas têm novamente alguém para cuidar delas como uma mãe.

Figura 16- Tomoe, Kayano e Ito



Fonte: Captura de tela

Figura 17- Tomoe faz faxina junto com Kayano e Ito



Fonte: Captura de tela

Certa manhã, Seibei Iguchi e Michinojo Inuma pescam juntos. O ambiente é tranquilo. O rio é calmo e há os sons de sapos, pássaros e insetos. Durante a atividade, Inuma pergunta para Seibei se ele gostaria de casar com Tomoe. O homem diz que conversou com a irmã e que ela ficaria feliz com o casamento. Seibei reage com irritação, dizendo que o amigo e a irmã não deveriam fazer esse tipo de brincadeira. Michinojo Inuma afirma ao amigo que não é brincadeira e que ele gostaria de uma resposta. Uma trilha sonora de instrumento de cordas toca uma melodia triste, enquanto Seibei dá sua resposta com pesar na voz. O samurai afirma gostar muito de Tomoe e do modo como ela trata suas filhas. Entretanto, diz o homem que Tomoe sempre foi rica e ele é um samurai pobre. Com o passar dos anos ele afirma que Tomoe irá se ressentir por ele não poder prover uma vida com os luxos que ela se acostumou. A esposa de Seibei também veio de família rica e a vida de privações foi difícil para ela, que morreu com mágoas pela sua vida dura. Ichuchi não deseja que Tomoe se torne amargurada pelas dificuldades da pobreza. A expressão e tom de voz de Seibei, a trilha sonora e as palavras ditas pelo homem trabalham em conjunto na criação de uma atmosfera melancólica para a composição desse diálogo. A cena descrita acima é um bom exemplo da maneira como a atmosfera filmica “está ligada aos componentes que permitiram a realização do filme... todos contribuem para a criação da atmosfera, alguns mais que outros, segundo a escolha do realizador” (GIL, 2002, p. 96 – 97). Cenário, roteiro, trilha sonora: todos os elementos presentes na cena possuem um papel na atmosfera resultante.

Uma noite, Seibei Iguchi é convocado para falar com Hori, um de seus superiores no clã. A reunião ocorre em uma sala ampla e bem decorada; o chão de tatame tem palha dourada e nova. A parede de papel é adornada por belos desenhos. Apesar da hora avançada, a sala é clara, iluminada por várias velas. Hori usa roupas com aparência nova e cara. Todos os

presentes usam o cabelo em *chonmage*. Os personagens, através de suas ações, possuem o poder de projetar sua realidade interior para o espaço ao seu redor. A atmosfera resultante está dirigindo a interação dos indivíduos presentes em tela com o mundo ao seu redor. A formalidade dos presentes contamina a sala, influenciando a interação entre eles. A atmosfera da reunião é, portanto, formal e sóbria.

O antigo líder do clã havia morrido há pouco tempo. Com seu falecimento, duas facções brigaram pelo poder. Terminado o conflito interno, o lado perdedor foi ordenado a cometer *harakiri*. Zenemon Yogo era um dos samurais que deveria ter se suicidado. Zenemon Yogo, entretanto, não cumpriu a ordem. Ele se trancou em sua casa e disse que se quisessem vê-lo morto alguém teria que matá-lo. Um guerreiro já havia sido mandado com a missão de eliminar Zenemon Yogo. Ele não consegue cumprir a missão, sendo morto por Zenemon Yogo. O duelo entre Seibei Iguchi e Toyotaro Koda chegou aos ouvidos dos líderes do clã. Seibei é um excelente lutador, tendo sido instrutor em um dojo quando mais novo. Conhecendo a habilidade de Seibei Iguchi, Hori ordena que o samurai mate Zenemon Yogo. A missão deve ser cumprida na manhã seguinte. Como recompensa, o clã irá elevar a posição de Seibei e aumentar seus rendimentos. O tempo todo os samurais presentes se portam de modo formal: falam com polidez, sentam em *seiza*; os de posição social inferior baixam a cabeça para seus superiores. A atmosfera formal é reforçada por cada um desses elementos.

Figura 18- Seibei Iguchi se apresenta para falar com seu superior



Fonte: Captura de tela

Desde o dia em que Seibei recusou a proposta de casamento, Tomoe não vai à casa de Seibei Iguchi. Na manhã do duelo, o samurai pede a um ajudante que vá até a casa de Michinojo Inuma e peça que Tomoe venha vê-lo. Ele precisa de ajuda para se preparar para a luta. Sendo uma missão oficial do clã, é necessário que Seibei se apresente com roupas e cabelo

compostos de forma correta. Nessa manhã, pela primeira vez, eles conversam sobre a proposta de casamento. A voz de Seibe é nervosa. O samurai afirma que desde pequeno sonhava em casar com Tomoe. Ele senta de costas para ela, olhando para frente na maior parte do diálogo. Há uma atmosfera de nervosismo saindo dele. Seibe se vira para a mulher e a pede em casamento. Uma expressão de desolamento toma conta do rosto da mulher. Com voz baixa e olhando para baixo, evitando os olhos de Seibe Iguchi, ela diz que, após a recusa do casamento feita pelo samurai, aceitou outra proposta. O desolamento de Tomoe passa para Seibe, que pede desculpas.

Seibe Iguchi parte para a luta. Tomoe continua na casa e chora ao falar com a mãe do samurai. A maior parte da sequência possui apenas sons diegéticos. Ao final, quando Seibe sai de casa, uma trilha sonora de flauta toca uma melodia triste. Durante a sequência, inicialmente há uma atmosfera de nervosismo e esperança vinda do samurai e representada por seu tom de voz e maneirismos ao falar com Tomoe. Ela é percebida no início da conversa e durante a proposta de casamento feita pelo samurai. Com a recusa de Tomoe e a informação de que ela irá casar com outra pessoa, a atmosfera inicial é transformada em uma de tristeza. A música melancólica da flauta e o choro da mulher reforçam a nova atmosfera. A atmosfera geral de uma cena, sendo o resultante da interação de sensações e energias vindas dos elementos presentes em tela muda quando há alteração em qualquer das partes que a compõe. No caso apresentado, a postura dos personagens se modifica com a recusa de Tomoe, o novo arranjo energético presente em cena transforma a atmosfera final.

Figura 19 -Tomoe penteia o cabelo de Seibe para o duelo



Fonte: Captura de tela

Figura 20- Seibei confessa seu amor por Tomoe



Fonte: Captura de tela

A manhã está clara. Pássaros cantam. A casa de Zenemon Yogo é cercada por plantas. Um corpo morto na entrada da casa perturba a aparente tranquilidade do local. Morte e perigo emanam da figura sem vida. Mesmo sendo dia, o interior da casa é escuro. Zenemon Yogo fechou todas as janelas. A residência é suja, tendo aparência de uma casa abandonada. Seibei encontra Zenemon Yogo sentado no chão, bebendo saquê. Ele está sujo e com aspecto cansado. Os dois samurais conversam. Há nesse momento uma atmosfera de tranquilidade.

Figura 21- Entrada da casa de Zenemon Yogo com um homem morto perto da porta



Fonte: Captura de tela

Figura 22- Interior da casa de Yogo



Fonte: Captura de tela

Figura 23- Seibei Iguchi e Zenemon Yogo conversam sentados no chão



Fonte: Captura de tela

Zenemon Yogo diz que durante sete anos foi um *ronin*, depois que seu superior foi forçado a cometer *harakiri*. Quando finalmente foi aceito em um novo clã, Zenemon Yogo cumpriu fielmente as ordens recebidas. O homem não acredita que deva cometer suicídio por obedecer ao que lhe foi exigido por superiores. Zenemon Yogo deseja fugir. Seibei afirma não poder deixar que ele vá embora. Zenemon Yogo pergunta se é verdade que a esposa de Seibei Iguchi morreu de tuberculose. Seibei confirma a informação. Zenemon se dirige a um altar em uma das paredes da sala, toca um sino e pega uma pequena urna. Ele conta que sua filha morreu da mesma doença. Os samurais trocam confidências sobre suas famílias e as dificuldades passadas. A situação cria entre os homens uma aparente amizade, configurando um clima geral de cumplicidade para a interação. Os dois samurais continuam a emitir tranquilidade. Cada um deles transmite para o ambiente ao redor sua atmosfera pontual de tranquilidade. Há, nesse

momento, também em primeiro plano, a sensação geral de camaradagem durante a conversa, contribuindo com o clima de cumplicidade da cena.

Figura 24- Altar que Yogo mantém para sua filha dentro de casa



Fonte: Captura de tela

A aparente cumplicidade faz com que Seibei revele que teve que vender sua espada para pagar dívidas. Ele desembainha sua *katana* e mostra carregar uma arma de bambu. Desde a chegada de Ichigo ao local do duelo, há apenas sons diegéticos. Acompanhando a revelação de Seibei, entra uma trilha sonora ameaçadora, prenunciando o perigo das palavras do samurai. A câmera em close mostra para audiência a reação de Zenemon Yogo ao que foi dito. Ele olha para Seibei Iguchi com uma expressão assassina. Percebendo seu erro, Seibei gagueja e diz que não irá lutar com a *katana* e sim com sua espada curta. A revelação de Seibei e a posterior reação de Zenemon Yogo mudam a dinâmica dos personagens com o mundo ao seu redor. A atmosfera pontual vinda de cada homem desaparece. Como consequência das novas forças energéticas envolvidas na interação, a atmosfera de amizade é desfeita. O confronto está prestes a começar.

Figura 25- Reação de Zenemon Yogo ao saber que Seibei carrega uma espada de bambu



Fonte: Captura de tela

Zenemon Yogo se levanta e ataca Seibei, fazendo um corte em seu braço. Seibei Iguchi foge para outro cômodo da residência, sendo perseguido por Zenemon Yogo. O perigo prenunciado pelo corpo morto do lado de fora da casa chega ao seu interior. É uma nova força, que se faz presente no ataque de Zenemon Yogo. Os homens brigam. A câmera parada atrás de uma divisória de madeira não permite que o público veja claramente os acontecimentos, criando suspense e apreensão para a disputa. Seibei Iguchi e Zenemon Yogo, em sua briga, quebram a divisória de madeira, caindo no chão e entrando em cena. Zenemon Yogo tem sua *katana* na mão. Seibei Iguchi ainda não desembainhou sua espada curta. O fato da posição da câmera impedir uma visão clara dos acontecimentos somados ao perigo da batalha e a recusa de Seibei em desembainhar sua espada criam uma atmosfera tensa. Essas diferentes forças se unem para causar apreensão. A audiência não sabe exatamente o que está acontecendo. Seibei se recusa a lutar e, como foi provado pelo corpo do lado de fora da casa, Zenemon Yogo não irá se submeter à vontade do líder do clã e cometer *haraquiri*; ele irá matar qualquer pessoa enviada pelos superiores. Esse conjunto de forças resulta na tensão da atmosfera geral vista em tela.

Figura 26-Câmera enquadra divisória de madeira na luta de Seibei e Yogo fora de cena



Fonte: Captura de tela

Figura 27- Seibei e Yogo quebram a divisória durante a luta e entram em cena



Fonte: Captura de tela

Os homens estão novamente na mesma sala onde conversavam. Seibei finalmente tira a espada da bainha. Assim como no duelo contra Koda, a câmera mantém a imagem aberta. Os dois guerreiros estão em cena ao mesmo tempo durante quase toda a luta. Uma trilha sonora triste toca ao fundo. Ambos estão cansados, o duelo não será longo.

Figura 28- Seibei finalmente desembainha sua espada



Fonte: Captura de tela

Figura 29- Seibei e Yogo lutam



Fonte: Captura de tela

Zenemon Yogo consegue derrubar Seibei no chão ao lado do altar feito para sua filha. Ele tenta matar Seibei Iguchi, entretanto, sua espada longa fica presa em uma das vigas de madeira do teto da casa. Seibei aproveita a situação e, em um movimento rápido, corta o inimigo. A batalha mantém a atmosfera tensa durante toda sua duração, a possibilidade da morte de Seibei Iguchi na luta é real. Zenemon Yogo pede novamente para fugir. Dessa vez Seibei concorda. Zenemon Yogo tenta andar, entretanto seu ferimento é grave e o homem logo cai no chão morto.

Figura 30- Com SeibeI no chão, Yogo se prepara seu golpe final



Fonte: Captura de tela

Figura 31- Espada de Yogo fica presa ao teto impedindo que ele mate SeibeI



Fonte: Captura de tela

Figura 32- Seibei olha para o corpo morto de Yogo



Fonte: Captura de tela

Terminado o duelo, Seibei, ferido, volta para casa. Lá o samurai encontra não só a mãe e as filhas, mas também Tomoe esperando por ele. A trilha sonora é calma e alegre. Tomoe chora aliviada por ver Seibei Iguchi vivo.

Figura 33- Seibei olha para o corpo morto de Yogo



Fonte: Captura de tela

A voz de Ito adulta é ouvida em off. Ela relata que depois desse dia Tomoe se tornou mãe delas. A alegria do pai dela não durou muito. Menos de três anos depois Seibei morre lutando na guerra civil ocorrida durante a Restauração Meiji. Tomoe não se casa novamente. Ela se muda para Edo com Ito e Kayano, tomando conta das meninas até a idade adulta. Uma mulher idosa com postura elegante é vista em cena. A audiência é finalmente apresentada a Ito, a personagem narradora. A mulher está em um cemitério simples. Os poucos túmulos são marcados por lápides de pedra. Ela se ajoelha e acende um incenso no túmulo onde estão as cinzas de Seibei e Tomoe. Ito diz que durante sua vida ouviu muitas pessoas falando que seu pai foi um homem sem sorte. Ela não concorda com isso. Apesar de curta, durante sua vida

Seibei amou e foi amado pelas filhas e Tomoe. Dessa forma, Ito acredita que o pai teve uma vida completa e foi feliz. A trilha sonora que acompanha as últimas palavras ouvidas pela audiência é melancólica. As palavras e o tom de voz de Ito são repletos de saudade com a lembrança do pai. A sequência final do longa-metragem tem sua atmosfera formada por Ito, seu tom de voz, suas palavras ao falar sobre seu pai e Tomoe, sua postura, sua relação com o cenário, o cemitério no qual ela deixa flores para pessoas amadas de seu passado e a trilha sonora melancólica. Cada um desses elementos possui forças próprias que interagem e se influenciam mutuamente criando a atmosfera agridoce presente no final de *O Samurai do Entardecer*. A morte prematura do pai e a saudade que Ito sente são tristes, mas ela expressa alegria ao acreditar que a vida do pai foi completa e cheia de amor.

Figura 34- Ito coloca flores e acende incenso no túmulo de Seibei e Tomoe



Fonte: Captura de tela

Figura 35- Ito Iguchi adulta



Fonte: Captura de tela

4.2 13 Assassinos

Takashi Miike é atualmente uma referência no cinema de gênero japonês. Conhecido por sua habilidade de subverter expectativas, indo além do esperado em seus filmes, Miike tem como suas marcas as lutas coreografadas e violentas e o drama presente nas interações de seus personagens.

Uma característica importante de Miike é a sua alta produtividade, desde sua estreia em 1991 ele já dirigiu mais de noventa projetos para televisão, cinema e vídeo nos mais variados gêneros. Miike iniciou sua carreira de diretor no V-cinema (modo pelo qual filmes feitos direto para vídeo são chamados no Japão). Os seus primeiros anos de trabalhos são marcados pelas comédias, filmes de artes marciais e *yakuza*, tão comuns nesse mercado.

Shinjuku Triad Society (1995), seu primeiro filme para cinema, é considerado o primeiro a tratar do drama do indivíduo que não se sente parte da sociedade ou da cultura na qual se encontra. Tema este que foi revisitado pelo diretor em várias de suas obras. O longa-metragem tem como personagem principal um detetive de descendência japonesa e chinesa que tem vergonha de suas raízes mistas.

O reconhecimento internacional de Miike veio com a obra de terror *Audition* (1999). O longa conta a história do viúvo Shigeharu Aoyama. Após a morte da esposa ele divide seu tempo entre cuidar do filho e o trabalho em sua produtora. Seguindo o conselho de um amigo, Aoyama decide criar uma falsa audição para um filme com o objetivo de procurar uma nova

esposa. A obra se comporta como um drama durante a maior parte de sua duração, o que torna o horror presente no ato final ainda mais impactante.

Baseado em um romance de Ryu Murakami, Miike e o roteirista Daisuke Tengan tomaram uma grande quantidade de tempo e cuidados preparando o filme, subversivamente orquestrando a estrutura dramática para que o espectador fosse iludido a uma falsa sensação de segurança e expectativa (D., 2005, p. 194).

Apesar da fama internacional conquistada pelo diretor com *Audition*, o respeito da crítica só veio em 2003, com *Gozu*. A seleção dessa obra como um dos filmes do Festival de Cinema de Cannes em 2003 foi, segundo Mes e Sharp (2005, p. 188), uma surpresa tanto dentro quanto fora do Japão. Feito com baixo orçamento, a boa recepção do longa-metragem em Cannes fez com que o filme de yakuza, originalmente planejado diretamente para vídeo, tivesse seu lançamento nos cinemas. Ainda em 2003, Miike recebeu o convite para que outro de seus filmes participasse do Festival de Cinema de Berlin. O trabalho escolhido foi *Ligação Perdida* (2003), um filme de terror que “passou quase despercebido pela crítica. Compradores estrangeiros, entretanto, faziam fila para adquirir os direitos do que parecia ser para eles a nova sensação do J-horror” (MES e SHARP, 2005, p. 188). Nesse mesmo ano, Takashi Miike começou a trabalhar no filme *Izo*. Lançado em 2004, o longa conta a história de Okada Izo, samurai temido no fim do século XIX como um dos quatro mais famosos assassinos do Bakumatsu (anos finais da Era Edo nos quais o xogunato Tokugawa teve seu fim). Trabalhando de modo incansável, Miike continua criando obras para televisão, cinema e direto para vídeo.

Takashi Miike, durante a sua carreira, trabalha quase que exclusivamente com filmes de gênero. Entretanto, ele “não se preocupa de forma alguma com gênero quando cria um filme, qualquer gênero ao qual o filme irá pertencer, no fim das contas, pertence a outros decidir” (MES, 2003, p.21). Essa liberdade em relação ao gênero permite ao diretor subverter expectativas e a existência de uma unidade temática espantosa, se levarmos em consideração que grande parte dos trabalhos de Miike chegam em suas mãos como pacotes fechados, onde o roteiro está pronto e o elenco principal escolhido.

O cinema japonês possui orçamentos modestos. Segundo Mes (2003, p.22), filmes para cinema custam, em sua maioria, entre 500 mil e 1 milhão de dólares. Filmes feitos direto para vídeo possuem um orçamento significativamente menor. Devido aos baixos valores com os quais devem trabalhar, os diretores japoneses recebem grande liberdade criativa sobre os projetos que recebem, podendo, inclusive, alterar os roteiros do modo que desejarem. Os produtores “querem que o filme final seja comercialmente viável, o que frequentemente significa que eles devem poder promovê-lo como sendo parte de um gênero específico” (MES,

2003, p.22). Miike mantém os elementos do gênero não como um ponto de partida sobre o qual todo o filme é construído, e sim como resultado da história contada na tela pelo diretor. “Eles (os gêneros) são a superfície, o estágio mais visível e final em um processo que consiste em um pequeno número de temas interconectados” (MES, 2003, p.22).

O tema mais marcante nos trabalhos de Miike é a violência. Ela é uma constante em seus filmes e uma das primeiras coisas associadas ao diretor. Os personagens dos longas-metragens de Takashi Miike são em sua maioria párias. Sem raízes, eles não se sentem como pertencentes a lugar algum. Esses indivíduos são vistos pela sociedade como seres diferentes. Eles não são aceitos e não fazem parte dela. Não tendo ligação com a sociedade, esse pária não vive pelas regras estabelecidas por ela. O resultado é a violência exercida por esses personagens em seu cotidiano.

Junto com o tema do pária, encontramos nas obras de Miike o indivíduo sem raízes. Tom Mes (2003, p. 23-24) expande esse tópico ao dizer que a falta de raízes pode vir de várias formas. Ela pode ser cultural, encontrada em personagens que vivem o isolamento por estarem em um país diferente do que nasceram ou por serem filhos de imigrantes e, de certa forma, eles mesmos estrangeiros na terra onde nasceram. A falta de raízes geográficas ocorre quando o indivíduo está em terras estrangeiras e luta com sua ausência de raízes. A falta de raízes pela cultura e pela geografia, apesar de semelhantes, apresenta uma importante diferença: o modo como o indivíduo percebe a si mesmo. Na geográfica o indivíduo sente ligação com uma cultura na qual não vive. Ele se identifica com seu país de origem, seus costumes e cultura. Ao viver em lugar estrangeiro, ele se vê como diferente dos outros ao seu redor, mas semelhante às pessoas de seu país de origem. Já na cultural, o indivíduo não sente ligação real com qualquer cultura. Não existe lugar algum ao qual ele se sinta pertencente; onde quer que esteja, ele sempre será um estrangeiro.

O indivíduo sem raízes genealógicas são os órfãos e as pessoas que, por alguma razão se desentenderam e se separaram de suas famílias. Em *Audition* (1999) Asami Yamasaki foi abandonada pelos pais quando criança e passou a morar com uma tia que abusava fisicamente dela. O governo, quanto toma ciência, envia a garota para a mãe e o padrasto. O isolamento de Asami, no entanto, aumenta, pois em sua nova casa passa a ser abusada sexualmente pelo marido da mãe. Mesmo tendo pais vivos, esta personagem, desde cedo, se encontra sem raízes familiares. O resultado é uma mulher cuja aparência dócil esconde uma pessoa agressiva, que procura se vingar do mundo através de atos de tortura e assassinato. Finalmente, a falta de raízes pode vir por problemas mentais. Doenças como esquizofrenia podem isolar o indivíduo de seu meio nos filmes de Miike, cortando, assim, suas raízes.

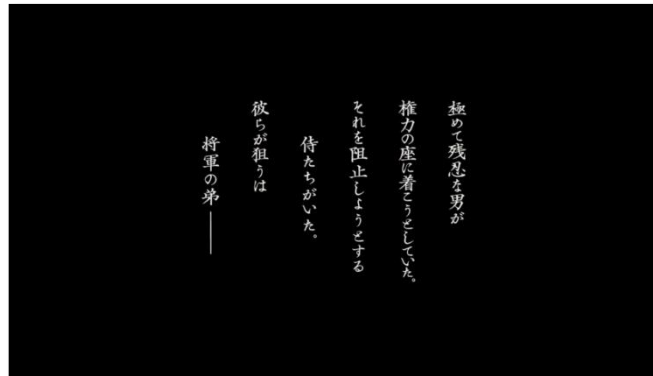
A procura pela felicidade é outro tema comum aos filmes de Takashi Miike. Os personagens, apesar de sua falta de raízes e da condição de pária procuram, cada qual à sua maneira, encontrar algo no mundo que lhes tragam satisfação. Asami Yamasaki em *Audition* (1999) acredita que irá encontrar a felicidade em Shigeharu Aoyama, que seria seu parceiro ideal. Shimada Shinrokuro, em *13 Assassinos* (2010), se sente completo ao fazer parte do grupo criado por seu tio. Os párias das obras de Miike tendem a formar grupos que, em vários modos, se assemelham a famílias. Isso é evidente tanto no filme *13 Assassinos* (2010) quanto em *Harakiri* (2011). No primeiro filme o grupo de assassinos forma uma nova família, no segundo o ronin Hanshiro Tsugumo forma, junto com a filha Miho Tsugumo e o garoto Motome Chijiiwa, órfão filho de um amigo de Hanshiro, sua unidade familiar. A procura e construção dessa unidade familiar é outro tema relevante nos filmes de Takashi Miike.

4.2.1 Atmosfera sombria: batalhas e sacrifícios

O filme *13 Assassinos* (2010) é a refilmagem da obra homônima de 1963 do diretor Eiichi Kudo. O longa-metragem é ambientado no Japão do fim do século XIX e narra a história de um grupo de samurais formado para assassinar Matsudaira Naritsugu, um lorde e meio-irmão do xogum Tokugawa. Homem cruel, Naritsugi mata, tortura e estupra seus vassallos, contando com a impunidade garantida pelo parentesco com o xogum.

13 Assassinos inicia com um letreiro explicando o contexto histórico para a audiência. A percepção de realidade histórica é importante para o filme de *Chanbara* e esse longa-metragem usa diferentes técnicas para constituir essa atmosfera factual para a sua narrativa. É o fim do período Edo, há paz e, com isso, os samurais estão chegando ao fim. Entretanto, essa tranquilidade é nova e frágil, devendo ser protegida.

Figura 36- Letreiro inicial



Fonte: Captura de tela

A veracidade é reforçada pelos personagens. Figuras históricas e fictícias são colocadas lado a lado. Matsudaira Naritsugu e Doi Toshitsura, respectivamente meio-irmão e ministro da justiça do xogum no longa-metragem, são figuras que trazem com sua presença a atmosfera de autenticidade para a obra. Doi Toshitsura realmente foi um conselheiro do xogum. A família Matsudaira Naritsugu tem fortes laços de parentesco com o xogunato Tokugawa. A presença em tela de um representante do clã Matsudaira Naritsugu e do símbolo dos Tokugawa composto por três pétalas de malva-rosa dentro de um círculo servem como reforços constantes da veracidade.

Figura 37- Brasão do Clã Tokugawa



Fonte: Captura de tela

A sequência de abertura apresenta um *harakiri*. O samurai praticando este ritual de suicídio é apresentado centralizado na tela com uma câmera alta. Visto de cima para baixo, em *plongée*, a posição da câmera torna o homem pequeno e vulnerável. A cor predominante é o

azul-acinzentado, reforçando a sensação de impotência do personagem. A sensação de impotência e vulnerabilidade criados pelo ângulo de câmera e pela cor azul trabalham para reforçar a atmosfera de pesar da sequência. Durante o suicídio há apenas sons diegéticos. O ruído da faca cortando a pele é acompanhado por close-up do rosto do guerreiro, o som ambiente servindo para realçar sua dor e a atmosfera melancólica da sequência. A figura vista em cena é Mamiya Zusho, um ancião do clã Akashi. Matsudaira Naritsugu faz parte desse clã e suas ações trazem desonra para casa Akashi. Entretanto, seu parentesco com o xogum torna impossível para o clã punir os malfeitos de Naritsugu. Impotente para agir de forma direta, Mamiya comete *harakiri* em frente aos portões do castelo Akashi, deixando uma carta endereçada ao xogum. Ele espera, com seu ato, recuperar um pouco da honra de seu clã.

Figura 38- Mamiya Zusho se prepara para cometer Harakiri



Fonte: Captura de tela

Figurinos e cenários são importantes na criação da atmosfera de um filme, sendo ainda mais relevantes nas obras de época, como a *Chanbara*. Sob o comando do *production designer* Yuji Hayashida, *13 Assassinos* recria o Japão do final do século XIX de forma detalhada. Assim, a audiência pode mais facilmente suspender sua descrença e uma atmosfera de veracidade é conferida ao longa-metragem. Na sequência do *harakiri*, Mamiya usa o *chonmage*, corte de cabelo associado aos samurais, no qual o topo da cabeça do guerreiro é raspado e o resto do cabelo é lubrificado, amarrado em um rabo de cavalo e dobrado no topo da cabeça, formando um topete. Esse corte, inicialmente criado com o objetivo de segurar o capacete na cabeça do guerreiro durante batalhas, pelo fim do período Edo era usado como um símbolo de status pela casta dos samurais.

Mamiya veste um *kimono* simples nas cores azul e branco. As vestimentas, desse modo, reforçam tanto a atmosfera de veracidade ao recriar as roupas da época, quanto, através

de sua coloração, reforçam as sensações de melancolia e impotência vindas do personagem. Ao fim da sequência, a câmera é posicionada atrás do corpo do samurai, de modo que a audiência pode ver os portões de um castelo tradicional japonês. O castelo não é visto, apenas seu portal, mas a construção com seus detalhes em madeira e telhados curvos reforçam a atmosfera de verdade da obra. Todos os elementos mostrados pelo longa-metragem, até agora, trabalham em conjunto para garantir ao público que a história narrada no filme deve ser percebida como autêntica. Essa verossimilhança é importante para a *Chanbara*. Mesmo que haja falhas históricas no modo como cenários, figurinos e personagens são apresentados, a audiência deve aceitar o que é mostrado em tela como uma representação histórica. A ilusão gerada pela verossimilhança ajuda na criação da suspensão da descrença, permitindo que a narrativa apresentada por Takashi Miike seja mais facilmente aceita.

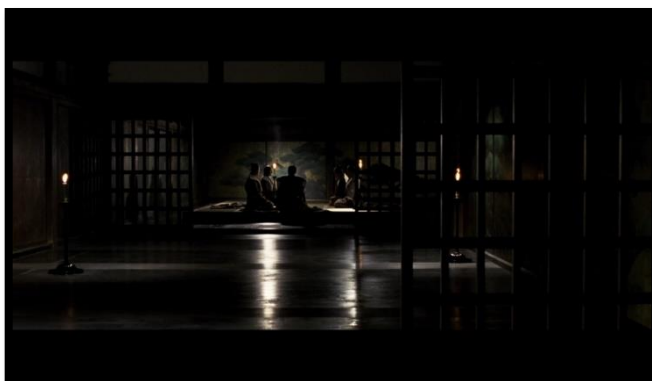
Christian Metz (2012) destaca o maior poder de verossimilhança do cinema quando comparado as outras artes. Isso ocorre, segundo o autor, por causa do movimento das imagens na tela, pois “o movimento traz o relevo e o relevo traz vida” (p. 20). Personagens e objetos presentes em tela não são estáticos. As pessoas e animais vistos andam de um lado para outro. As águas de um rio correm, pássaros voam, espadas movem-se freneticamente durante as lutas. Durante as cenas há também os movimentos de câmera, que funcionam como o olhar do espectador a procurar o melhor ponto de vista para a ação. O movimento, uma característica inerente do cinema, é um fator importante para a verossimilhança nessa arte, pois “no cinema, a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento” (p. 22).

O movimento contribui para a impressão de realidade de modo indireto (dando consistência aos objetos), mas também de modo direto, visto que ele próprio aparece como um movimento real. Há de fato uma lei geral da psicologia conforme a qual o movimento, desde que percebido, é em geral percebido como real (METZ, 2012, p. 21).

O *harakiri* de Mamiya é discutido em uma sequência significativa para a atmosfera do filme. A atmosfera em uma determinada cena é resultado da interação entre as diversas forças presentes nessa cena. A interação dos personagens com o mundo ao seu redor, sua postura, aparência e tom de voz são combinados com as forças vindas dos outros elementos presentes. Luz, enquadramento de câmera, som diegéticos e não diegéticos: todas as partes componentes da cena possuem forças próprias. As energias presentes em cena irão, então, se combinar e influenciar, produzindo a atmosfera resultante. Em uma sala escura, os conselheiros do xogum dizem que a crueldade de Matsudaira Naritsugu deve ser punida, mas não sabem como puni-lo sem desrespeitar as ordens de seu senhor. Há velas espalhadas em pedestais, mas a luz

produzida não é suficiente para dissipar as sombras. O chão é coberto por tatames de palha e as paredes são forradas por papel onde há desenhos de árvores. Os poucos pontos onde a luz permite a visão das gravuras destaca o ambiente escuro da reunião. É uma situação formal, os anciões sentam em *seiza*. A câmera estabelece o local da conversa em um plano geral da sala.

Figura 39- Anciões falam sobre o harakiri de Mamiya



Fonte: Captura de tela

O público ouve claramente tudo o que é dito pelos vultos, sem poder identificá-los. A câmera se aproxima, ficando às costas de quem fala. O fato de ser possível ouvir, mas não ver quem está falando na penumbra cria uma sensação de clandestinidade para a situação. Isso é repetido em outras sequências do filme. Planos, mesmo que executados à luz do dia, devem ser debatidos em segredo, protegidos pelas sombras. Há um clima tenso na situação. Inês Gil (2005a, p.141) afirma que o clima possui uma presença geral e explícita, que pode ser facilmente percebida em cena. O tom de voz e postura dos homens são os principais responsáveis por esse clima, que é reforçado pelo ambiente criado pelas sombras. O suicídio de Mamiya e a crueldade de Matsudaira Naritsugu, meio irmão do xogum, pairam na escuridão. A interação entre o clima, os personagens e o ambiente escuro produz uma influência entre as diversas forças presentes, criando, como resultado, uma atmosfera pesada.

Com a chegada de Doi Toshitsura, ministro da justiça, os anciões ficam em silêncio. Doi Toshitsura senta-se em um lugar de destaque, pela primeira vez a luz das velas irá iluminar, mesmo que apenas parcialmente, o samurai que fala. Ele vem de uma conferência com o xogum e deverá trazer luz para a situação. O xogum deseja que o problema seja resolvido com discrição. Seu meio irmão deve ser punido furtivamente. A figura do ministro é vista metade iluminada, metade escura. A luz vinda com as palavras de Doi Toshitsura reforça a atmosfera furtiva na

qual os planos devem ser arquitetados. Oficialmente, o assassinato de Matsudaira Naritsugu não pode ter nenhuma ligação com o xogum.

Figura 40- Doi Toshitsura parcialmente iluminado



Fonte: Captura de tela

O samurai Shimada Shinzaemon é chamado para uma reunião com o ministro da justiça. Shinzaemon é um homem honrado que já serviu à família do xogum. O recrutamento é feito em uma sequência na qual os crimes passados de Matsudaira Naritsugu são narrados pelas vítimas. Shimada deve entender a importância da missão e estar disposto a morrer por ela. Mais uma vez a audiência é apresentada a uma conversa em uma sala escura, iluminada por velas. A atmosfera de clandestinidade está presente em mais uma reunião onde serão debatidos crimes passados e um assassinato futuro.

Figura 41- Shimada Shinzaemon e Doi Toshitsura



Fonte: Captura de tela

Doi Toshitsura e Shinzaemon sentam em *seiza* sobre o tatame de palha. A postura dos samurais cria um ambiente formal. Há apenas sons diegéticos, o que reforça tanto o ambiente de formalidade quanto a atmosfera de clandestinidade presente na conversa. O ambiente enriquece a cena e se torna um dos elementos presentes na formação da atmosfera. Doi Toshitsura veste um *kimono* cinza e Shimada Shinzaemon um azul marinho. As cores das vestimentas reforçam a sensação de formalidade da sequência. Ambos possuem os cabelos penteados em *chonmage*, deixando claro que pertencem à casta samurai. Shinzaemon carrega sua *katana* na cintura: um samurai não deve deixar sua casa sem a arma ao seu lado. Os pedestais das velas estão cobertos por cúpulas de papel, uma luz fraca e suave ilumina os homens. Cenografia e figurinos reforçam a verossimilhança da obra. Roupas, objetos de cena, cabelos: tudo é planejado para passar ao público a sensação de ver uma cena do Japão no século XIX.

O Ministro Doi Toshitsura apresenta Shinzaemon a Yukie Makino, uma das pessoas atingidas pelas ações do irmão do xogum. A sequência narrada por Makino retrata para o samurai e para a audiência a primeira prova da crueldade de Matsudaira Naritsugu. Durante o filme, os samurais usam vestes de cores escuras, a exceção é Naritsugu, sempre visto em roupas brancas. Isso faz com que uma atmosfera de estranhamento emane do personagem. Ele se considera superior e não igual aos outros samurais, não devendo ser limitado, em sua opinião, pelas mesmas regras que os outros. Mesmo em ambientes noturnos e mal iluminados, ele é facilmente localizado. A luz refletida em suas vestimentas claras destacam todos seus malfeitos. Naritsugu não esconde seus crimes nas sombras; ele se orgulha de cada um deles. A sequência narrada por Makino relata o estupro de sua nora e o assassinato de seu filho por Matsudaira Naritsugu. Durante esta sequência há a interação entre energias opostas. A escuridão do cenário cria um ambiente furtivo. A postura de Naritsugu, entretanto, cria uma energia que recusa ser escondida. O personagem exibe seu crime com orgulho. O confronto dessas energias opostas resulta em uma atmosfera final de estranhamento e repulsa pelo que é mostrado na tela.

Figura 42- Matsudaira Naritsugu caminha em um corredor escuro



Fonte: Captura de tela

Figura 43- Matsudaira Naritsugu após cometer estupro



Fonte: Captura de tela

Os crimes ocorrem em um quarto escuro. As sombras formadas pela luz das velas criam a sensação de algo clandestino. Ato criminosos devem ser escondidos pela noite. As vestimentas brancas de Matsudaira Naritsugu, entretanto, refletem as chamas das velas, sua figura é destacada por essa iluminação. O personagem desafia as sombras, criando ao seu redor uma atmosfera de ostentação para seus atos. O choque entre o ambiente e a atmosfera emanada pelo personagem causa desconforto. O estupro ocorre fora de cena: ele não é visto ou ouvido pela audiência. O assassinato é escondido por ângulos e enquadramentos de câmera. O ato não é visto, apenas seu resultado. As escolhas do diretor para a filmagem da sequência reforçam a sensação de que as ações de Matsudaira Naritsugu são erradas, devendo ficar nas sombras. Matsudaira Naritsugu desafia essa clandestinidade com sua presença. O personagem, iluminado por suas vestes brancas, parece mostrar para o mundo suas ações. Ao trazer seus crimes para a luz, Matsudaira Naritsugu cria a atmosfera de incômodo para a audiência. Hans Gumbrecht (2014) nos diz que “não existe situação sem sua atmosfera própria” (p.20). Segundo Inês Gil, a

atmosfera conecta todos os elementos presentes, reagindo “as relações do homem com seu meio ambiente e sujeita-o à sua disposição de humor” (2002, p. 95). Cada atmosfera será única, pois ela é formada pela interação contínua de seus diversos componentes. A sequência na qual vemos os crimes de Naritsugu não terá a mesma atmosfera da sequência onde vemos os anciões discutindo como punir o irmão do xogum por seus atos. Circunstâncias diferentes, ainda que dentro de um mesmo longa-metragem, produzirão atmosferas distintas.

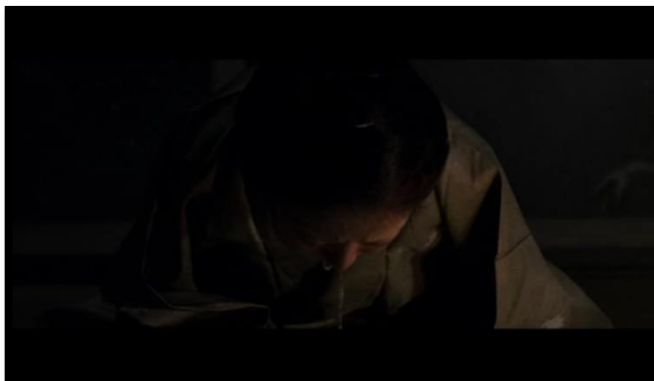
Um segundo crime de Matsudaira Naritsugu é apresentado por Doi Toshitsura a Shimada Shinzaemon. Continuando a conversa na mesma sala escura, o ministro bate palmas e uma das paredes de papel é afastada, revelando um vulto encolhido no escuro. Uma vela é posicionada na frente dessa figura, revelando uma mulher. Ela não se move, olhando sempre diretamente para baixo. A composição cria ao redor da figura uma atmosfera fantasmagórica. O folclore japonês é repleto de demônios e fantasmas, *yurei* sendo uma de seus personagens mais tradicionais. Pessoas que morrem de forma violenta e que passaram por fortes emoções como inveja, ódio, tristeza ou até mesmo amor, segundo as lendas, ao morrer se transformam em *yurei*. Esse espírito está destinado a vagar sem descanso até que alguém complete os rituais necessários para apaziguar as fortes emoções sentidas por ele. Algumas características marcantes dessas figuras são os cabelos longos e pretos, os braços e mãos sem vida e a ausência de pernas e pés. Também é comum que eles sejam acompanhados por um ponto de luz flutuante que destaca o espírito em meio à escuridão.

Figura 44- Mulher nas sombras



Fonte: Captura de tela

Figura 45- Mulher com o rosto iluminado pela chama da vela



Fonte: Captura de tela

O ministro Doi Toshitsura explica que a mulher é filha de um camponês que ousou se revoltar contra os abusos de Naritsugu. Um dos servos do ministro retira o *kimono* da mulher, que chora e baba o tempo todo. Ela se contorce, passando a sensação de estar em dor constante. A figura despida é uma mulher de cabelos negros, sem pernas ou braços, dominada por seu sofrimento e iluminada por um ponto de luz vindo da vela. Nessa cena a mulher, os sons produzidos por ela e a iluminação interagem entre si. Eles criam um sistema de forças cujo resultado é uma atmosfera fantasmagórica. A imagem de uma pessoa que, apesar de viva, tem as características de um *yurei* serve como manifestação exterior dessa atmosfera fantasmagórica. O samurai pergunta para ela o que houve com sua família; Doi Toshitsura informa que ela não pode falar. Além de braços e pernas, Matsudaira Naritsugu também cortou sua língua. Um pincel é colocado em sua boca e um pedaço de papel na sua frente. Chorando e grunhindo a mulher começa a escrever. Lágrimas de sangue escorrem de seus olhos e mancham o papel no qual ela escreve “Massacre completo”. Essa sequência possui uma atmosfera pesada. A câmera, inicialmente distante da figura fantasmagórica, se aproxima cada vez mais da mulher. A dor é cada vez mais forte e evidente, deixando a atmosfera, portanto, cada vez mais densa. O choro, inicialmente fraco, passa a ser acompanhado por grunhidos, gritos e lágrimas de sangue.

Figura 46- Pergaminho com a inscrição "Massacre Completo"



Fonte: Captura de tela

Figura 47- Mulher chora lágrimas de sangue



Fonte: Captura de tela

Um terceiro crime de Matsudaira Naritsugu é apresentado no longa-metragem. Entretanto, dessa vez a audiência presencia o ato, não sendo ele narrado após o fato. É noite, Naratsugu está na varanda de madeira do jardim interno de seu castelo; no jardim de areia os membros da família de Mamiya Zusho, o samurai que havia cometido *seppuku* no início do filme, estão amarrados. Como punição pela ousadia de Mamiya em cometer *harakiri* deixando uma carta para o xogum, os membros de sua família são usados como alvo por Matsudaira Naritsugu. Esse crime repete a mesma atmosfera vista na primeira transgressão de Naritsugu. O jardim e a varanda do castelo são construídos com grande atenção aos detalhes. Há pinturas nas paredes, estande de espadas com *katanas*, tochas e velas iluminam a cena. Esses detalhes reforçam a sensação de verossimilhança existente no filme. Além da família de Mamiya e do irmão do xogum, podem ser vistos em tela vários samurais servos de Naritsugu. Todos usam vestes escuras, com exceção de Matsudaira Naritsugu, que usa roupas brancas. Novamente

temos o confronto de energias distintas. As sombras e a escuridão da sequência criam um ambiente de clandestinidade. O massacre da família deve ser escondido pela noite. Naritsugo, entretanto, com suas vestes claras cria ao seu redor uma atmosfera de ostentação. O roteiro reforça essa atmosfera com a fala de Matsudaira Naritsugu. Ele diz para seus samurais que servos devem ser punidos. Todos devem saber seu lugar, sendo dever do mestre castigar os desobedientes. Um samurai deve morrer por seu mestre e não o ofender ou desafiar.

Assim como a escuridão da noite é utilizada para enfatizar a clandestinidade quando planos de assassinato são feitos, a luz do sol é usada para destacar a sensação de esclarecimento quando maquinações são descobertas. Hanbei é o samurai responsável pela segurança de Matsudaira Naritsugu. Mesmo sendo contra as ações de seu amo, ele acredita ser seu dever defendê-lo. Sabendo que os crimes de Naritsugu trarão punições, Hanbei espiona Doi Toshitsura na esperança de descobrir algo. Durante uma manhã o samurai recebe uma lista com o nome de todas as pessoas recebidas pelo ministro Doi Toshitsura em sua casa nos últimos dias. A maioria dos nomes são visitas padrões. Apenas o nome de Shimada Shinzaemon se destaca. Hanbei e Shimada Shinzaemon estudaram juntos, tendo o mesmo mestre espadachim. A luz do dia reforça, desse modo, o esclarecimento de Hanbei. O samurai sabe agora que há um plano para matar seu mestre e também quem irá ser o assassino.

Figura 48- Hanbei examina lista com os nomes das visitas recebidas por Doi Toshitsura



Fonte: Captura de tela

A dicotomia entre dia e noite está presente durante todo o longa-metragem. Cada parte servindo para reforçar a outra. Shimada Shinzaemon forma um grupo de samurais com o objetivo de cumprir sua missão. Hanbei, agora espionando seu antigo amigo, manda um grupo de guerreiros para emboscar e matar esses samurais durante a noite. A sensação de clandestinidade se instala mais uma vez nesse ambiente. Os atos presentes na tela devem ficar

escondidos. O ataque, se bem-sucedido, não deixará provas que levem aos seus autores. O plano não ocorre como Hanbei desejava: um de seus guerreiros morre e os de Shimada Shinzaemon saem ilesos. A manhã seguinte traz o resultado à luz. Hanbei sabe que seu plano falhou e que agora Shimada Shinzaemon e seus samurais serão mais cuidadosos. A sensação de esclarecimento vinda com o dia tem sua força potencializada pelo ambiente de clandestinidade e segredo vinda da noite do ataque.

Hanbei e Shimada Shinzaemon estão ambos cientes de seus papéis no confronto futuro. Shimada Shinzaemon e seus samurais começam os preparativos para o assassinato. Com o inimigo a par de seu objetivo, não há mais necessidade para o segredo da noite. Sob a luz do dia, há agora uma atmosfera de desafio emanando dos samurais em todas as suas ações. Eles treinam com espadas e explosivos, e procuram o melhor momento para agir. Shimada Shinzaemon se debruça sob mapas. Uma trilha sonora de cordas alta e rápida é acompanhada de uma montagem de planos fechados dos mapas, do treino com espadas dos samurais e da comitiva de Matsudaira Naritsugu, com suas dezenas de soldados. Esses elementos criam uma sensação de urgência na sequência. Os dias estão passando. Shimada Shinzaemon deve agir em breve.

O plano de Shimada Shinzaemon é comprar a cidade de Ochiai e transformá-la em uma gigante armadilha. Matsudaira Naritsugu estava em Edo e, para voltar para as terras do clã Akashi, deve passar por essa cidade. A ideia é aprovada e financiada por Doi Toshitsura. O ministro fornece os fundos para os samurais comprarem todas as edificações da cidade e os materiais necessários para a emboscada.

A sequência na qual os samurais transformam Ochiai em uma armadilha possui uma atmosfera de esforço e movimento. Os planos vistos em tela apresentam várias pessoas, todas ocupadas. Moradores da cidade cooperam carregando toras de madeira, pedras, ajudando a erguer muros, preparando comida e em várias outras atividades. Shimada Shinzaemon e seus homens aparecem igualmente ocupados.

Figura 49- Camponeses modificam a cidade de Ochiai



Fonte: Captura de tela

Figura 50- Camponeses produzem material para armadilhas



Fonte: Captura de tela

Figura 51- Samurais supervisionam o trabalho dos camponeses



Fonte: Captura de tela

Figura 52- Samurais trabalha na construção de armadilhas junto com os camponeses



Fonte: Captura de tela

Eles andam de um lado para o outro, supervisionando o trabalho dos camponeses e ajudando no serviço pesado. A câmera ajuda na criação dessa atmosfera. Durante a sequência, ela não fica parada, registrando tudo através de movimentos de *travellings* e *pans*. O som é outro fator relevante na criação da atmosfera de movimento: um instrumento de cordas dá ritmo ao trabalho visto pelo espectador. Terminados os afazeres, só resta aos samurais esperarem a chegada de Matsudaira Naritsugu.

Figura 53- Findo o trabalho, os samurais esperam a chegada de Matsudaira Naritsugu

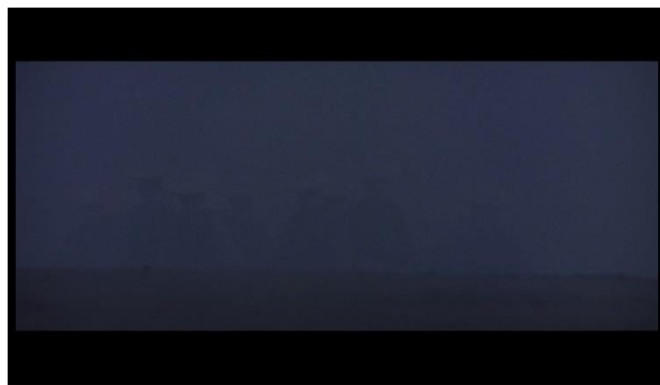


Fonte: Captura de tela

Matsudaira Naritsugu finalmente chega em uma manhã enevoadada. A pouca visão ajuda a criar uma atmosfera de incerteza. Shimada Shinzaemon e seus homens esperavam lutar contra setenta adversários. A névoa, entretanto, traz um exército de duzentos guerreiros. Hanbei reforça essa atmosfera de incerteza com suas ações. Ele cavalga pela cidade e olha para os camponeses sem saber se é esse o local onde seu mestre será atacado. A comitiva avança lentamente pelas ruas de Ochiai. Uma das armadilhas dispara e uma parede surge atrás dos

soldados. Eles estão agora presos dentro da cidade. Junto com a armadilha a névoa se dissipa e a atmosfera de incerteza desaparece. A incerteza dessa atmosfera emana dos corpos em cena. Os samurais do grupo de Shimada Shinzaemon, Hanbei, Matsudaira Naritsugu e seus soldados, a interação deles com o mundo ao seu redor cria um sistema de forças no qual essa incerteza sai dos personagens para a tela, tendo sua representação física na imagem do nevoeiro, que dificulta a visão de personagens e audiência igualmente. Com o início das batalhas a sensação de incerteza vinda dos personagens desaparece e com ela essa atmosfera é dissipada.

Figura 54- Guerreiros de Naritsugu aparecem na névoa



Fonte: Captura de tela

Figura 55- Primeira armadilha dispara formando uma parede

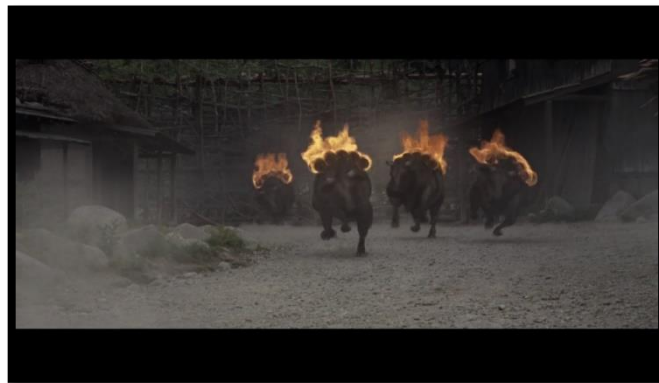


Fonte: Captura de tela

Durante a primeira batalha entre os soldados de Matsudaira Naritsugu e os samurais de Shimada Shinzaemon há uma atmosfera de confusão e perigo. De cima dos telhados os samurais disparam uma chuva de flechas sobre seus inimigos. Pontes e casas explodem

tremendo a imagem captada pela câmera com seu impacto. Fogo e fumaça negra prejudicam a visão. Esses elementos se unem reforçando a atmosfera de confusão. Os soldados tentam escapar cavalcando rapidamente para a saída da cidade. A trilha sonora alta e rápida em contraste com o silêncio anterior cria sensação urgência para a fuga. Explosões fecham o caminho. A música para. Os soldados presos dentro da cidade passam a perseguir os samurais, sendo levados a uma nova armadilha. Bois carregando fardos de feno em chamas nas costas aparecem atrás dos soldados que tentam fugir de forma desesperada, muitos sendo esmagados pelos animais. As atmosferas de confusão e perigo se intensificam. Mais armadilhas disparam, impedindo caminhos com explosões e novas paredes e portões de madeira. A atmosfera nasce dos indivíduos, a confusão e o perigo sentido pelos soldados em sua luta são projetados no espaço, na interação entre eles e a cidade de Ochiai, agora um labirinto mortal.

Figura 56- Bois com as costas em chamas



Fonte: Captura de tela

Após a primeira batalha, o exército de Naritsugu foi reduzido a pouco mais da metade. De cima dos telhados, Shimada Shinzaemon mostra para Matsudaira Naritsugu e Hanbei o pergaminho manchado de sangue com a inscrição “Massacre total” feito por uma das vítimas de Matsudaira Naritsugu. Os samurais trocam arco e flecha por espadas. A atmosfera de confusão desaparece. A surpresa inicial sentida pelos soldados de Naritsugu dá lugar a ambientação com o campo de batalha. Apesar de ainda estarem presos na cidade esses homens não emanam mais uma atmosfera de confusão de seus corpos e atos. Os dois grupos se preparam para a próxima batalha. Shimada Shinzaemon e seus samurais pulam dos telhados das casas, caindo em meio aos inimigos com armas em punho. A trilha sonora é alta, grave e forte, criando um ambiente de força para esse conflito. A câmera acompanha a contenda dos vários samurais.

Ela corta da imagem de um para o outro ficando com cada um apenas o tempo suficiente para situar a audiência com cada luta. A câmera é precisa, não tem pressa de mostrar o próximo guerreiro, mas também não se demora. A trilha sonora se une à câmera e à postura dos samurais para dar atmosfera de força e precisão ao conflito.

Figura 57- Shinzaemon mostra para Naritsugu o pergaminho com a inscrição "Massacre Completo"



Fonte: Captura de tela

Durante a contenda, Hanbei e Matsudaira Naritsugu se separam. Matsudaira Naritsugu e um grupo de vinte guerreiros chegam a uma parte da cidade onde não há luta ou barulho. As chamas do fogo queimam casas e o chão é o único som presente. Várias espadas estão encravadas por todos os lados, fumaça encobre a visão da cena. A hesitação dos personagens em seguir em frente junto com a cortina de fumaça e o silêncio originam atmosfera de apreensão e incerteza. Através da fumaça, Naritsugu e seus homens veem Kuzuro Hirayama e Shojiro Ogura, dois dos samurais do grupo de Shimada Shinzaemon. Com um grito de guerra, os soldados do irmão do xogun dissipam a atmosfera de apreensão.

Uma batalha tem início e o som do combate domina o ambiente. A câmera acompanha os dois samurais, com cortes rápidos e precisos como suas espadas. A trilha sonora, com suas cordas, dá ritmo à sequência. Há atmosfera de força e segurança com origem em Hirayama. Com golpes certos de sua *katana*, o homem derrota os soldados de Naritsugu. Antes de conseguir matar Matsudaira Naritsugu, entretanto, Hanbei chega ao local da luta com um grupo de guerreiros como reforço. A atmosfera de força e segurança emanada pelo samurai é quebrada pela ação de Hanbei. Os dois samurais fogem. Nessa sequência, a postura dos homens em ambos os lados da batalha muda de acordo com as circunstâncias ao seu redor. A atmosfera, sendo um sistema de diferentes forças, muda quando cada um de seus elementos se modifica. Sendo um sistema complexo, onde todas as partes se influenciam mutuamente, a atitude de grito de desafio de um soldado de Naritsugu é suficiente para contaminar a todos e

eliminar uma atmosfera de incerteza. A interação entre os elementos formadores da atmosfera são essenciais para ela, sendo eles os responsáveis pelo seu reforço ou modificação durante o longa-metragem.

O filme mostra para a audiência as batalhas dos outros samurais. Com imagem tremida por cenas captadas com câmera na mão e cortes mais lentos, não há nesses embates a atmosfera de força e precisão da luta de Hirayama. A atmosfera percebida é a de cansaço, sensação que tem como origem os samurais. A postura nas batalhas desses homens exterioriza e manifesta essa atmosfera na relação dos guerreiros com o mundo ao seu redor. Os samurais de Shimada Shinzaemon conseguem reduzir o número de inimigos, aproximando-se de seu objetivo, mas também sofrem baixas nos confrontos. Fumaça encobre a imagem, deixando o ambiente com uma cor azul-acinzentada. Não há certeza quanto ao resultado; o clima das lutas é confuso e pesado. O clima é, segundo Inês Gil (2005a, p. 141), algo que caracteriza um espaço-tempo determinado e facilmente percebido. A grande quantidade de eventos em tela, as armadilhas, as diversas lutas, sangue, fogo e fumaça por todos os lados, esses elementos envolvem as imagens e os personagens vistos em tela, influenciando-os e resultando em um clima de confusão.

Uma nova armadilha dispara dentro de uma casa. Homens são esmagados e uma chuva de sangue cai de seu telhado para as ruas da cidade. A cor da fumaça, o fogo e o sangue junto com os sons de gritos e de espadas cortando carne criam uma atmosfera de morte e um ambiente solene. A cidade de Ochiai, transformada em um labirinto de armadilhas, torna-se a personificação da atmosfera de morte. Desde o começo do confronto entre os grupos de Shimada Shinzaemon e Matsudaira Naritsugu é criado um campo energético, no qual a morte está cada vez mais presente. Inicialmente, esse campo energético tem origem com a morte de soldados sem nome do exército de Matsudaira Naritsugu. Eles são esmagados por paredes e pisoteados por touros. No início da batalha, Shimada Shinzaemon e seus samurais estão relativamente seguros. Eles lutam e ganham suas lutas, diminuindo a quantidade de inimigos. Com o passar do dia os samurais, cansados, também sucumbem em Ochiai. A interação desses homens com o mundo ao seu redor e a energia resultante dessa relação passa a ser de morte. Essa atmosfera tem sua representação na chuva de sangue: a morte está presente e todos os lugares de Ochiai. Eventualmente, todos os personagens serão banhados por ela.

Figura 58- Armadilha dispara na casa atrás de Shimada Shinrokuro



Fonte: Captura de tela

Figura 59- Chuva de sangue cai sobre Shinrokuro



Fonte: Captura de tela

Hanbei e Matsudaira Naritsugu encontram um muro parcialmente destruído. Eles pulam a barreira e chegam a uma área aberta no arredor da cidade. A fuga deles é frustrada por Shimada Shinzaemon e seu sobrinho Shimada Shinrokuro. Todos estão sujos e cansados. O chão está coberto de lama e a imagem possui um tom azul-acinzentado. A situação apresenta uma atmosfera solene, entretanto, o som do canto de pássaros ao fundo não deixa que ela seja pesada. As aves adicionam esperança à atmosfera desse encontro.

Hanbei e Shimada Shinzaemon duelam. O confronto entre dois velhos amigos mantém a atmosfera solene. Atmosfera essa que, tendo origem nesses dois personagens, toma conta de tudo ao redor deles, preenchendo a imagem. Cada um dos guerreiros luta pela defesa do que acredita ser o certo, de acordo com o código e a honra do samurai. É uma batalha rápida. Inicialmente há equilíbrio entre os homens. A câmera capta preferencialmente os dois ao mesmo tempo nas imagens, reforçando a sensação de igualdade entre os adversários. Os cortes

vão ficando mais rápidos e, quando Shimada Shinzaemon ganha vantagem na disputa, a câmera passa a lhe dar destaque, rompendo o equilíbrio. Shimada Shinzaemon decepa a cabeça de Hanbei e ganha o duelo. Durante o confronto, o único som é o da luta, os pés se movendo na lama, *katanas* batendo metal com metal. Os pássaros que cantavam há pouco tempo estão em silêncio. Elegância e solenidade dominam a postura dos samurais em seu duelo e também a atmosfera desse confronto.

Figura 60- Hanbei e Shinzaemon se posicionam para o duelo



Fonte: Captura de tela

Matsudaira Naritsugu chuta a cabeça decepada de Hanbei. Uma atmosfera de arrogância emana do personagem. Shimada Shinzaemon, ao contrário se ajoelha em frente à cabeça do adversário. Ele estima o amigo derrotado e de sua postura parte uma atmosfera de honra e respeito. Shimada Shinzaemon caminha até Naritsugu. Irritado com a ousadia do samurai em desafiar-lo, Matsudaira Naritsugu enfia sua espada na barriga de Shimada Shinzaemon. Para choque de Naritsugu, o samurai faz o mesmo, cravando sua espada no estômago do irmão do xogum. Confuso, Matsudaira Naritsugu se arrasta pelo chão, chorando com medo da morte ao experimentar dor e medo pela primeira vez em sua vida. A atmosfera de arrogância carregada pelo personagem durante todo o filme é substituída por uma atmosfera patética. O golpe de Shinzaemon modifica o modo como Naritsugu interage com o mundo ao seu redor; com isso, a atmosfera projetada por ele também é modificada. Matsudaira Naritsugu nunca se portou como um samurai e não irá morrer como um. Antes de ter sua cabeça decepada, Matsudaira Naritsugu agradece a Shimada Shinzaemon pelo dia emocionante. Com a missão cumprida, Shimada Shinzaemon cai no chão e morre devido aos seus ferimentos. A trilha sonora grave dá uma atmosfera de pesar à sua morte.

Figura 61- Matsudaira Naritsugu na lama



Fonte: Captura de tela

Figura 62- Naritsugu se arrasta na lama



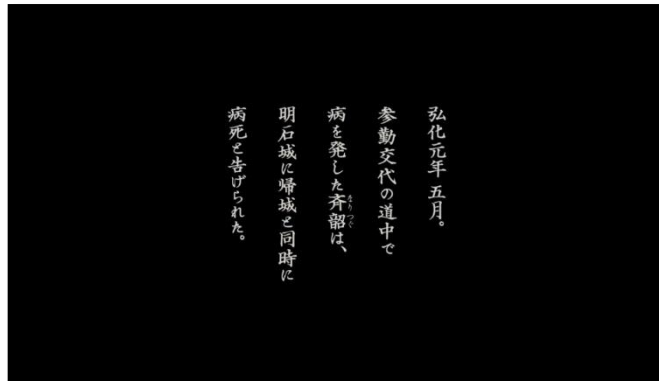
Fonte: Captura de tela

Shinrokuro caminha por Ochiai. A música continua a tocar, agora mais alta, mantendo a atmosfera de pesar. A câmera mostra a cidade destruída com suas ruas repletas de mortos, e vermelhas de sangue. Os corpos dos samurais do grupo de Shimada Shinzaemon são mostrados um de cada vez. O samurai ouve um chamado. É Saga Koyata, um dos 13 assassinos da equipe de Shimada Shinzaemon e o outro sobrevivente da batalha. Eles trocam algumas palavras e se separam. Há um clima de desolação presente. Esse clima é facilmente percebido, tendo sua representação nas ruínas da cidade de Ochiai, com suas ruas tomadas por corpos e sangue. Apesar da missão ter sido cumprida, seu preço foi alto. O filme termina com atmosfera de tristeza.

A última imagem vista pela audiência é um letreiro contando a versão oficial dos fatos ocorridos. Para os livros de história, Matsudaira Naritsugu adoeceu e morreu. O sacrifício de Shimada Shinzaemon e seus doze ajudantes foi escondido e esquecido pelo tempo. A

atmosfera de veracidade dos acontecimentos narrados pelo longa-metragem é, com isso, reforçada. Os acontecimentos mostrados são a realidade, a história oficial é apenas uma versão conveniente de fatos criada por aqueles que detém o poder.

Figura 63- Letreiro final do filme



Fonte: Captura de tela

A atmosfera é um tema complexo: “por definição é um conceito vago e elusivo, denotando aquilo que permeia a narrativa cinematográfica enquanto permanece invisível na tela”⁷⁰ (BIRD, 2008, p. 211, tradução nossa). Apesar da dificuldade em sua definição, a atmosfera pode ser sentida facilmente. *O Samurai do Entardecer* (2002) de Yoji Yamada apresenta uma atmosfera melancólica como marca em várias de suas cenas, com o cotidiano de Seibei, suas filhas e Tomoe compondo uma história de amor e sacrifício. *13 Assassinos* (2010) de Takashi Miike nos apresenta um filme de ação repleto de batalhas, em que a atmosfera sombria, tão presente na primeira parte do longa-metragem, conduz o grupo de samurais numa missão em que a morte e o esquecimento serão sua recompensa.

⁷⁰ (Atmosphere is), by definition, a vague and elusive concept, denoting that which permeates the cinematic narrative while remaining invisible on-screen.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho procurou explorar o tema da atmosfera no gênero *Chanbara*. O cinema japonês em geral – e o de samurai em particular – apresenta particularidades que o tornam único. Uma análise tendo como base obras de longas-metragens vindas do Japão não pode ser feita sem o entendimento das características que tornam o cinema desse país singular. Visando esse conhecimento, inicialmente foi feito um estudo sobre a história do cinema japonês, dando maior destaque aos filmes japoneses de época, os *jidaigekis*, e aos filmes de *Chanbara*, conhecidos no Ocidente como filmes de samurai.

Tão importante quanto conhecimento sobre o cinema japonês é o conhecimento da figura do samurai em um estudo centrado no filme de *Chanbara*. Quem eram os samurais? Qual sua origem, sua história e suas características? Essas foram algumas das questões iniciais abordadas no trabalho. Por outro lado, uma obra de *Chanbara* é mais do que um filme de luta de espadas. Alguns dos longas-metragens desse gênero possuem pouca ação. Sendo ou não um filme repleto de lutas e ação, as obras de *Chanbara* lidam com o papel do samurai em seu mundo. Elas tratam do dever, a honra e dos sacrifícios cometidos pelos pertencentes a essa classe guerreira.

O teatro japonês, o *kabuki*, foi uma forte influência para o primeiro cinema do Japão. Assim como no teatro, inicialmente apenas homens atuavam nos filmes. Os que faziam o papel das mulheres eram conhecidos como *oyama* ou *onnagata*. O *benshi* foi outro personagem importante na história do cinema japonês que teve como origem o teatro tradicional. O *benshi* tinha a função de narrar, comentar e explicar o que era visto em tela. Ele era uma figura importante não só nos filmes japoneses, mas também nos estrangeiros, onde ele deveria explicar para a audiências os lugares e costumes exóticos vistos na tela.

As peças do teatro *kabuki* eram divididas em obras contemporâneas, chamadas de *sewamono*, e obras de época, chamadas de *jidaimono*. O mesmo tipo de classificação foi utilizado para os filmes japoneses. Até os dias de hoje, todos os longas-metragens produzidos no Japão podem ser incluídos em um dos dois *major genres*: os filmes ambientados na contemporaneidade são chamados de *gendai geki*; e as obras de época são chamadas de *jidaigeki*. O início da era Meiji (ano 1868) é aceito como a data que separa as obras de época das contemporâneas. Os filmes de *Chanbara*, em sua maioria, são ambientados no período do xogunato Tokugawa (anos de 1603 até 1868), sendo ela considerada, desse modo, *jidaigeki*.

Desde o início do século XXI, diretores como Takashi Miike, Takeshi Kitano e Yoji Yamada vem dando um novo fôlego ao gênero *Chanbara*. Clássicos como a série dos anos de 1960 e 1970 *Zatoichi*, *13 Assassinos* (1963) e *Harakiri* (1962) foram refilmados, tendo boa aceitação, tanto de público quanto de crítica. Além disso, obras originais como *O Samurai do Entardecer* (2002) e *Mibu Gishi Den* (2002) mostram que a *Chanbara* continua viva e bem.

Após a parte histórica, a pesquisa teve como foco a atmosfera e o gênero cinematográfico. As informações obtidas com esse estudo foram importantes para as análises dos filmes *13 Assassinos* (Takashi Miike, 2010) e *O Samurai do Entardecer* (Yoji Yamada, 2002). A atmosfera é uma força invisível que liga e influencia tudo o que está relacionado a ela. Em uma obra cinematográfica, todos os seus elementos componentes participam na criação da atmosfera. Uma das dificuldades da análise da atmosfera cinematográfica é como ela pode ser percebida através de um reflexo de elementos e situações particulares.

Quando falamos em atmosfera cinematográfica, podemos nos referir tanto a atmosfera espectral quanto a fílmica. A espectral tem como objeto a relação entre espectador e filme. Ela estuda, entre outros tópicos, a sala de cinema com seus elementos, a tela grande, a escuridão, a imagem projetada. A fílmica, por sua vez, estuda a atmosfera criada em uma obra audiovisual por seus elementos formadores, tendo essa atmosfera como objeto de estudo a relação entre os elementos visuais e sonoros de uma obra audiovisual. O presente trabalho focou seu estudo na atmosfera fílmica. Nas análises fílmicas foi dada maior importância aos aspectos visuais das obras, com suas particularidades plásticas e pictóricas.

A atmosfera apresenta semelhança com dois outros elementos: o ambiente e o clima. Apesar de similares, os três possuem algumas características próprias. O clima é o mais geral e estável dos três, ele possui uma presença sempre explícita. O ambiente, apesar de também ser geral, é secundário. Apesar de enriquecer a narrativa apresentada, ele não é indispensável para o espaço dramático. A atmosfera é um sistema de forças que cria um campo energético. Ela sempre está em primeiro plano e é criada pela interação de diferentes elementos que se influenciam mutuamente.

Foram analisadas as construções das atmosferas fílmicas nos longas-metragens *13 Assassinos* (2010) de Takashi Miike e *O Samurai do Entardecer* (2002) de Yoji Yamada. Todo o conhecimento adquirido na construção dos capítulos anteriores às análises foi utilizado nessa empreitada. Essas obras foram escolhidas por representarem diferentes tipos de *Chanbara*. *13 Assassinos* é um filme repleto de ação. Seus personagens participam de várias batalhas durante o longa-metragem, sendo ele o tipo de filme geralmente associado no Ocidente com a *Chanbara*. *O Samurai do Entardecer*, por sua vez, foca no cotidiano de um samurai em uma época de paz.

Há lutas na obra, entretanto, elas são poucas; o filme foca no drama cotidiano de seus personagens.

Outra razão para a escolha desses longas-metragens foi sua importância na renovação do interesse nesse gênero no século XXI. *O Samurai do Entardecer* (2002) foi o primeiro filme japonês a receber uma indicação ao Oscar de Melhor Filme Estrangeiro em quase vinte anos. Esse filme iniciou a renovação do interesse pela *Chanbara* e, após essa obra, Yoji Yamada dirigiu *A Lâmina Escondida* (2004) e *Amor e Honra* (2006), ambos filmes de samurai. *13 Assassinos* (2010), por sua vez, merece destaque por ser uma coprodução entre Japão e Inglaterra. O filme de Takashi Miike foi concebido com o objetivo de agradar não só o público japonês, mas o ocidental também. A obra foi bem recebida pelo público e pela crítica, concorrendo ao Leão de Ouro no Festival Internacional de Cinema de Veneza em 2010 e rendendo uma nova coprodução de *Chanbara* entre Japão e Inglaterra, o filme *Harakiri*, também dirigido por Miike em 2011.

A atmosfera fílmica, sendo um sistema de forças que interagem e se influenciam mutuamente, não é algo constante durante todo um longa-metragem. Em um filme, a composição de cada cena, seus ângulos e movimentos de câmera, os objetos do cenário e figurino, a paleta de cores, os sons presentes, a atuação e a interação dos personagens com o mundo ao seu redor, tudo isso influencia a atmosfera criada e uma mudança em qualquer desses elementos modifica a atmosfera percebida.

Durante a análise das obras, pudemos perceber que, por mais que a atmosfera seja fluida, algumas atmosferas tendem a reaparecer ao longo do filme, reforçando, dessa maneira, essa atmosfera pela repetição. Em *O Samurai do Entardecer*, por exemplo, Seibei possui uma aura de tranquilidade sempre presente ao redor de seu personagem. Essa atmosfera pessoal do samurai influencia a atmosfera final de todas as cenas nas quais participa. Nas cenas onde vemos o homem com suas filhas dentro de casa o resultado é uma atmosfera tranquila, onde os personagens podem aproveitar a companhia uns dos outros.

Outro fato relevante é a importância dada a verossimilhança no filme de *Chanbara*. Sendo uma obra de época, é fundamental que o público aceite o que é mostrado em tela como uma representação de uma realidade histórica. Essa percepção de realidade é relevante na suspensão da descrença pela audiência. Os fatos apresentados em tela devem ser aceitos como logicamente verdadeiros no universo narrativo. Em um longa-metragem ambientado no passado, se o período mostrado não for aceito como verossímil, algo abstrato como a atmosfera também não será aceito pela audiência.

Clima e ambiente são elementos importantes na construção da atmosfera de uma cena. Em *13 Samurais*, quando a audiência é apresentada aos crimes de Matsudaira Naritsugu, irmão de xogum, os cenários são escuros. A pouca iluminação cria um ambiente furtivo. Os atos apresentados são repreensíveis e devem ficar restritos às sombras. Naritsugu, entretanto, carrega ao seu redor uma aura de soberba. Ele se orgulha de todos os seus crimes e se recusa a escondê-los. O choque entre essas duas forças opostas resulta em uma atmosfera de estranhamento e repulsa. Mesmo o ambiente não sendo um elemento indispensável ao espaço dramático, sua presença pode ser sentida na atmosfera final de uma cena.

Perto do fim de *O Samurai do Entardecer*, Seibei Iguchi é ordenado por seus superiores a lutar contra Zenemon Yogo. Antes de iniciar sua batalha, os dois homens conversam sentados no chão da casa de Zenemon Yogo. É uma situação cordial. Eles falam sobre suas vidas e problemas. Há uma sensação de camaradagem na conversa, existindo na cena um clima de cumplicidade. Esse clima irá reforçar a atmosfera de tranquilidade presente nesse momento. Durante a conversa, a postura de Zenemon Yogo muda de tranquila para violenta. A atmosfera resultante em determinado momento é a soma de todas as forças existentes na sua composição. Qualquer modificação influencia o todo, sendo assim, a alteração na postura de Zenemon Yogo modifica a atmosfera presente de tranquila para uma de tensão.

A atmosfera fílmica está ligada às sensações que a obra cinematográfica consegue despertar nos espectadores. Muitos dos seus elementos são imateriais, e todos se influenciam mutuamente. Esse grande número de variáveis torna o estudo da atmosfera um desafio. *O Samurai do Entardecer* nos apresenta Seibei com sua aura de tranquilidade a influenciar a atmosfera ao seu redor. Temos nesse longa-metragem a saudade de Ito, filha mais nova de Seibei Iguchi e, quando idosa, narradora do filme. As lembranças da mulher pontuam a atmosfera vista com um sentimento agridoce: alegria ao pensar no pai, junto com a falta sentida por sua morte. Tomoe, sempre carinhosa, transforma a atmosfera doméstica, dando para as garotas a sensação de ter uma família completa após a morte da mãe.

Em *13 Assassinos* também temos um grande número de variáveis. Há Matsudaira Naritsugu com sua aura de prepotência. A cidade de Ochiai com suas armadilhas, trazendo morte para a tela. Os ambientes escuros, nos quais os planos são feitos e a luz do sol, no qual são revelados. Esses e outros elementos presentes nas obras constroem uma atmosfera fluída, sempre se modificando de acordo com o conjunto componente apresentado em tela.

A complexidade do tema, com todas as suas variáveis, com toda a sua dificuldade é o que torna o estudo da atmosfera algo enriquecedor. O trabalho apresentado não pretende ser

uma palavra final sobre esse tópico. Ele almeja ser mais um passo no estudo desse complexo e interessante tema não só para os filmes japoneses, mas para o cinema como um todo.

REFERÊNCIAS

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. London: BFI, 2000.

ANDERSON, Joseph L.; RICHIE, Donald. **The Japanese Film: art and industry**. New Jersey: Princeton University Press, 1982. p. 440-443.

ATKINSON, Michael. Takashi Miike's Epic Hara-Kiri: Death of a Samurai Might be his Best Film Yet. **The Village Voice**, New York, 2012. Disponível em: <<http://www.villagevoice.com/film/takashi-miikes-epic-hara-kiri-death-of-a-samurai-might-be-his-best-film-yet-6435636>>. Acesso em: 6 jul. 2015.

BELLANTONI, Patti. **If it's Purple Someone's Gonna Die: The power of color in visual storytelling**. Oxford: Elsevier, 2005.

BERRA, John. **Directory of World Cinema Japan**. Bristol: Intellect, 2010.

BIRD, Robert. **Andrei Tarkovsky: elements of cinema**. London: Reaktion Books, 2008.

BLOCK, Bruce A. **Cinematography: the visuals and the story**. California: University of Southern California, 2011.

_____. **The Visual Story: Creating the visual structure of film, tv and digital media**. Oxford: Elsevier, 2008.

BORDWELL, David. **Ozu and the Poetics of Cinema**. New Jersey: Princeton University Press, 1988. p. 17-30.

BRYANT, Anthony. **The Samurai**. Oxford: Osprey, 2000.

CASSETTI, Francesco. **Theories of Cinema**. Austin: University of Texas, 1999.

COHEN, Richards. **By the Sword: a history of gladiators, musketeers, samurai, swashbucklers, and olympic champions**. New York: Modern Library, 2012.

CREEKMUR, Corey. Buffalo Bill (Himself): history and memory in the western biopic. In: WALKER, Janet. **Westerns Films Through History**. New York: AFI Film Readers, 2001.

CUMMINS, Antony. **Samurai and Ninja**. Vermont: Tuttle, 2015.

D, Chris. **Outlaw Masters of Japanese Cinema**. London: I.B. Tauris, 2005. p. 189-206.

DELEUZE, Gilles. **Cinema: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a.

_____. **O Sentido do Filme**, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b.

FERIBERG, Freda. Utamaro and his Five Women. In: **Senses of Cinema**. Australia, 2003. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2003/cteq/utamaro/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

GORDON, Andrew. A Modern History of Japan: from Tokugawa times to the present. Oxford: Oxford University Press, 2003. p. 9-11; 161-162.

GIL, Inês. A Atmosfera Fílmica como Consciência. In: **Caleidoscópio**: revista de comunicação e cultura, Portugal: Edições Univarsitárias Lisófogas, n. 2, 2002. p. 95-101.

_____. A Atmosfera como Figura Fílmica. In: FIDALGO, António; SERRA, Paulo (org.). **Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã**: Actas do III Sopcom, IV Lusocom e II Ibérico, Volume I. Covilhã: Universidade da Beira Rio, 2005a. p. 141-146.

_____. **A Atmosfera no Cinema**: o caso de ‘A Sombra do Caçador’ de Charles Laughton entre onirismo e realismo. Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005b.

GIL, José. Movimento Total: o corpo e a dança. São Paulo: Iluminuras, 2013.

GRANT, Barry Keith. **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003.

_____. **Film Genre**: from iconography to ideology. London: Wallflower, 2007.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, Ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto – PUC Rio, 2014.

HOWE, Justin. Chambara / Samirai Cinema. In: BERRA, John. **Directory of World Cinema Japan**. Bristol: Intellect, 2010. p. 84-87.

LOBRUTTO, Vicent. **The Filmmaker’s Guide to Production Design**. New York: Allworth Press, 2002.

METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KAKESHI, Hisao; TAMORI, Ikuhiro; SCHOURUP, Lawrence. **Dictionary of Iconic Expressions in Japanese**: volume I: A – J. New York: Mouton de Gruyter, 1996. p. 177.

KALINAK, Kathlin. **Film Music**: A Very Short Introduction. Oxford: Oxford University Press, 2010. p. 1-8.

KELLER, Alexandra. Generic Subversion as Counterhistory: Mario Van Peebles’s *Posse*. In: WALKER, Janet. **Westerns Films Through History**. New York: AFI Film Readers, 2001.

KODERA, Yudai. Literature of Shintaro Ishihara. **Hakumon Herald**, Tóquio, 2012. Disponível em: <<http://www.hakumon-herald.com/column/politics/literature-of-shintaro-ishihara/>>. Acesso em: 08 jun. 2015.

KOIKE, KAZUO; KOJIMA, GOSEKI. **Lobo Solitário**. Rio de Janeiro: Panini, 2004-2005.

MCBRIDE, Joseph. **Steven Spielberg**: an autobiography. New York: Simon & Schuster, 2011.

MCDONALD, Keiko I. **Reading a Japanese Film**: cinema in context, Honolulu: University of Hawai'i Press, 2006. p. 122-135.

_____. **Japanese Classical Theater in Films**. Toronto: Associated University Presses, 1994.

MES, Tom; SHARP, James. **The Midnight Eye Guide to New Japanese Film**. California: Stone Bridge Press, 2005. p. 158-171; 180-196.

NAGIB, Lúcia. **Nascido das Cinzas**: autor e sujeito nos filmes de Oshima. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995. p. 145-163.

NAGIB, Lúcia; PARENTE, André (org). **Ozu**: o extraordinário cineasta do cotidiano. São Paulo: Marco Zero, 1990.

NAITO, Takashi; GIELEN, Uwe. Tatemaie and Honne: a study of moral relativism in japanese culture. In: GIELEN, Uwe; ADLER, Leonore; MILGRAN, Norman. **Psychology in International Perspective**: 50 years of the international council of psychologists. Amsterdam: Swets & Zeitlinger, 1992. p. 163-134.

RICHIE, Donald. **Japanese Cinema**: Film Style and National Character. New York: Anchor Books, 1971.

_____. **A Hundred Years of Japanese Cinema**. Tokyo: Kodansha, 2005.

THOMPSON, KRISTIN; BORDWELL, DAVID. **Film History**: an introduction. New York, McGraw-Hill, 2003. p. 45.

THORNE, Roland. **Samurai Films**. England: Kamera Books, 2008.

THORNTON, S. A. **The Japanese Period Film**: a critical analysis. North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2008.

WADA-MARCIANO, Mitsuyo. **Nippon Modern**: japanese cinema of the 1920s and 1930s. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2008.

WALKER, Janet. **Westerns Films Through History**. New York: AFI Film Readers, 2001.

WILSON, William. **Ideals of the Samurai**: writings of japanese warriors. California: Black Belt Books, 2005.

GLOSSÁRIO

- **Benshi:** narrador presente em exibições de cinema no início do século XX no Japão. Ele tinha como função não só narrar, mas também comentar e explicar para a audiência tudo o que passava na tela.
- **Bunbu:** significando as artes militares e da guerra, esse termo é utilizado para descrever o guerreiro completo que o samurai deveria ser. Um mestre nas artes e na guerra.
- **Bunraku:** tradicional forma de teatro de bonecos japoneses criado no século XVII.
- **Bushi:** palavra japonesa que significa guerreiro. Atualmente, também é utilizada como sinônimo para samurai.
- **Bushido:** termo que dá nome código pelo qual um samurai deveria pautar sua vida.
- **Chanbara:** filmes de luta de espada. Esse nome é usado para denominar os filmes de samurai.
- **Chonmage:** corte de cabelo associado aos samurais no qual o topo da cabeça do guerreiro é raspada e o resto do cabelo é lubrificado, amarrado em um rabo de cavalo e dobrado no topo da cabeça formando um topete.
- **Daimyo:** poderoso lorde feudal no Japão. Eles respondiam apenas ao xogum.
- **Gendaigeki:** nome genérico dado aos filmes japoneses sobre a vida contemporânea.
- **Giri:** nome dado no Japão ao sentimento de obrigação e honra que alguém sente por uma pessoa ou em uma situação.
- **Gueixa:** mulheres que são treinadas em várias artes japonesas como música, dança e conversação, com o objetivo de entreter seus clientes, geralmente homens.
- **Harakiri:** forma de suicídio ritual japonesa.
- **Honne:** verdadeiro sentimento de alguém.
- **Jidaigeki:** termo genérico usado para denominar filmes históricos japoneses.
- **Jidaimono:** peças de teatro japoneses tradicionais com foco em histórias de época.
- **Junbungaku:** literatura pura. Literatura considerada séria é vista no Japão como o oposto da literatura popular.
- **Kabuki:** um dos tipos de teatro tradicional japonês. Ele é conhecido, entre outras coisas, pela maquiagem exagerada usada pelos atores.
- **Kaiju:** denominação dada ao gênero de filmes de monstros japoneses.
- **Katana:** espada tradicional japonesa utilizada pelos samurais.
- **Kimono:** vestimenta tradicional japonesa.

- **Kodan:** forma tradicional japonesa de contar histórias. Geralmente, ao contar a narrativa quem fala usa um leque ou algum outro instrumento para marcar o ritmo da fala.
- **Mangá:** histórias em quadrinhos japonesas.
- **Naniwabushi:** narrativa cantada tradicional japonesa.
- **Ninjou:** são os sentimentos e desejos reais de uma pessoa perante alguém ou uma situação.
- **Onnagata:** atores que interpretam papéis femininos no teatro ou cinema japonês. Também chamados de *oyama*.
- **Oyamas:** atores que interpretavam papéis femininos no teatro e cinema japonês. Também chamados de *onnagata*. O uso de homens para interpretar papéis de mulheres se tornou a norma no teatro japonês no ano de 1629 e durou até o século XX.
- **Rakugo:** forma de contar histórias japonesa na qual o narrador se apresenta sentado em um palco usando apenas um leque de papel e um pedaço de pano como adereços para ilustrar a narrativa.
- **Ronin:** como era chamado um samurai sem mestre no Japão feudal.
- **Samurai:** guerreiros pertencentes a nobreza militar no Japão medieval.
- **Seiza:** Forma tradicional de sentar japonesa. Nela os joelhos são colocados sobre o chão, em seguida as pernas são dobradas. Na posição final as coxas repousam sobre as panturrilhas e a bunda descansando nos calcanhares.
- **Sengoku:** período de guerra civil japonesa. Ele teve início em 1467 e terminou em 1603 com a unificação de todas as províncias sob o domínio do Xogunato Tokugawa.
- **Seppuku:** forma de suicídio ritual japonesa.
- **Sewanomo:** nome pelo qual o teatro tradicional japonês denomina as peças com ambientação contemporânea.
- **Shinpa:** “nova escola” de teatro japonesa. Foi criada como oposição à “escola antiga”, o kabuki.
- **Taiyozoku:** filmes que tem como protagonistas jovens rebeldes e problemáticos.
- **Tatemaie:** o comportamento que alguém apresenta em público, mesmo que ele seja contra seus reais sentimentos.
- **Tintagem:** Processo no qual o filme em preto e branco é banhado com corante para que a película seja manchada e com isso obtenha cor. Como resultado a película ao ser projetada apresenta diferentes tons de uma mesma cor.
- **Viragem:** Processo no qual os fotogramas de um longa-metragem são pintados à mão, um a um para que adquiram cores variadas.

- **Xogum:** como era chamado o comandante militar e governador do Japão entre os séculos XII e XIX.

- **Yakuza:** crime organizado japonês.