

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS



GUSTAVO HENRIQUE LIMA FERREIRA

**O SANGYO EM DOLLS:
UM ENCONTRO DO BUNRAKU
COM TAKESHI KITANO**

NATAL/RN

2013



**Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas**

**O Sangyo em Dolls
um encontro do Bunraku
com Takeshi Kitano**

dissertação de mestrado

Gustavo Henrique Lima Ferreira

Natal/RN
2013

Gustavo Henrique Lima Ferreira

O Sangyo em Dolls
um encontro do Bunraku
com Takeshi Kitano

Dissertação submetida como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas, na linha de pesquisa Linguagens da Cena: Memória, Cultura e Gênero, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Helena Braga e Vaz da Costa

Natal/RN
2013

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA).

Ferreira, Gustavo Henrique Lima.

O Sangyo em Dolls: um encontro do Bunraku com Takeshi
Kitano / Gustavo Henrique Lima Ferreira. – 2013.

133 f. -

Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade
Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e
Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Natal, 2013.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Helena Braga e Vaz da Costa.

1. Teatro. 2. Cinema e linguagem. 3. Teatro (literatura) -
Técnica. 4. Teatro Bunraku. 5. Kitano, Takeshi – Filme Dolls. I. Costa, Maria
Helena Braga e Vaz da. II. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
III. Título.

RN/BSE-CCHLA

CDU 792



FOLHA DE APRESENTAÇÃO

A Defesa de Dissertação do trabalho intitulado: **“O Sangyo em Dolls: um encontro do Bunraku com Takeshi Kitano”**, apresentada por Gustavo Henrique Lima Ferreira, contou com a participação da seguinte Banca Examinadora:

Prof.a. Dra. Maria Helena Braga e Vaz da Costa

(Presidente - PPGARC/UFRN)

Prof. Dr. Denílson Lopes Silva

(Examinador Externo à Instituição - UFRJ)

Prof. Dr. José Sávio Oliveira de Araújo

(Examinador Interno - PPGArC/UFRN)

Natal/RN, 06 de março de 2013

Agradecimentos

À minha orientadora, Maria Helena, e aos meus pais, pelo carinho e confiança.

A meus familiares, pelo constante apoio.

Ao PPGArC (com seus discentes e docentes) pela oportunidade, pelas trocas e pelo espaço de ação e reflexão, assim como à CAPES, pelo investimento que permitiu o desenvolvimento e conclusão da pesquisa.

Ao júri do Prémio Eng. Fernando Gonçalves Lavrador, da Conferência Internacional AVANCA | CINEMA 2012, pela confiança em apostar e premiar parte desse trabalho.

Por fim, mas não menos importante, aos amigos de todos os lugares e todas as áreas, que sugeriram referências, que me apoiaram, ou, até mesmo, que dividiram bons momentos e boas conversas durante esse período.

Muito obrigado a todos vocês.

Resumo

Este trabalho tem por finalidade investigar as relações existentes entre o Teatro *Bunraku* e o filme *Dolls* (2002) do diretor japonês Takeshi Kitano. Para isso, foi feito inicialmente um estudo teórico desse teatro, elencando seus principais elementos, permitindo então, uma análise direta do filme, buscando revelar suas conexões com o *Bunraku*.

O *sangyo* faz referência à presença simultânea de três artes no teatro *Bunraku*: a narrativa, a música e a manipulação de bonecos. Em *Dolls*, o diretor Takeshi Kitano apresenta uma narrativa por meio de três histórias distintas, todas elas construídas com referências ao *Bunraku*. Assim como nesse teatro três artes distintas se harmonizam no palco, em *Dolls* três histórias independentes vão se apresentar em harmonia no filme.

Ao confrontar os dados do teatro *Bunraku* com os dados do filme *Dolls*, o objetivo é estabelecer as conexões entre a linguagem cênica do *Bunraku*, a dramaturgia de Monzaemon Chikamatsu e o cinema de Takeshi Kitano. Estas conexões permitem compreender como características de uma arte secular, regida por fortes regras e convenções, podem ser rerepresentadas através de outra linguagem, no caso a linguagem cinematográfica.

Palavras-chave: Cinema, *Dolls*, *Bunraku*, Takeshi Kitano, Monzaemon Chikamatsu.

Abstract

This work aims to investigate the relationship between the *Bunraku* theater and the film *Dolls* (2002), by the Japanese director Takeshi Kitano. To do so, it was initially done a theoretical study of this theater, detailing its key elements, and thus allowing a direct analysis of the film to be made. The main objective here was to reveal the film's connections with the *Bunraku*.

The Sangyo refers to the simultaneous presence of three arts in the *Bunraku* theater: the narrative, the music and the manipulation of puppets. In *Dolls*, the director Takeshi Kitano presents a narrative through three different stories, all built with references to the *Bunraku*. As in the theater the three distinct arts harmonize on stage, in *Dolls* three separate stories will perform in harmony within the film.

By confronting the *Bunraku* Theater with the film *Dolls*, the intention is to establish the connections between the scenic language of the *Bunraku*, the dramaturgy of Chikamatsu and also the cinema of Kitano. These connections allow to the understanding of how characteristics of a secular art, governed by strong rules and conventions, can be presented again through another language: the cinematic language and its particular set of codes and conventions.

Keywords: Cinema; *Dolls*, *Bunraku*, Takeshi Kitano, Monzaemon Chikamatsu.

Sumário

Introdução	8
Capítulo I	
一. Teatro <i>Bunraku</i>	17
1.1. Origens	17
1.1.1. A arte da manipulação de marionetes	17
1.1.2. O teatro de bonecos	21
1.2. A tríade do <i>Bunraku</i>	28
1.3. Técnicas e convenções	41
1.3.1. <i>Jo-Ha-Kyu</i>	45
1.3.2. Do <i>kudoki</i> ao <i>michiyuki</i>	48
1.3.3. As cores, o palco e as vestimentas	56
Capítulo II	
二. De Monzaemon Chikamatsu à Takeshi Kitano	62
2.1. Monzaemon Chikamatsu	62
2.1.1. <i>Jidaimono</i> e <i>Sewamono</i>	68
2.2. A lógica dos sentimentos	72
2.2.1. <i>Giri</i> x <i>Ninjo</i>	74
2.3. Takeshi Kitano	79
Capítulo III	
三. <i>Dolls</i>	88
3.1. De bonecos a humanos	88
3.2. As estações	96
3.2.1. Primavera	97
3.2.2. Verão	100
3.2.3. Outono	108
3.2.4. Inverno	111
3.3. De humanos a bonecos	116
Considerações finais	118
Bibliografia	122
Anexos	128
A. Glossário	128
B. Ficha técnica do filme <i>Dolls</i> (2002)	131
C. Filmografia de Takeshi Kitano (北野武) como diretor	133

Introdução

Essa dissertação tem por finalidade investigar as relações existentes entre o Teatro *Bunraku* e o filme *Dolls* (2002) do diretor japonês Takeshi Kitano.

O tema surgiu pelo interesse em possíveis diálogos gerados e compartilhados a partir do teatro. Durante a graduação, busquei investigar algumas questões entre teatro e literatura, ao encenar três textos dramáticos, do início do século XX, de autores não reconhecidos pelo seu trabalho dramaturgico, mas sim literário. João do Rio, importante cronista e contista carioca, e o poeta português Fernando Pessoa. Não se tratava, no entanto, de criar adaptações, mas sim, de buscar uma produção textual dramaturgica dentro do universo literário desses autores. A relação teatro literatura se intensificava, então, a partir da dramaturgia empregada, com textos que, apesar de dramáticos, carregavam em si características literárias marcantes, fossem pelos contos e crônicas de João do Rio, ou os poemas de Fernando Pessoa.

Para a pesquisa de mestrado, a intenção foi direcionar o foco para uma possível relação entre teatro e cinema. Dentro desse contexto, a escolha de um estudo que dialoga diretamente com o *Bunraku* se deu também pelas distintas possibilidades que essa arte apresenta na construção de uma noção de teatralidade, lidando com questões como, simultaneidade, fragmentação e manipulação. O interesse pelo filme *Dolls* se deu no contexto do entendimento de que esse filme poderia oferecer um importante prisma dentro dessa noção fronteira, entre cinema e teatro, abrindo espaço para as discussões no âmbito da construção cênica e dramaturgica.

A expressão *sangyo* “三業”, usada no título desse trabalho, faz referência a uma estrutura tríade. O kanji *san* “三” representa o número três, enquanto *gyo* “業” carrega o significado de trabalho, profissão, assim como de arte e representação¹. O

¹ O idioma japonês moderno se utiliza principalmente de três formas de escrita, o *kanji* e os silabários *hiragana* e *katakana*. Os *Kanji* são ideogramas de origem chinesa, que possuem significado e pronúncia variáveis, dependendo do contexto. Por existirem mais de 40.000 desses ideogramas, o governo oficializou em 1981 uma lista com 1945 *kanji* oficiais, que são distribuídos pela ordem dos traços que possuem.

Dentre os silabários, o *hiragana* é utilizado principalmente como complemento à leitura dos *kanjis*, através do uso de flexões e partículas gramaticais e até mesmo na construção de palavras inteiras. Já o *katakana* tem seu uso principal em estrangeirismos, como no nome do filme *Dolls*, que por ser de origem inglesa, é representado em japonês através da palavra *Dorozu* “ドールズ”.

significado de *sangyo* no contexto do *Bunraku* seria o de “três artes”, se referindo à presença de três artes distintas na constituição desse teatro, sendo elas a manipulação silenciosa de bonecos, a narrativa cantada *yoruri* e o uso do *shamisen*, instrumento musical de três cordas e braço longo. Essas artes, porém, podem ser entendidas também como profissões distintas, ficando claro que, no contexto desse teatro, não há uma grande distinção entre esses significados.

Essa estrutura tríade é determinando em muitos sentidos no filme *Dolls*. O diretor Takeshi Kitano² explora a linguagem do *Bunraku* através de três histórias distintas. A influência fica clara logo na primeira cena, quando são vistos trechos de uma apresentação do espetáculo *Meido no hikyaku*, “Mensageiro do Inferno”, do autor Monzaemon Chikamatsu (1653-1724).

Geralmente considerada uma das quatro grandes artes cênicas tradicionais da cultura japonesa³, o *Bunraku* desenvolveu-se no período conhecido como Edo⁴ ou Tokugawa (1603-1868), sendo conhecido originalmente pelo termo *ningyô joruri*, em japonês, *ningyô* significando boneco e *yoruri*, um tipo de narrativa cantada. Os tocadores de *shamisen* acompanham musicalmente o narrador, enquanto os bonecos são responsáveis apenas pela representação das ações. Isso provoca uma divisão entre audição e visão, constituindo a grande diferença no que toca a linguagem entre este e outros teatros de bonecos, onde o manipulador quase sempre também faz tanto as vozes dos bonecos, como também o papel de narrador. Além disso, ao contrário de grande parte das manifestações ocidentais, ligadas ao público infantil ou a uma narrativa cômica, o *Bunraku* se destina a um público adulto, com uma dramaturgia complexa e um altíssimo refinamento artístico no que se refere à composição da cena, seja pela presença das três artes, narração *yoruri*, música e manipulação dos bonecos, como também no uso de elementos cênicos,

² Em japonês, os nomes são compostos pelo nome de família, ou sobrenome, e depois o nome próprio, ou prenome, portanto, Takeshi Kitano em japonês é Kitano Takeshi (北野 武). Essa dissertação vai utilizar a composição que se faz comum nos idiomas ocidentais, com o nome próprio seguido do nome de família. Essa é também a forma como o nome do diretor Takeshi Kitano ficou conhecido internacionalmente. Nas referências, porém, as duas formas poderão ser encontradas.

³ Segundo Darci Kusano (1993), as quatro artes são o *Bunraku*, o *Bugaku*, o *Nôgaku* e o *Kabuki*.

⁴ Edo (também encontrado como Yedo ou Yeddo) significa estuário e é o antigo nome dado à Tokyo, que significa capital do leste. A alteração do nome ocorreu em 1868, quando ocorre uma mudança de poder.

desde o uso das cores, até mesmo à forma do palco. Existem outras manifestações com marionetes e outros tipos de teatro de bonecos no Japão, mas dentro do contexto dessa análise, todas as vezes que surgir o termo “teatro de bonecos”, este fará referência ao estilo que é conhecido atualmente como *Bunraku*.

Essa pesquisa irá demonstrar que em *Dolls*, o *Bunraku* se apresenta para além de uma simples referência dramática, exercendo uma influência que vai se refletir em toda a linguagem do filme. Na simplicidade dos diálogos e interpretação dos atores, na forma como as narrativas se intercalam, assim como na forma como a música e a imagem se apresentam, carregando individualidades, mas se completando no filme. Algumas sequências criam quadros artificiais, quase fantásticos, explorando as cores e extensão dos espaços, especialmente nos momentos da caminhada dos “mendigos acorrentados”.

Essas sequências, junto ao uso pontual da trilha sonora, refletem o emprego de uma lógica dramática, presente no *Bunraku*, que vai além do texto ao explorar uma espécie de dramaturgia visual e sonora. Outra questão a ser considerada é o fato do teatro *Bunraku* apresentar uma obra marcada pela temática da morte, especialmente nos chamados dramas domésticos, onde essa morte aparece não apenas como finitude, mas também como libertação, como a forma de concretizar a união dos amantes que não pode ocorrer em vida. Em *Dolls*, não apenas os personagens, como a própria construção tríplice faz com que as histórias sejam construídas de forma que caminhem juntas para essa morte.

O objetivo aqui é, portanto, revelar as características de uma influência direta e/ou indireta que o Teatro *Bunraku* exerce especificamente no filme *Dolls*, procurando entender quais os desdobramentos que essa relação provoca na cena, neste caso entendendo, discutindo e analisando a cena no filme a partir de sua linguagem estética, seus temas e sua dramaturgia.

Dolls é dividido em três histórias, que versam sobre três casais diferentes. Para facilitar a compreensão durante a abordagem dessas histórias, elas serão aqui classificadas de acordo com a sua ordem de aparição inicial. Será considerado como primeira, portanto, a história que apresenta o casal Matsumoto (Hidetoshi Nishijima) e Sawako (Miho Kanno) como os “mendigos acorrentados”. A segunda história será a de Hiro (Tatsuya Mihashi) e Ryoko (Chieko Matsubara), enquanto a

terceira será a do fã Nukui (Tsutomu Takeshige) e da cantora Haruna (Kyôko Fukada).

Na primeira história, Matsumoto e Sawako são apaixonados, mas o rapaz é convencido pelos pais a abandoná-la para se casar com a filha de seu chefe. Após uma tentativa de suicídio, Sawako acaba sofrendo graves danos mentais, levando Matsumoto a rejeitar uma vida socialmente invejada, para se dedicar completamente à mulher que havia abandonado, em uma vida errante e sem perspectivas. Essa história vai servir como fio condutor para todo o filme e com isso, é nela onde se percebe um uso mais direto da linguagem do teatro *Bunraku*. Na segunda história, Hiro, um chefe da máfia, relembra do grande amor, Ryoko, abandonada por ele muitos anos antes num banco de um parque. Ryoko promete esperar por ele todos os sábados no mesmo lugar. Muitos anos depois, Hiro resolve retornar e tentar encontrá-la novamente. Na terceira história, Haruna, uma famosa cantora pop, abandona a carreira e se isola completamente após ter seu rosto desfigurado em um acidente de carro que também causa a perda de visão de um de seus olhos. Para voltar a se aproximar, Nukui, um de seus fãs mais devotos, toma uma atitude drástica, cegando a si próprio.

Considerando a relação proposta por esta dissertação, entre o teatro *Bunraku* e o cinema de Takeshi Kitano, através do filme *Dolls* (2002), a escolha caiu sobre a decisão de dividir a pesquisa basicamente em duas etapas: um estudo teórico do *Bunraku* e posteriormente uma análise do objeto em si, o filme *Dolls*.

No contexto desse estudo teórico do *Bunraku*, o objetivo é elencar as principais questões e os elementos, códigos e convenções presentes nessa forma artística. Tratando especificamente desse tema existem duas importantes pesquisas contidas em dois livros diferentes, os únicos publicados no Brasil que tratam diretamente sobre o tema. São eles *Bunraku: Um Teatro de Bonecos*, de Sakae M. Giroux e Tae Suzuki (1991) e *Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca*, de Darci Kusano (1993).

Bunraku: Um Teatro de Bonecos aborda tanto questões técnicas como também a história desse teatro, surgido a partir da junção de três artes distintas, a narrativa *yoruri*, a música do *shamisen*, e a manipulação de bonecos. O livro destaca as características desse teatro, como por exemplo, o uso de três manipuladores

para cada boneco, todos visíveis ao público. Em seu último capítulo, apresenta a sinopse de 19 peças desse teatro.

Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca foi publicado a partir da tese de doutorado da autora, defendida na Escola de Comunicação e Artes da USP, em junho de 1991. O livro aborda os aspectos técnicos e históricos dos teatros *Bunraku* e *Kabuki*, que surgiram no mesmo período em contraste ao *Nô*, espécie de teatro clássico japonês. A autora realiza também um estudo comparado, analisando esses teatros em comparação com o teatro barroco.

O artigo *Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas*, de Roberta Regalce Almeida (2008), se aproxima do que é proposto aqui, relacionando o *Bunraku* (nesse caso também o *Kabuki*) com outro tipo de mídia, ainda assim, trata-se de uma abordagem completamente diferente, já que relaciona esses teatros de uma maneira geral com a linguagem de animação, enquanto aqui o objetivo será uma relação direta e específica com o filme *Dolls* e a obra do seu diretor.

Trabalhando a partir de um outro viés, a pesquisa de Marco Souza (2005), que resultou no livro *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*, trata de um tipo diferente e específico de teatro de bonecos japonês, o *Kuruma Ningyo*. Marco Souza é autor também do artigo intitulado *Tradição, modernidade, teatro, animação e Kuruma Ningyo* (2006), no qual discute aspectos desse mesmo teatro. A pesquisa de Alex de Souza e Valmor Beltrame segue por um caminho semelhante, resultando em dois artigos, *Teatro de Bonecos e animação à vista do público* (2007) e *As Influências do Teatro de Bonecos Japonês na animação à vista do público* (2008). Em ambos os casos, dentro de uma análise geral do teatro de bonecos no Japão, o *Bunraku* chega a ser citado, mas não como objeto principal de estudo.

Ainda sobre o teatro *Bunraku*, o autor Donald Keene (1990) assume grande importância, em especial com a tradução para o inglês de 11 peças do principal autor desse teatro, Monzaemon Chikamatsu (1653-1724), no livro *The Major Plays of Chikamatsu*. Outra referência importante é o artigo de Roland Barthes (1976), "The Dolls of *Bunraku*", que aborda questões técnicas desse teatro a partir de um olhar ocidental. Grande parte desse artigo pode ser encontrada no livro *Império dos Signos* (2007), mas alguns trechos, que não aparecem no livro, serão analisados a

partir da versão em inglês. O uso de Barthes como referência leva em consideração o estudo dos elementos, códigos e convenções, como sendo um estudo dos signos presentes na representação teatral.

Num segundo momento será apresentada uma análise direta de *Dolls*, levando em conta os diferentes níveis da influência exercida pelo *Bunraku* nas três histórias do filme. Na dissertação *Cinema, Modernidade e Temporalidade*, de Maíra Saruê Machado (2007), na área de sociologia, *Dolls* é um dos quatro filmes analisados, com o intuito de discutir o que a autora define já em seu resumo como “formas de temporalidade que se apresentam como contraponto àquela hegemônica na modernidade”. A abordagem de Maíra Machado do filme *Dolls*, à qual é dedicado um capítulo, acontece por um viés mais sociológico, numa análise em relação ao homem moderno e à modernidade em si (a autora evita os termos contemporâneo e contemporaneidade). Outra publicação, ainda mais recente, que trata a respeito do filme é a monografia de Vitória Fischer Schilling (2010), *Cinema Japonês: Cultura e Estética no Filme Dolls*. O texto, da área de comunicação social, aborda a forma como compreensão da mensagem pode ser afetada pelo aporte cultural de seus espectadores, focando na receptividade do filme por diferentes públicos. Assim como o trabalho de Machado, apesar de abordarem o filme *Dolls*, estes trabalhos o fazem por um viés completamente distinto do que é proposto aqui nesta pesquisa, que busca analisar a relação estética e dramática entre o filme e o teatro *Bunraku*. Ainda assim, por se tratarem de um trabalhos acadêmicos sólidos e coerentes acerca do objeto de pesquisa aqui relatado - o filme *Dolls* -, tanto a dissertação de Maíra Saruê Machado como a monografia Vitória Fischer Schilling, precisaram ser levados em consideração. Outro trabalho que será considerado é *Takeshi Kitano Um Cineasta de Dois Mundos: Hollywood e o Tradicional Cinema Japonês*, de Sérgio Luiz Lima Grecco (2007), mas nesse caso o foco é a possível relação entre o diretor e o cinema americano, tendo como objeto o filme *Brother* (2000), o único filmado por Kitano fora do Japão, no caso em Hollywood.

A pesquisa se realiza então considerando as fronteiras entre a representação teatral e o filme, utilizando os dados obtidos sobre o teatro *Bunraku*, para realizar uma análise do filme *Dolls*, respondendo algumas perguntas em torno de uma questão central, que se refere à forma como o teatro *Bunraku* se apresenta em *Dolls*. A partir daí, respostas para outros questionamentos mais específicos podem ser encontradas, como, por exemplo, o grau de contaminação que esse teatro

exerce na linguagem do filme, os elementos e recursos de uma linguagem cinematográfica preexistente que podem ser observados, a forma como os temas já presentes na filmografia de Takeshi Kitano são retrabalhados em *Dolls*, a escolha por determinados elementos e recursos e a relação dessa escolha com a estética do Teatro *Bunraku*, ou, sendo mais específico, nesse último caso, quais elementos desse teatro aparecem nas escolhas e recursos utilizados pelo diretor Takeshi Kitano.

A hipótese levantada a partir desses questionamentos é a de que as escolhas feitas pelo diretor Takeshi Kitano por determinados elementos e linguagens estéticas e dramáticas, estariam em constante diálogo com a linguagem do teatro *Bunraku*. Esse diálogo, portanto, vai além de uma simples inspiração, já que não se limita a tratar esse teatro apenas como referência, ou até ser homenagem pretendida pelo diretor. Mesmo quando trata de temas anteriormente abordados em seu cinema, a diferença em *Dolls* está justamente no uso assumido, por Kitano, dessa linguagem que equilibra harmonicamente elementos presentes no *Bunraku* com questões de seu próprio trabalho.

Pretende-se ainda demonstrar aqui que a fotografia, a movimentação e o posicionamento da câmera, a edição, os cenários e figurinos, e até mesmo a forma de interpretar dos atores, enfim, toda a *mise-en-scène* encontra correspondência nos elementos estéticos e nas convenções desse tipo específico de teatro. Kitano, porém, não lança mão de nenhum recurso novo em seu filme. Nenhum elemento em *Dolls* foge de características preexistentes na linguagem cinematográfica, pensando no contexto de seus códigos e convenções, mas é através da escolha e do arranjo desses elementos, desses recursos da linguagem cinematográfica, que Kitano cria uma correspondência com a estética e as convenções do *Bunraku*.

Takeshi Kitano é considerado um dos expoentes do cinema japonês. Muito admirado em seu país natal por seu trabalho na televisão, recebeu por seis anos seguidos o título de celebridade televisiva mais popular do Japão. No exterior conseguiu reconhecimento como diretor de cinema, recebendo prêmios como o Leão de Ouro em Veneza, além de indicações à Palma de Ouro em Cannes e ao Urso de Berlim. Em 2010, foi agraciado em Paris com a Ordem das Artes e Letras, prêmio de grande prestígio cultural na França.

Mesmo sendo considerado um dos grandes cineastas japoneses e uma referência no cinema contemporâneo, seu trabalho ainda é pouquíssimo divulgado e conhecido no Brasil. Seus filmes se restringem quase sempre a festivais e mostras de um segmento específico, junto a outros filmes orientais ou filmes sobre a máfia, assunto recorrente em sua obra. Por serem poucos os estudos no Brasil sobre o teatro *Bunraku* e ainda mais raros os que tratam da figura de Takeshi Kitano, esta dissertação visa contribuir também para a ampliação do espectro desses estudos.

Em acordo, o primeiro capítulo aborda as origens da manipulação de bonecos no Japão, seguindo para o período de criação do teatro de bonecos, com o surgimento das principais técnicas e a consolidação de uma forma específica, que se mantém nos dias de hoje⁵. Serão elencados nesse capítulo alguns dos principais elementos, códigos e convenções presentes nessa representação teatral.

No segundo capítulo, serão abordadas as figuras de Monzaemon Chikamatsu, principal dramaturgo da história do Teatro *Bunraku* e Takeshi Kitano, diretor do filme *Dolls*. Os textos de Chikamatsu foram a inspiração inicial para o filme, que se inicia com a passagem de um espetáculo de sua autoria, *Meido no Hikyaku*, “Mensageiro do Inferno”.

O terceiro capítulo trará uma análise direta do filme *Dolls*, retomando alguns dos pontos discutidos nos capítulos anteriores, no sentido de detalhar elementos da linguagem estética e dramática do filme, considerando-o sempre no seu diálogo com o *Bunraku*. Como fio condutor, será abordada a relação da narrativa do filme com as estações do ano, dividindo o filme em quatro ciclos que vão cronologicamente da primavera, onde a caminhada se inicia, até o inverno onde tudo se encerra.

Essa estrutura proposta para a dissertação visa seguir um caminho de análise que parte do teatro *Bunraku*, passando pela figura de Monzaemon Chikamatsu, até chegar em Takeshi Kitano e em seu filme *Dolls*. O objetivo a ser atingido nesse caminho é a análise dos elementos que constituem as bases referenciais para a construção do filme, estabelecendo qual o uso de códigos e convenções desse teatro e de códigos e convenções do cinema presentes no filme, como eles se revelam, e como através de seu uso e manipulação é possível estabelecer conexões

⁵ Mais detalhes sobre a história do *Bunraku* podem ser encontrados em dois livros disponíveis na língua portuguesa e que, entre outros, serviram de referência para essa pesquisa: *Bunraku: Um teatro de Bonecos*, de Sakae M. Giroux e Tae Suzuki (1991), e *Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca*, de Darci Kusano (1993).

e entendimentos sobre a relação entre o cinema produzido por Takeshi Kitano e a tradição do Teatro *Bunraku*.

A escolha e análise do filme *Dolls*, justifica-se pela ausência de estudos no Brasil sobre o teatro *bunraku* e sobre o cinema japonês. Esta pesquisa serviria para ampliar então o espectro de análises a partir de um viés contemporâneo. Considerando a influência estética do *Bunraku* e seus desdobramentos no filme, justifica-se também, no sentido de procurar uma melhor compreensão de como este teatro é referenciado por outro meio de representação artística, o cinema.

Capítulo I

一. Teatro Bunraku

Esse primeiro capítulo inicia com uma abordagem do teatro *Bunraku* a partir de suas origens, na manipulação de bonecos no Japão, que mais tarde levou à criação de um teatro em si. Na segunda parte do capítulo, será visto como se deu o estabelecimento desse teatro, com a construção de uma linguagem que se mantém até os dias de hoje, considerando seu contexto histórico e ressaltando como a forma tríade, mencionada anteriormente, ganha força de diversas formas. Na parte final, serão elencados os principais elementos, códigos e convenções presentes nessa representação teatral, já apontando para essa relação do *Bunraku* com o filme *Dolls*.

O termo *Bunraku* só passou a designar o teatro de bonecos do Japão em meados do século XIX. Originalmente conhecido pelo termo *ningyô jôruri*, esse teatro foi rebatizado em homenagem ao manipulador de bonecos *Bunrakuken* Uemura (1737-1810). No início do século XIX, um período em que o teatro de bonecos estava em baixa, o esforço de *Bunrakuken* foi fundamental para reestruturar essa arte.

Em 1872, Bunrakuo, um descendente de Bunrakuken, denominado Bunrakuken III, incitado pela prefeitura de Osaka, que decidira reunir todos os locais de diversão numa só área, transfere o teatro para Matsushima, na extremidade oeste de Osaka, denominando tanto o novo teatro como a sua trupe de Bunraku-za. Foi a primeira vez que o nome *Bunraku* (literalmente “prazeres literários”) foi dado a um teatro. (KUSANO, 1993, p. 49)⁶.

1.1. Origens

1.1.1. A arte da manipulação de marionetes

A manipulação de bonecos se faz presente na cultura japonesa desde o início dessa civilização. “Até hoje, nas zonas rurais das mais diversas regiões do Japão, existem manipuladores de velhos bonecos, bonecos estes relacionados a danças

⁶ O termo “za” (座) é um sufixo que se refere ao lugar ou posição de alguém. Particularmente, quando ligado ao nome de um teatro, ele vai determinar ser esse o teatro de alguém, no caso do *Bunraku-za*, o teatro de *Bunraku*, ou mesmo o teatro *Bunraku*, entendendo teatro não como a forma artística, mas o espaço físico, o local de apresentação. (fonte: denshi jisho).

populares primitivas” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 36). As origens precisas dessas marionetes primitivas não podem ser confirmadas, mas sua presença está vinculada ao uso em cultos religiosos e santuários xintoístas. No nordeste do país, as *miko* (“sacerdotisas”) “celebravam ofícios religiosos, operando bonecos simples, um em cada mão, representando deuses ou princesas, enquanto recitavam suas orações e encantamentos” (KUSANO, 1993, p. 31). Outro exemplo é o do boneco que representa o deus da boa pesca *Ebisu*, que até os dias de hoje, em certas regiões, é levado durante o Ano Novo, de casa em casa, para dar sua bênção através de danças e palavras de boa sorte.

Esses bonecos seriam representantes dos deuses ou de seus mensageiros, que naquele momento desciam à terra. Tratava-se de uma cerimônia religiosa em que os manipuladores eram, portanto, médiuns ou sacerdotes, não possuindo nenhuma conotação artística.

Os movimentos simples de um boneco de vara operados por uma médium a entoar antigas lendas, constituem um eco longínquo da sofisticada arte do *bunraku* mas, já em sua forma mais primitiva, apresentam um aspecto peculiar do teatro japonês de bonecos: a não preocupação em se esconder o manipulador. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 36).

A partir do século VIII, surgem os *karaishi* ou *kugutsu-mawashi*, “manipuladores de bonecos”, um grupo de nômades que chegam ao Japão, oriundos da Ásia Central, através da península coreana. Durante alguns séculos, eles viajam por todo o país, os homens vivendo da caça e se apresentando como artistas itinerantes enquanto as mulheres dançavam e atuavam como videntes e até mesmo prostitutas. Acabam entrando em contato com os bonecos sagrados e esses manipuladores nativos, e recebendo essa influência, “passando a secularizar a sua própria arte de representação, ocasionando a transformação de atuações de bonecos enquanto representações sagradas para apresentações como mero entretenimento”. (KUSANO, 1993, p. 32).

Por volta do século XIII, os *kugutsu-mawashi* começam a se estabelecer em determinadas localidades, em especial a região de Nishinomiya. Alguns deles continuaram provavelmente a trabalhar com a manipulação de bonecos, mas em sua grande maioria passam a viver de meios como a caça e a agricultura, enquanto algumas mulheres passam a exercer a prostituição em bordéis desses locais.

Segundo Darci Kusano (1993), para preservar a memória desses manipuladores, existe um pequeno santuário em Nishinomiya, dedicado ao deus da arte da manipulação de bonecos, Dokumbo Hyakudayu Okami.

Um capítulo à parte no contexto da manipulação de bonecos no Japão se dá com a chegada de marionetes de vara vindas da China, no século XIV e com a importação de bonecos mecânicos desse mesmo país, já no século XV. Esses bonecos atraem alguma atenção e, com a chegada dos missionários cristãos, em meados do século XVI, outros tipos de brinquedos mecânicos são trazidos, dessa vez oriundos da Europa. Toda essa influência faz com que os artesãos japoneses comecem a imitar e depois aperfeiçoar esses mecanismos, criando construções extremamente complexas. Nenhum desses bonecos mecânicos vindo do estrangeiro, fossem da China ou da Europa, participaram de fato do surgimento do teatro de bonecos do Japão, mas contribuíram no desenvolvimento da maquinaria interior dos bonecos japoneses, como se pode ver na fala de Giroux e Suzuki:

Embora esses bonecos mecânicos não tenham exercido uma influência maior no teatro de bonecos subsequente, deixaram uma marca fundamental: o uso de fios internos para mover lábios, olhos e dedos dos bonecos em cena. (1991, p. 39).

Ainda no século XV, as apresentações de bonecos começam a se apoiar nas dramaturgias já existentes dos teatros *Nô* e *Kyogen*. Apesar da grande diferença de estilos, “peças de *nô* e *kyogen* constituíam o único repertório teatral disponível e os manipuladores de bonecos continuaram a usá-las por séculos.” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 39).

Em Nishinomiya surgem os *Ebisu-kaki*, artistas ligados ao santuário de Ebisu, e que através da manipulação de bonecos, apresentavam lendas e histórias deste que é o deus da pesca. Por estarem na região de Nishinomiya, teriam aprendido sua arte através dos *kugutsu-mawashi* que haviam se estabelecido na região. O reconhecimento das apresentações de *nô* usando bonecos faz com que esses *Ebisu-kaki* fossem convidados ao palácio para apresentar diversos espetáculos na presença do imperador, entre os anos de 1580 e 1600. Em consequência do sucesso obtido nessas apresentações, os *Ebisu-kaki* passam a ser cada vez mais requisitados e acabam por se desligar do santuário de Ebisu, sendo absorvidos pelo teatro de bonecos que começava a ser desenvolvido na época.

Assim como os *Ebisu-kaki*, surge entre os séculos XVI e XVII o *Hotoke Mawashi* (“volteio de Buda”), que também usava os bonecos para apresentar histórias, lendas e sermões, só que nesse caso ligados ao budismo.

Originalmente, prestavam-se para fins ritualísticos e não se preocupavam em agradar o público. Com o tempo, entretanto, os sermões desenvolvem-se em peças, na direção da futura arte do *bunraku*, apresentando narrativas que acrescentam descrições aos diálogos, recitada por um cantador-narrador. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 40).

Essas apresentações, ainda que possam ser consideradas primitivas em relação ao teatro de bonecos em si, já apresentavam características que seriam mantidas e, até mesmo, aperfeiçoadas, como a forte presença da narrativa, inclusive com o manipulador muitas vezes estando ausente dos diálogos. A manipulação dos bonecos também já apresentava, em vários casos, movimentos complexos e detalhados, porém, diferente do que passaria a ocorrer no teatro de bonecos em si, essa movimentação tinha o caráter de ilustração, sem se preocupar necessariamente com a interpretação do texto. “Seus movimentos ainda não foram concebidos para incorporar o texto como o foram posteriormente, mas para criar efeitos visuais que complementassem a narração”. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 45).

Já no século XVII, no período Tokugawa, a arte de manipulação de bonecos começa a se desenvolver junto com a narrativa cantada *yoruri* e o uso do *shamisen*. Os monges Kengyo Sawazumi e Koto Takino, narradores *yoruri*, criaram as duas primeiras escolas da narrativa com o uso do *shamisen*, abrindo o caminho para que seus discípulos, no começo do século XVII, se unissem aos manipuladores de bonecos. Esses artistas abrem o caminho para o surgimento de um verdadeiro teatro de bonecos, o *ningyô yoruri*, que vai atingir seu auge na primeira metade do século seguinte.

1.1.2. O teatro de bonecos

Enquanto a parte artística, tanto do *yoruri* como da arte de manipulação de bonecos vinha evoluindo e ganhando novos adeptos, a conjuntura política e econômica do período Tokugawa permite a ascensão de uma nova classe mais ligada às áreas urbanas. Segundo Donald Keene (1990), a sociedade japonesa nesse período obedecia a uma hierarquia extremamente rígida, dividida em quatro classes: os samurais, depois os agricultores, os artistas e finalmente os comerciantes. Os artistas e comerciantes compunham juntos uma classe maior, e essa nova classe, urbana, recebia o nome de *chonin*, “gente da cidade”. Formada por habitantes das áreas urbanas, comerciantes e artesãos, essa classe equivaleria à burguesia, que ascendia na Europa. Por não estarem submetidos a um controle mais rigoroso do *shogunato*, muitos desses *chonin* levavam vidas melhores do que os samurais de mais alto ranking, chamados *daimyo*⁷. Herman Kahn traça um breve panorama de como se davam essas relações na sociedade japonesa.

A classe superior era constituída pelos samurais, mas muitos deles, talvez a maioria, acabavam, ao fim de algum tempo, e de alguma inflação, a figurar entre os elementos mais pobres do Japão. A camada social imediatamente inferior era atribuída aos agricultores que, em média, estavam em situação financeira melhor que a dos samurais, mas não tão boa quanto a do nível social que vinha depois, o dos artífices. Estes, por sua vez, não viviam em geral tão bem quanto os comerciantes, que tinham a mais baixa posição social. Dessa maneira, o grupo que estava socialmente no ponto mais baixo, a classe dos comerciantes, tinha tendência também a ser o mais rico do Japão, ao passo que os que estavam mais perto do alto sofriam, com frequência, de extrema pobreza. (KAHN, 1970, p. 42).

Ainda assim, os samurais faziam questão de provar sua autoridade influência política quando necessário, cancelando dívidas e até mesmo confiscando o dinheiro daqueles acusados de uma ostentação acima de sua classe⁸.

O crescimento das áreas urbanas foi tão intenso que, no começo do século XVIII a capital Edo já contava com cerca de 1 milhão de habitantes. Esse

⁷ Os *daimyo* eram figuras equivalentes aos senhores feudais, com controle sobre determinadas regiões, que lhes eram confiadas pelo Shogun, autoridade empossada pelo Imperador, mas que, de fato, era quem governava o país.

⁸ Keene (1990) relata o caso de Yodoya Saburoemon, comerciante mais rico e respeitado de Osaka, que teve toda sua fortuna confiscada no ano de 1705.

crescimento das cidades abriu caminho para uma grande difusão do ensino entre as camadas mais populares do povo japonês. Outro fator fundamental é que durante o período Tokugawa, o Japão foi mantido em um regime de isolamento por seu governo. Esse isolamento, facilitado pela própria geografia insular do país, serviu de base para a unificação da nação japonesa e, posteriormente, para consolidar a paz no território nacional. José Yamashiro (1978) aponta que a manutenção dessa paz interna e o crescimento urbano, dentro de um país isolado de influências exteriores, estabelecem não apenas uma demanda, mas também um ambiente altamente propício para o surgimento de manifestações culturais populares nacionais.

De origem popular, o teatro de bonecos começa a se estabelecer na região de Kansai, especialmente nos distritos de Kyoto e Osaka, sendo levado à Edo no início do século XVII. Apesar do grande desenvolvimento e popularidade obtidos, o teatro de bonecos tem vida curta na capital. Em consequência de um grande incêndio no ano de 1657, que destruiu quase toda a cidade, muitos artistas do *ningyô joruri* retornam para a região de Kansai, deixando espaço para que o *Kabuki* se desenvolvesse em Edo.

A peculiaridade do *bunraku* no Japão é que esta arte teve seu desenvolvimento concomitante ao do *kabuki*, às vezes sobrepujando-o na popularidade e outras, sendo por este sobrepujado, mas sempre com influências mútuas. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 106).

A região de Kansai torna-se definitivamente o centro de desenvolvimento do *ningyô joruri*, dividindo-se em dois centros: Osaka, com um *joruri* de estilo mais direto e vigoroso do narrador Harimanojo Inoue, e em Kyoto, com o estilo mais lírico e refinado de Kaganojo Uji, que trazia influências do teatro *nô*, no qual trabalhou anteriormente. Essa importância da narrativa é uma marca fundamental desse teatro. É importante ressaltar que o *ningyô joruri*, posteriormente chamado *Bunraku*, teve seu desenvolvimento estruturado em torno desse estilo de narrativa, o *joruri*, em torno do qual se reuniram a música do *shamisen* e a manipulação de bonecos.

Em relação ao *kabuki* que valorizava, antes de mais nada, o trabalho de interpretação de seus atores e era, assim, uma arte para ser vista, o *bunraku* era uma arte para ser ouvida. Todavia, “ouvir” o *bunraku* não significa simplesmente “apreciar a narração do *tayû*”. Como disse Chikamatsu, o *jôruri*, a narração, considera em primeiro lugar sua relação com os *ningyô*, os bonecos. Daí seu nome *ningyô jôruri*. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 106).

A criação do teatro de bonecos Takemoto-za, pelo narrador Gidayû Takemoto, deu início à fase de maior sucesso desse teatro. Takemoto apresentou um estilo de narrativa tão popular que seu nome virou sinônimo do estilo do *yoruri* no *bunraku*, o *gidayû-bushi*. De origem humilde, no campo conhecido apenas como Gorobei de Tennoji, ele é apresentado ao *yoruri* ao ouvir os ensaios numa casa de chá próxima a seus arrozais. A casa pertencia à Ribeí Shimizu, narrador consagrado e discípulo de Haramanojo Inoe. Dono de uma boa voz, Gorobei chama a atenção de Ribeí que o torna seu discípulo. Em 1674 faz sua estreia em Osaka, mas pouco tempo depois, insatisfeito com o estilo duro de narrativa do *Harima-bushi*, ganha permissão de Ribeí para mudar-se para Kyoto, onde tem contato com Kaganojo Uji.

Dominados os estilos de Harimanojo e de Kaganojo, Guidayu cria o seu próprio estilo de narração, singular e forte, acrescentando influências tanto do *sekkyô-bushi* (“canções e sons das cerimônias e dos sermões religiosos”), dos vários estilos de narração predominantes na época, do canto falado do teatro *nô*, bem como das canções folclóricas e populares, introduzindo sutis gradações de sentimentos. (KUSANO, 1993, p. 42).

Esse estilo mais forte de narração não faz sucesso em Kyoto, obrigando Takemoto a voltar para Osaka, onde finalmente inaugura sua própria companhia, no Takemoto-za, em 1684, conquistando popularidade ao apresentar as peças de Chikamatsu. Com seu estilo próprio, Gidayu Takemoto “passa a ser considerado o único mestre do *yoruri* em 1685, ao derrotar Kaganojo, que viera de Kyoto especialmente para uma apresentação de desafio” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 49). Nesse mesmo período, Takemoto convida Monzaemon Chikamatsu para ser o dramaturgo exclusivo do Takemoto-za⁹. Já em seu primeiro trabalho juntos, *Shusse Kagekiyo* (“O vitorioso Kagekiyo”), a dupla causa enorme sucesso e marca de vez a presença de um novo estilo da narrativa, que vai ser conhecido como *gidayû-bushi*.

A maioria das peças de marionetes (ou *jôruri* como elas são chamadas) antes de *O Vitorioso Kagekiyo* eram grosseiramente construídas e cheias de expressões estereotipadas. *O Vitorioso Kagekiyo*, desde suas primeiras frases não convencionais, proclamou o aparecimento de uma nova estrela no teatro de bonecos. (KEENE, 1990, p. 4 – tradução minha)¹⁰.

⁹ Aspectos mais específicos da dramaturgia, em especial dos textos de Monzaemon Chikamatsu, serão vistos no segundo capítulo.

¹⁰ Most puppet plays (or *jôruri*, as they were called) before *Kagekiyo Victorious* were crudely constructed and filled with stereotyped expressions. *Kagekiyo Victorious*, from its first

Essa nova estrela a qual Keene (1990) se refere é a figura do autor, que pela primeira vez começa a ganhar importância nesse teatro. Além dos dois artistas citados, será introduzida também a figura do manipulador de bonecos Hachirobei Tatsumatsu. Gidayû Takemoto, Monzaemon Chikamatsu e Hachirobei Tatsumatsu formam, então, a tríade do Takemoto-za¹¹. Essa tríade foi responsável por grande parte do desenvolvimento da arte do *Bunraku*. Surgem então as primeiras apresentações com os manipuladores totalmente visíveis pelo público e as figuras do narrador e do tocador de *shamisen* passam a se apresentar em uma plataforma específica, posicionada diante da plateia. Após certo período cuidando também da gerência do teatro, Gidayû Takemoto passa a se dedicar somente à narrativa e o dramaturgo Izumo Takeda I assume o papel de gerente do Takemoto-za, contribuindo para novas mudanças e para avanços na produção dos espetáculos. Nesse período, “o acréscimo de elementos teatrais, como a introdução de uma bela decoração, tornaria mais viva e complexa toda a estrutura do palco que, por sua vez, gradualmente afetaria o repertório do teatro de bonecos” (KUSANO, 1993, p. 45).

Na primeira década do século XVIII, Uneme Takemoto, um dos discípulos de Takemoto, abandona o teatro e adota o nome de Wakadayu Toyotake para abrir o Toyotake-za. A grande rivalidade entre os dois teatros impulsiona ainda mais o desenvolvimento do teatro de bonecos, mesmo após as mortes de Gidayû Takemoto e Monzaemon Chikamatsu.

Aperfeiçoam-se as técnicas de manipulação dos bonecos, que adquirem características cada vez mais semelhantes dos atores humanos. É nesse período também que Bunzaburo Yoshida, do Takemoto-za, estabelece o sistema usado até hoje, onde três homens manipulam um só boneco, permitindo movimentos cada vez mais elaborados e complexos. Dentro do contexto da rivalidade com o *Kabuki*, este vinha desde o começo do século perdendo terreno na preferência do público e, nesse período, a popularidade do teatro de bonecos se torna tão grande que até mesmo em Edo, onde o *Kabuki* ainda predominava, os atores se viam obrigados a tomar emprestados os textos e até mesmo características de interpretação dos bonecos.

unconventional phrases, proclaimed the appearance of a new star in the puppet theater. (KEENE, 1990, p. 4).

¹¹ Um quarto nome, também importante, mas não tão fundamental quanto os outros é o do tocador de *shamisen* Gon'emon Takezawa

Com o papel dos manipuladores sendo ampliado, começa a haver desentendimentos com os outros artistas, especialmente com os narradores, que até então sempre ocuparam o papel de destaque nas companhias. Em 1748, numa das primeiras apresentações da peça *Kanedehon Chûshingura*, “A liga dos 47 samurais” Bunzaburo Yoshida pediu a Konodayu Takemoto, então principal narrador do teatro, para que narrasse uma parte do texto mais lentamente. Konodayu se sente insultado com o pedido em cima da hora, e o impasse resulta no gerente substituindo o narrador. Ofendido, Konodayu se retira, junto com seus discípulos, do Takemoto-za, mudando para o rival Toyotake-za. A rivalidade entre as companhias perde espaço para as rivalidades individuais e as trocas de artistas de um teatro para outro vão se tornando cada vez mais constantes, o que faz com que as companhias comecem a perder suas características específicas. O teatro de bonecos entra em um período de estagnação e posterior declínio¹².

Se de um lado a falta de rivalidade entre as companhias de teatro de bonecos foi fundamental para o declínio dessa atividade, de outro, a rivalidade estabelecida com o *Kabuki* foi um fator que contribuiu para esse acontecimento, já que, diferentemente do *Bunraku*, que havia atingido o ápice do seu desenvolvimento técnico no começo do século XVIII, a segunda metade desse século é esse um período de grande desenvolvimento para o *Kabuki*, em especial com a invenção do *mawaributai*, o “palco giratório”, por Shozo Namiki (1730-1773). Namiki foi um dos principais dramaturgos do *Bunraku*, no Toyotake-za, mas em 1751, com a morte do seu mestre, Sôsuke Namiki (1694-1751), ele desiste do teatro de bonecos e passa a escrever para o *Kabuki*, inclusive realizando adaptações de peças daquele para este teatro. Sua importância no *Kabuki*, porém, é muito mais creditada às contribuições para o desenvolvimento da maquinaria do palco, entre elas o palco giratório, *mawaributai*, que teve sua primeira instalação permanente em Edo, no Nakamura-za, em 1793.

O *mawaributai* resultava do corte de um disco circular no meio do palco retangular, sendo suportado e revolvido por baixo através de um pólo central, e foi introduzido pela primeira vez ao *kabuki* para a encenação da peça *Sanjukkoku Yobune no Hajimari*, a 22 de dezembro de 1758, em Osaka. (KUSANO, 1993, p. 122)¹³.

¹² O Toyotake-za encerrou suas atividades em 1764, e o Takemoto-za, mesmo abrindo espaço para outros tipos de apresentação, fechou as portas em 1772. (GIROUX; SUZUKI, 1991).

¹³ Mesmo antes da criação do *mawaributai*, o *Kabuki* já fazia uso de um tipo simplificado de

Após esse período de declínio, surge no início do século XIX a figura de Bunrakuken Uemura, que se estabelece em Osaka, em 1805, onde realiza apresentações com um pequeno grupo nos recintos de santuários. Em 1811, um ano após a morte de Bunrakuken, sua filha e seu genro estabelecem um lugar fixo para o grupo, num santuário de Osaka. No ano de 1872, com o apoio da prefeitura de Osaka, um descendente de Bunrakuken funda o Bunraku-za. A partir de então, “a denominação anterior *ningyô jôruri* e Bunraku-za passam a ser sinônimos para designar o teatro em questão, tornando-se, finalmente, *bunraku* o nome de preferência popular para indicar esse gênero teatral” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 69 e 70).

O teatro de bonecos readquire popularidade, mas dessa época até os dias de hoje não são identificados grandes avanços técnicos ou mudanças de estilo. Já em meados do século XX, o *Bunraku* passa a sobreviver basicamente de apoio governamental. Na década de 1950 foram realizadas algumas tentativas de adaptação de escritores contemporâneos e até mesmo de obras estrangeiras, como “Hamlet” e “Madame Butterfly”, mas este esforço não dá resultado e fica evidente a preferência pelas peças tradicionais. Nesse contexto, se reafirma a importância de Monzaemon Chikamatsu, como dramaturgo do *Bunraku*. Donald Keene (1990) ressalta que as mudanças ocorridas no teatro *Bunraku* após a morte de Chikamatsu, como o surgimento da técnica de três manipuladores por marionete, fizeram com que muitas das peças desse dramaturgo fossem legadas ao esquecimento, enquanto outras tiveram de sofrer diversas adaptações para se adequar às novas formas de representação. Ainda assim, o próprio Keene discute que muito da evolução, especialmente na dramaturgia, que o *Bunraku* experimentou se deveu ao próprio Chikamatsu, demonstrando que sua importância foi além de seus textos.

palco giratório que, segundo Darci Kusano, “consistia em um disco circular, que girava por meio de roldanas, acima do nível do palco principal”. (1993, p. 132).



Kokusen'ya kassen, "As Batalhas de Watônai", um dos espetáculos mais populares de Chikamatsu. Teatro Asahi-za, 1978. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

O que se pode constatar, tanto no texto de Darci Kusano (1993), quanto no de Sakae M. Guroux e Tae Suzuki (1991), é que o teatro de bonecos japonês tem uma origem popular, diretamente ligada a um caráter ritualístico e religioso, seja ele xintoísta ou budista. Porém, ao longo dos séculos, sofreu influências de outras manifestações artísticas já existentes no país, além da aquisição de técnicas e aparatos mecânicos vindos do estrangeiro. Herman Kahn ressalta historicamente essa relação dos japoneses com tecnologias estrangeiras¹⁴.

[Os japoneses] não só têm sido capazes de copiar a tecnologia de outra nação, mas também conseguiram em geral modificá-la e aperfeiçoá-la de tal maneira que ela se tornou ou tipicamente japonesa ou, no mínimo, melhor para seus objetivos do que o modelo original (KAHN, 1970, p. 44).

É durante o período Tokugawa (1603-1857), com o surgimento das primeiras companhias especializadas no uso de bonecos, que esse teatro começa de fato a se desenvolver, consolidando as técnicas e convenções da sua cena e dramaturgia.

¹⁴ É interessante traçar aqui um contraponto, ao levantar a questão do palco giratório, que será mencionado mais adiante. Criado em 1758 por Shozo Namiki, para o *Kabuki*, este dispositivo só vai aparecer no ocidente em 1896, desenvolvido por Karl Lautenschläger, na Alemanha. Ainda que não se possa afirmar uma correlação direta entre o palco giratório japonês e o alemão, o aparecimento do segundo ocorre justamente num período de abertura política, econômica e cultural do Japão, onde o país estabeleceu contato e intercâmbio com diversas culturas ocidentais, entre elas a Alemã.

1.2. A tríade do *Bunraku*

O Teatro *Bunraku* se caracteriza por uma unidade construída a partir da junção de três manifestações artísticas distintas, a narrativa cantada *yoruri*, a música do *shamisen* e a manipulação dos bonecos, os *ningyo*. Temos, portanto, uma estimulação simultânea, mas ao mesmo tripartida, envolvendo fala, música e imagem. Essa tríade é chamada *sangyo*, literalmente “três artes”, e exige dos artistas, narrador, músico e manipulador, uma postura que seja independente e ao mesmo tempo dê suporte aos seus parceiros, pois somente na construção dessa unidade o espetáculo de *Bunraku* se concretiza.

O prazer de ver estas três formas de arte combinadas é o da “obra de arte universal” (ou *Gesamtkunstwerk*, para empregar o termo de Wagner), uma encenação que satisfaz simultaneamente, pelo interesse literário do texto, o apelo musical do *shamisen* e o esplendor visual dos bonecos. Na ópera, onde esses três elementos tomam formas diferentes, a música é claramente suprema, e o fracasso em se ficar profundamente absorto na estória de *Lohengrin* ou em se ficar impressionado com a aparência em cena do tenor é apenas um desapontamento secundário, se a música for cantada esplendidamente. No *kabuki*, um teatro de atores talentosos, mesmo uma estória tola como *Shibaraku*, que não pode se vangloriar de embelezamento musical notável, mantém a sua popularidade no palco, porque ela fornece ao ator uma oportunidade magnífica para exibir a sua autoridade. No *bunraku*, os três elementos são quase que de igual importância, e a encenação por mestres de cada arte proporciona uma experiência teatral totalmente satisfatória. (Keene apud KUSANO, 1993, p. 30).

Roland Barthes também vai se utilizar desse tipo de comparação entre o *Bunraku* e o que poderia ser chamado de uma tradição de teatro ocidental para afirmar que o *Bunraku* ataca a escrita do espetáculo, que para essa tradição ocidental estaria diretamente ligada a uma ilusão de totalidade.

É sem dúvida por essa razão que repetidamente, da *choreia* grega à ópera burguesa, concebemos a arte lírica como a simultaneidade de várias expressões (encenada, cantada, mimetizada) cuja origem é única, indivisível. Essa origem é a do corpo, e a totalidade demandada tem por seu modelo uma unidade orgânica: o espetáculo ocidental é antropomorfo. Nele, gesto e palavra (sem falar do canto) formam uma único tecido, agrupado e lubrificado como um único músculo que cria a peça de expressão, mas nunca a divide. A unidade do movimento e da voz produzem o *um* que atua; em outras palavras, é com essa unidade que se constitui a persona do personagem, que é o ator. No *Bunraku*, de outro modo, nenhuma persona está no palco, ou para ser mais exato,

nenhuma pessoa está instalada ali. A sensual (pessoal) ilusão desaparece, não por que os atores são feitos de madeira, de um material (nós percebemos que o *Bunraku*, ao contrário, designa certa afeição pelo corpo humano), mas porque seus códigos de expressão são desconectados um do outro, descolados desse cimento orgânico que mantém o teatro ocidental. (BARTHES, 1976, p. 45 e 46 – tradução minha)¹⁵.

A comparação com o que poderia ser chamado de teatro ocidental, ou mesmo de uma tradição ocidental é um tanto perigosa, especialmente se levarmos em conta que Barthes escreveu esse artigo há mais de três décadas. O ponto importante a ser analisado aqui é essa ideia, presente tanto no texto de Barthes, quanto no de Donald Keene, de que o *Bunraku* se estabelece justamente nessas fronteiras, nesse lugar de junção e ao mesmo tempo de descolamento, de simultaneidade e oposição, entre esses três níveis de representação artística.

Essa estrutura dividida em três níveis artísticos vai se refletir na escolha de Takeshi Kitano, ao desmembrar o filme *Dolls* em três histórias distintas. No filme, Kitano estrutura a narrativa em torno da primeira história, que até por isso é a que se liga mais diretamente à linguagem do *Bunraku*, explorando outros aspectos nas histórias paralelas. Na segunda, o diretor trabalha com uma temática mais próxima da qual seu cinema ficou conhecido, a da violência, do mundo da máfia; já na terceira história ele explora a fragilidade do mundo de uma celebridade, que vai ter relação com a própria vida profissional de Kitano no Japão, onde ele é também ator e apresentador de TV. *Dolls* apresenta dentro dessa estrutura tripartida, marcada pela influência do *Bunraku*, uma relação autobiográfica de Takeshi Kitano, com seu cinema e sua relação com a fama.

Voltando à relação tripartida do *Bunraku*, o texto é, em princípio, o elemento mais importante, fazendo com que caiba ao narrador, chamado *tayu*, o dever de

¹⁵ It is undoubtedly for that reason that recurrently, from the Greek *choreia* to bourgeois opera, we conceive of the lyric art as the simultaneity of many expressions (played, sung, mimed) whose origin is unique, indivisible. This origin is the body, and the totality demanded has for its model an organic unity: the occidental spectacle is anthropomorphic. In it, gesture and speech (without speaking of song) form but one fabric, clustered and lubricated like a single muscle which creates the play of expression but never divides it. The unity of movement and voice produces *the one* who plays; or in other words, it is within this unity that is constituted the person of the character, that is the actor. In *Bunraku*, on the other hand, no person is on the stage, or to be more exact, no one person is installed there. The sensual (personal) illusion disappears, not because the actors are made off wood, of some material (we have it that *Bunraku*, on the contrary, designates a certain affection for the human body), but because its codes of expression are detached one from the other, unglued by the organic cement which maintains the occidental theatre. (BARTHES, 1976, p. 45 e 46).

comandar toda representação teatral. Único responsável pela leitura do texto¹⁶, o *tayu* é não apenas a voz das partes narrativas, revelando as atitudes e pensamentos dos personagens, mas também é quem representa as vozes e diálogos de todos esses personagens. É através da modulação de sua voz e com o auxílio da música do *shamisen*, que o *tayu* se torna capaz de diferenciar não só os trechos narrados dos diálogos, como também estabelecer cada um dos personagens.

Posto que o *tayu* é obrigado a produzir toda uma gama de vozes, abrangendo os diálogos de todas as personagens, seja ela um homem ou uma mulher, ancião ou jovem, virtuoso ou vilão, bem como narrar as partes do coro, estabelecendo a cena e comentando a ação, e ser responsável pela criação da atmosfera da peça, sua voz adquire um extenso e expressivo âmbito tonal, e uma qualidade sonora, diferente de todas as outras técnicas vocais existentes no mundo. O método de enunciação do *tayu*, projetada do diafragma, capacita-o a cantar, chorar, gritar, soluçar, mudando rapidamente da conversação para o tom melódico, isto é, da fala para o canto, como nas passagens poéticas ou, ainda, de um leve sussurrar para um esbravejamento de raiva explosiva, com a produção de uma voz rouca, grunhida, escapando da garganta contrita. (KUSANO, 1993, p. 285).

O narrador é quem dá vida ao texto e, para isso, precisa contar diretamente com o auxílio e influência do músico, tocador do *shamisen*. Não à toa essas duas figuras permanecem juntas, lado a lado durante toda a apresentação. *Tayu* e o tocador de *shamisen* ficam sentados no *yuka*, uma pequena plataforma giratória, que funciona como palco para essas duas figuras, e que fica à parte do palco propriamente dito, onde ocorrem as cenas com as marionetes. No início do espetáculo esse pequeno palco, que até então estava vazio, gira apresentando a dupla, narrador e músico, que ficam completamente visíveis. Quando termina o ato, ou cena, de responsabilidade dessa dupla de artistas, o palco gira novamente, para que haja a troca com a próxima dupla de artistas, e assim sucessivamente¹⁷.

¹⁶ Antigamente era comum uma mesma dupla de narrador e músico efetuarem toda a apresentação, mas nos dias de hoje, as peças são divididas em várias partes e é costume haver trocas dessas duplas ao longo de cada parte. Mesmo peças que possuem um número maior de atos normalmente respeitam essas divisões. Em geral, as duplas mais inexperientes interpretam as partes iniciais, deixando para os artistas mais experientes o final da peça.

¹⁷ É preciso deixar clara a diferença do *yuka* para o *mawaributai*, palco giratório usado no teatro *Kabuki*. Ao contrário deste, que possui uma maquinaria complexa, permitindo que seja suspenso e rebaixado, o *yuka* está muito mais próximo dos palcos giratórios primitivos, consistindo de uma pequena plataforma que gira por meio de roldanas.

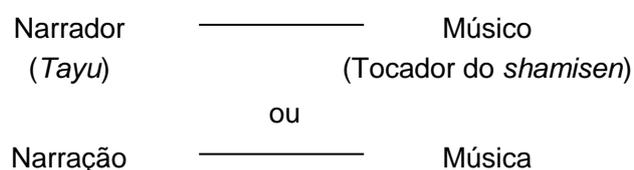


Imagem do *yuka*, em *Sugawara denju tenarai kagami*, “Segredos da caligrafia de Sugawara”. Teatro Nacional do Japão, 1978. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

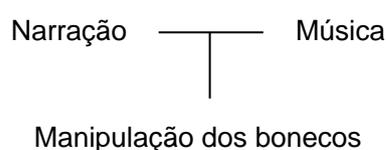
No *Bunraku*, o instrumentista não é apenas um acompanhante. Muitas vezes é ele quem lidera a representação, ditando com seus acordes o caminho, o ritmo por assim dizer, que o narrador deve seguir. No começo do espetáculo, por exemplo, o músico, através de seus acordes, é quem dá o tom que o narrador deverá seguir, com objetivo de atingirem ambos uma completa harmonia na expressão da narrativa. A música também é usada como uma forma de acentuar e até mesmo expor os sentimentos expressos pelo texto e pelos bonecos em cena.

Fazendo-se uma analogia com o beisebol, esporte favorito dos japoneses, o *tayu* corresponderia ao arremessador e o instrumentista de *shamisen* ao apanhador. Presume-se a necessidade de cinco anos para se atingir a harmonia na atuação de um narrador com seu acompanhante de *shamisen*, a ponto de chegarem a respirar em uníssono, ora ajudando-se mutuamente, ora duelando-se. (KUSANO, 1993, p. 29).

Há, portanto, uma relação direta entre as figuras do narrador, o *tayu*, e do músico, o tocador do *shamisen*. Essa relação pode ser entendida através do esquema representado a seguir:

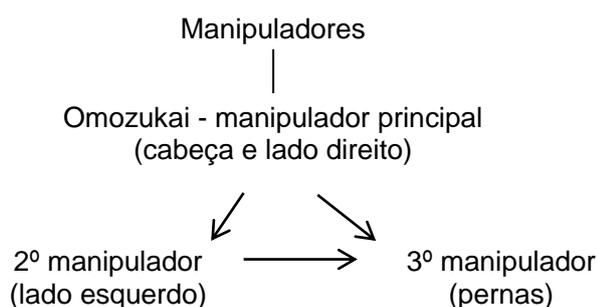


Completando a tríade, aparece a manipulação dos bonecos. No *Bunraku*, “os manipuladores de boneco narram e retratam, através de bonecos, uma variedade de emoções humanas surgidas de situações dramáticas” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 71). Já que o narrador é responsável por todos os diálogos, cabe às marionetes retratar unicamente as ações físicas dos personagens. Um esquema de representação dividido em três partes, narração, música e manipulação de bonecos, todas se relacionando entre si.



Observa-se aqui o aparecimento de mais uma divisão tríade, já que cada boneco exige o trabalho de três manipuladores diferentes. O corpo desses bonecos na verdade é completamente oco, com braços, pernas e cabeça ligados por fios entre si. Esse formato, bastante simples, exige um exímio apuro dos manipuladores, pois são eles que vão criar a ilusão da existência desse corpo por debaixo das vestimentas da marionete. O manipulador principal, denominado *omozukai*, é responsável pelo tronco, braço e mão direitos do boneco, enquanto o segundo realiza os movimentos do braço e mão esquerdos e, finalmente, o terceiro manipulador fica responsável somente pela movimentação das pernas do boneco.

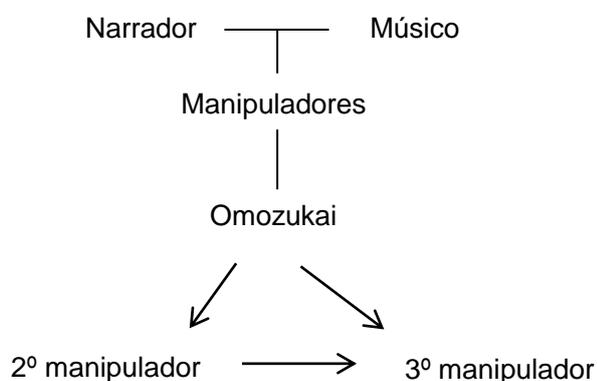
O *Omozukai*, portanto, vai ser responsável por liderar toda a mecânica da manipulação dos bonecos. O segundo manipulador precisa estar atento a seus estímulos para acompanhar a movimentação, enquanto o terceiro acompanha a movimentação de ambos.





Manipuladores em cena em *Hikosan gongen chikai no sukedachi*, “O voto de Rokusuke”¹⁸
Teatro Nacional do Japão, 1975. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection,
C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

O trabalho em conjunto desses três manipuladores é fundamental, não só para manter a harmonia dos gestos da marionete, como também para não atrapalhar a ação e os movimentos de todo o grupo de artistas presentes no palco. Cada pequeno grupo de manipuladores precisa de fato agir como um só, em torno da marionete e, esse corpo em uníssono liderado pelo *omozukai*, precisa trabalhar de forma harmônica com o narrador e o músico. É possível, então, pensar num rebatimento dos esquemas apresentados.



¹⁸ Tradução a partir do título em inglês – “The Vow of Rokusuke”

Ainda tratando da manipulação dos bonecos, existem cerca de cinquenta tipos de cabeça diferentes para os bonecos do Teatro *Bunraku*. Essas cabeças são na sua grande maioria de personagens masculinos, em especial os vilões e os personagens cômicos. É também papel do *omozukai* definir qual será a cabeça usada pelo boneco em cena.

Evidentemente, há o bom senso ditado pela tradição, mas sua preferência na interpretação do boneco pode influenciar, eventualmente essa escolha. Por outro lado, mesmo com uma única cabeça pode haver, entre dois mestres, diferenças de manipulação das feições ou posturas. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 85).

Essa escolha é fundamental, pois sendo o *Bunraku* um teatro que trabalha fortemente com a convenção, cada cabeça diferente de um boneco carrega significações específicas, não somente sobre o sexo, mas também em relação à idade, à posição social e até mesmo sobre o caráter do personagem. Além da cabeça, o tipo específico de cabelo usado pelo boneco ajuda e muitas vezes até define melhor essas características mencionadas. Combinadas aos diferentes vestuários e maquiagens, essas cabeças e cabelos podem variar ao longo dos diferentes atos da peça, demonstrando as mudanças no estado do personagem.

No filme, é possível traçar um paralelo com a forma de interpretação dos personagens e no uso de alguns artifícios que demonstram as mudanças sofridas por eles. Na primeira história, os rostos de Sawako e Matsumoto praticamente não sofrem alterações, mas nesse caso há uma mudança no comprimento dos cabelos desses personagens, o que inclusive permite observar de maneira efetiva a passagem do tempo. Na segunda história, a mudança é dos próprios atores que interpretam os personagens, já que a intenção é contrastar a imagem do casal ainda jovem, em contrapartida com a sua imagem na velhice. Na terceira história, Haruna vai aparecer com metade do rosto coberto após seu acidente e Nukui sempre de óculos, após se tornar cego. Esses detalhes são o que imediatamente nos informam da mudança exterior e interior dos personagens e reforçam a permanência desse novo estado. Não se pode afirmar que essas mudanças se tratem de uma influência ou mesmo uma referência direta do teatro *Bunraku*, mas é possível relacionar a importância dessas mudanças na diegese do filme, com a importância que as diferentes cabeças e cabelos possuem na apresentação do *Bunraku*, pois o que

efetivamente acontece no filme é, até certo ponto, a alteração nos rostos e, por que não dizer, nas cabeças dos personagens.

A unidade construída pelos manipuladores e, conseqüentemente, a liderança do *omozukai*, é um fator determinante não apenas para o andamento do espetáculo, mas também para a construção do corpo do boneco, no modo como ele vai ser apresentado em cena.

Enquanto na maioria dos teatros de bonecos ocidentais os bonecos geralmente têm o formato do corpo estabelecido, é exatamente o vazio da parte interna dos bonecos de *bunraku* que vai possibilitar aos manipuladores criarem o arredondado do corpo e a flexibilidade de movimentos, próprios do seres humanos. (KUSANO, 1993, p. 173).

Retomando a relação com narrador com a cena no *Bunraku*, o próprio uso do termo narrador pode não deixar clara toda a dimensão do trabalho do *tayu*, pois, como dito antes, ele não cumpre apenas o papel de narrador, mas também de voz do boneco, sendo responsável também pelas falas dos personagens. O *tayu*, portanto, fala tanto na 3ª pessoa, como narrador, quanto na 1ª pessoa, como personagem, criando essa desconexão, esse deslocamento entre o corpo e a voz dos bonecos. Esse deslocamento ocorre em relação ao tempo da ação, já que o boneco só se movimenta após a indicação narrativa, mas também ocorre fisicamente, pois o narrador fica sentado em um espaço separado. Há pequenos momentos em que o tocador de *shamisen* lidera a narrativa, pontuando com a música os acontecimentos. Esses fatores criam espaços de fala e de silêncio.

No *Bunraku*, portanto, o responsável pela voz está presente, mas ao mesmo tempo está deslocado. Sua presença se dá exatamente nesse deslocamento, nessa fragmentação, o que diferencia esse tipo de relação com a que se propõe em geral com os exemplos de voz-off e voz-over no cinema, onde “o espaço visual fantasmático que o filme constrói é suplementado por técnicas planejadas para especializar a voz, localizá-la, dar-lhe profundidade, emprestando assim aos personagens a consciência do real”. (DOANE, 2003, p. 461). O papel do *tayu* ficaria num espaço entre essa relação e a relação da voz-over documental, onde “precisamente por não ser localizável, por não ser escrava de um corpo, é que esta voz é capaz de interpretar a imagem”. (DOANE, 2003, p. 462). O *tayu* interpreta, mas ao mesmo tempo participa da cena. Ele não está dentro ou fora, ele está dentro

e fora a todo momento. Enquanto no cinema, os mecanismos da cena são dispostos de modo a criar uma ilusão de totalidade, no *Bunraku* eles ressaltam uma fragmentação, mas que se apresenta de forma harmoniosa.

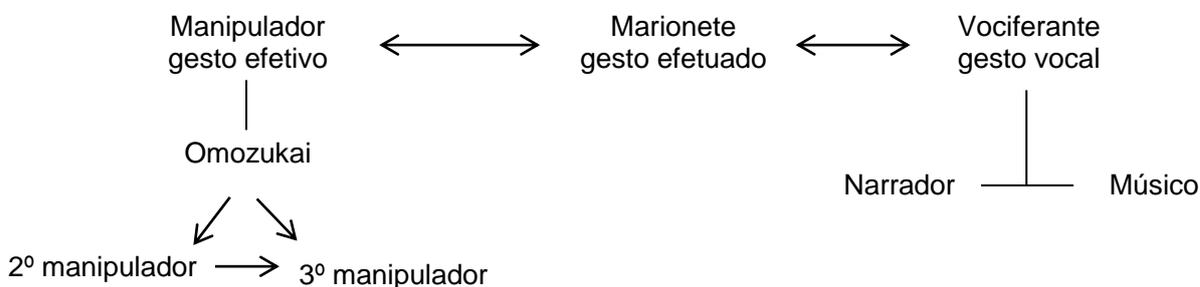
O *Bunraku* (por definição) separa o ato do gesto: ele mostra o gesto, deixa ver o ato, expõe ao mesmo tempo a arte e o trabalho, reserva a cada um deles sua escrita. A voz (e não há, então, nenhum risco de deixá-la atingir as regiões excessivas de sua gama) é secundada por um vasto volume de silêncio, no qual se inscrevem, com ainda maior firmeza, outros traços, outras escritas. E aqui se produz um efeito inédito: longe da voz e quase sem mímica, essas escritas silenciosas, uma transitiva, outra gestual, produzem uma exaltação tão especial, talvez, quanto a hiperestesia intelectual que se atribui a certas drogas. (BARTHES, 2007, p. 70).

Essa desconexão com a voz, em *Dolls*, aparece com força na primeira história. A partir do momento em que Matsumoto e Sawako se tornam os “mendigos amarrados”, eles se mostram como marionetes do próprio destino e suas cenas, pensando nas palavras de Barthes (2007), apresentam momentos onde a voz é “dublada por um vasto volume de silêncio, no qual outros traços, outras escrituras são inscritas com o maior refinamento”. Matsumoto e Sawako não falam e as vozes ouvidas, quando soam vozes, vêm da memória, de personagens outros com quem eles cruzam em sua caminhada e, de certa forma, das outras duas histórias que compõem o filme.

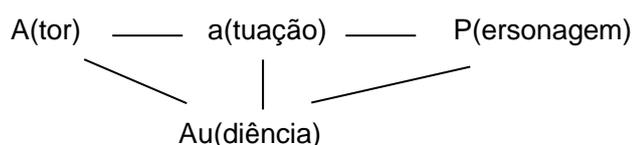
Mesmo antes, uma espécie de desconexão entre voz e corpo aparece no *flashback* onde Matsumoto discute com os pais sobre o casamento com a filha de seu chefe ou quando Sawako tenta se suicidar. Esses são justamente os momentos que definem o destino desses personagens, e que marcam sua transformação em “marionetes humanas”. A fala está desconectada da ação, mas a voz dessa fala permanece. Um todo que é ao mesmo tempo coeso e fragmentado. Esse pensamento também vai se refletir nas ações dos bonecos, onde “o gesto é duplo: gesto emotivo no nível da marionete (as pessoas choram no momento do suicídio da boneca-amante), ato transitivo no nível dos manipuladores” (BARTHES, 2007, p. 67).

Barthes trabalha com outra ideia de tríade, separando as figuras do manipulador e da marionete. Para ele. “o *Bunraku* pratica três escritas separadas, que dá a ler simultaneamente em três lugares do espetáculo; a marionete, o

manipulador, o vociferante: o gesto efetuado, o gesto efetivo, o gesto vocal”. (2007, p. 66). Considerando dos esquemas trabalhados, essa relação seria a seguinte:



A tríade proposta por Barthes vai aparecer também na discussão levantada por Mitsuya Mori (2002), que vai diferenciar três elementos da cena teatral: ator, atuação e personagem. Em um primeiro momento, a discussão pode perder um pouco do seu sentido ao ser traduzida para o português, já que Mori explora a distinção entre os verbos “play” e “act”, jogar e agir, mas que, dentro do contexto teatral poderia ser igualmente traduzidos como atuar. Porém, o que ele propõe é diferenciar a figura do ator (aquele que age, “act”), da atuação (o jogo, “play”). “Atuar implica ‘interpretar um personagem’, mas o elemento ‘play’ [atuação], estando situado entre ator e personagem, fica independente de ambos. (MORI, 2002, p. 80 – tradução minha)¹⁹. Essa relação é explicada por Mori através do esquema a seguir.

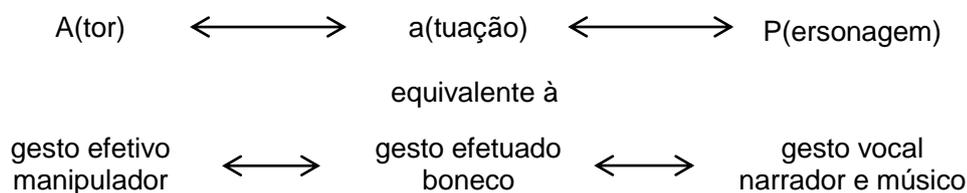


Esquema proposto por Mitsuya Mori. (2002, p. 80).
Tradução de “A(ctor)”, “p(lay)”, “C(haracter)” e “Au(dience)”, respectivamente.

O personagem, portanto, está ligado ao ator pela atuação, mas esta não pertence diretamente a nenhum dos dois. Para explicitar essa relação vista acima, ator, atuação, personagem, Mori se utiliza do exemplo do *Bunraku*, na tríade que Barthes propõe entre manipulador, marionete e narrador/músico, respectivamente o gesto efetivo, o gesto efetuado e o gesto vocal. O ator está ligado à atuação da

¹⁹ The difference between playing and acting corresponds to the distinction between Player and Actor, respectively. Acting implies “playing a character,” but the “play” element, being situated between Actor and Character, stands independent of both. (MORI, 2002, p. 80).

mesma forma que o gesto efetivo ao gesto efetuado e a atuação ligada ao personagem da mesma forma que o gesto efetuado ao gesto vocal.



Esses três elementos do Bunraku – manipulador, boneco e narrador (com o músico) – correspondem aos três elementos estruturais acima esquematizados da atuação, A, a, e P, respectivamente. Este caso raro do Bunraku revela que P não pode ser um elemento teatral sem ser corporalmente expresso por a, e que a não poderia ser a teatral, não importa o quão estilizada fosse, sem ser enquadrada por P. Mas a coisa mais interessante para ser vista é que A e a são de fato duas entidades separadas em agir. O público pode ver a sem prestar atenção ao A, ou mesmo ambos A e a, ao mesmo tempo, mas separadamente. O público pode ver todos os elementos estruturais da peça de teatro independente. A este respeito, o Bunraku manifesta a característica estrutural mais básica de uma performance teatral. (MORI, 2002, p. 81 – tradução minha)²⁰.

Independente das análises, o que permanece claro é que essa forma tríade vai estar sempre presente na estrutura cênica do *Bunraku*, seja ela com narrador, músico e a manipulação dos bonecos, numa relação que remete à divisão histórica entre o *yoruri*, a música do *shamisen* e as representações antigas usando bonecos, mas também pode ser vista como uma divisão entre texto, narração e representação, como no trio do Takemoto-za, com Monzaemon Chikamatsu, Gidayû Takemoto e Hachirobei Tatsumatsu exercendo respectivamente essas funções. Essa divisão em três elementos pode ainda ser relacionada ao que é proposto por Roland Barthes, que faz uma divisão entre voz, marionete e manipulador.

²⁰ These three elements of Bunraku-puppeteer, puppet and narrator (with music player)-correspond to the above-schematized three structural elements of acting, A, p and C, respectively. This rare case of Bunraku reveals that C cannot be a theatrical element without being bodily expressed by p, and that p could not be theatrical p, no matter how stylized it may be, without being framed by C. But the most interesting thing to see is that A and p are indeed two separate entities in acting. The Audience can see p without paying attention to A, or even both A and p at the same time but separately. The audience can see all the structural elements of theater performance independently. In this respect Bunraku manifests the most basic structural characteristic of theater performance. (MORI, 2002, p. 81).

Independente disso, a própria manipulação dos bonecos, por sua vez, se divide em três manipuladores, liderados pelo *omozukai*.

É importante ressaltar a repetição de uma organização tríade, muito presente no *Bunraku*, já que no filme *Dolls*, Takeshi Kitano opta por dividir a narrativa em três histórias, se utilizando de uma estrutura tripartida, marcada pela influência do *Bunraku*, do seu próprio cinema e da sua relação com a fama. O filme trabalha com uma relação de assimilação, no sentido de que ele incorpora, absorve elementos da estética do *Bunraku*, da dramaturgia de Chikamatsu e dos códigos do cinema, inclusive do cinema do próprio Kitano. Por outro lado, ao fazer um arranjo de todos esses elementos, *Dolls* apresenta uma simultaneidade, no sentido literal da palavra, já que esses diferentes elementos que se realizam ao mesmo tempo, paralelamente. Isso se reflete inclusive na montagem e construção das histórias, que “falam” juntas, mas ao mesmo tempo não se interligam de forma direta, se entrecruzando superficialmente, sem obedecer uma cronologia exata entre elas. Assim como no *Bunraku* as três artes distintas se harmonizam no palco, em *Dolls* três histórias independentes vão se apresentar em harmonia no filme.



As três histórias / Os três casais de *Dolls*
Sawako (Miho Kanno) e Matsumoto (Hidetoshi Nishijima);
Ryoko (Chieko Matsubara) e Hiro (Tatsuya Mihashi);
Haruna (Kyôko Fukada) e Nukui (Tsutomu Takeshige)

1.3. Técnicas e convenções

O Teatro *Bunraku* concebe-se como uma arte cuja intenção seria a de representação do real, mas essa noção de realidade, trazida à cena pelo *Bunraku* se coloca de forma idealizada. “Ao buscar uma similaridade cada vez mais próxima ao homem, o boneco ultrapassou a perfeição do seu próprio modelo e criou uma estética particular.” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 89).

Para Roland Barthes, o que se vê no *Bunraku* “não é a simulação do corpo que ele busca, é, por assim dizer, sua abstração sensível” (2007, p. 78). Não se trata portanto da busca por uma completa verossimilhança, por um real que é imitação, mas de apresentar, segundo o próprio autor “as qualidades que os sonhos da antiga teologia concediam ao corpo glorioso, isto é, a impassividade, a clareza, a agilidade, a sutileza” (2007, 79). Essas ideias vão de encontro à metáfora usada por Kleist em seu diálogo “Sobre o Teatro de Marionetes”.

“Como os elfos, os bonecos não necessitam do solo senão para o aflorar e reanimar o voo dos seus membros com esta paragem momentânea; nós precisamos do solo para aí repousar um instante e nos refazemos do esforço da dança: um instante que, manifestamente, não é dança, e quanto ao qual não há nada a fazer senão evitá-lo o mais que podemos.” Disse-lhe que por muito habilmente que ele conduzisse o curso dos seus paradoxos, não me faria jamais crer que pudesse haver mais graça num manequim mecânico que na estrutura do corpo humano. Ele respondeu que seria absolutamente impossível ao homem comparar-se, por pouco que fosse, ao manequim. Que só um deus poderia, neste domínio, estar à altura do desafio e que era neste ponto que as duas extremidades do mundo circular se vinham juntar. (KLEIST, 1998, p. 4 e 5).

Kleist obviamente não estava falando sobre o *Bunraku*, mas é possível fazer analogia especialmente com o pensamento de Barthes (2007) sobre o teatro de bonecos japonês, pois a noção de realismo no *Bunraku* não está ligada a uma simples imitação do real (por mais fiel que essa imitação pudesse ser). A representação no *Bunraku* vai buscar uma forma que apresente, usando as palavras de Kleist, “harmonia, mobilidade, leveza”, ou nas palavras Barthes, “impassividade, clareza, agilidade, sutileza e astúcia”. Para a concretização dessa representação, o *Bunraku* vai trabalhar com convenções e técnicas específicas.

Uma das principais convenções observa-se na relação entre as marionetes e o papel do narrador. O *Tayu*, narrador, que, como visto anteriormente, é responsável por todas as falas do espetáculo, não está presente só para ser ouvido, mas também para ser visto. Além de se expressar vocalmente, ele deve ser capaz de se transformar num ator completo, revelando os sentimentos descritos no texto, através da sua expressão facial e corporal, mas sempre se mantendo em harmonia com o todo da representação teatral, em especial com as marionetes que estão em cena.

Essa harmonia é fundamental. Por mais importante que seja a figura do narrador, lembrando a fala de Donald Keene, a “encenação por mestres de cada arte proporciona uma experiência teatral totalmente satisfatória” (apud KUSANO, 1993, p. 30). Uma das convenções adotadas no *Bunraku* é um deslocamento entre o tempo da fala do narrador e o tempo da ação do boneco, impedindo que narrador e marionete disputem espaço e permitindo ao público uma melhor compreensão de toda a cena.

Nenhum boneco, salvo em casos excepcionais, pode se movimentar antecedendo as palavras do narrador. Mesmo nas situações em que, na vida real, as reações seriam simultâneas, os bonecos não as imitam, por mais que procurem o realismo em suas interpretações. Obedecem ao tempo de narração para agir e se movimentar. Assim, quando o narrador diz: “Ohatsu revela sua decisão e, ouvindo-a, Tokubei se emociona”, é só após ele finalizar a frase que o boneco Tokubei age. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 73 e 74).

No cinema, a relação mais próxima que se pode encontrar está, provavelmente nos usos de *voz-off* e *voz-over*²¹, onde a fala se dá a partir de fora da cena. Mesmo quando o personagem se faz visível, a voz permanece num espaço que está fora da tela, como vinda de um corpo que não está presente diretamente na cena, mas que se faz ligado a ela, o que é possível a partir da ideia de corpo fantasmático. “O corpo reconstituído pela tecnologia e pelas práticas do cinema é um corpo fantasmático, o qual oferece apoio e também um ponto de identificação para o sujeito a quem o filme é dirigido”. (DOANE, 2003, p. 458). A voz, portanto, está ligada à ideia de um corpo, seja ele visível ou não na cena.

²¹ Em nota no texto de Mary Ann Doane, Ismail Xavier, organizador do livro “A Experiência do Cinema” (2003), ressalta que, apesar de no Brasil usar-se em geral o termo *voz-off*, existe uma distinção entre esta e a *voz-over*. “(1) *voz-off*, usada especificamente para a voz de uma personagem de ficção que fala sem ser vista, mas que está presente no espaço da cena; (2) *voz-over*, usada para aquela situação onde existe uma descontinuidade entre o espaço da imagem e o espaço de onde emana a voz, como acontece, por exemplo, na narração de muitos documentários (voz autoral que fala do estúdio) ou mesmo em filmes de ficção quando a imagem corresponde a um *flashback*”. (p. 459).

A relação com a narrativa em *Dolls*, porém, se dá de outra forma, já que o filme não possui um narrador. Se no *Bunraku*, como visto, o narrador revela e até mesmo antecipa o que está para acontecer aos personagens, em *Dolls*, a narração/edição apresenta momentos de deslocamento, antecipações fora do tempo corrente da narrativa, imagens do futuro que aparecem como um *flash* que rompe o presente, antecipando para o espectador eventos que ainda estão para ocorrer.

Um desses exemplos está na cena do casamento, quando Matsumoto é informado da tentativa de suicídio de Sawako. A câmera passeia pela frente da igreja, num plano sequência que mostra a presença dos convidados para o casamento. Durante uma fração de segundo, porém, a imagem de um casal interrompe o plano sequência, que retorna imediatamente do mesmo ponto, como se nenhuma interrupção tivesse existido. Dando seguimento à cena, Matsumoto é informado da presença de uma amiga de Sawako e, somente quando o rapaz sai pelos fundos da igreja, que o casal, visto naquela fração de segundo, vai aparecer de fato na cena, revelando para Matsumoto o estado de Sawako.



Sequência de *Dolls*. (10'40" - 11'41").

Destaque para o casal do segundo quadro, que aparece num *flash*, durante o plano sequência, numa ruptura narrativa que antecipa o futuro encontro deles com Matsumoto.

A imagem desse casal, irrompendo no plano sequência, representa uma ruptura temporal da cena, a antecipação de algo que só vai ocorrer posteriormente. Quando aparece a imagem em *flash*, o casal ainda não existe dentro da diegese, á que até mesmo a informação de sua presença só vai ocorrer no momento seguinte. Esse *flash*, portanto, antecipa para o espectador essa existência.

Outro caso semelhante se dá com o carro de Matsumoto, que aparece numa sequência no momento presente, mas, também em uma fração de segundo, aparece abandonado, para depois ser retomada a sequência. Essa aparição, de um *flash* do carro abandonado, justamente na cena onde Matsumoto pede dinheiro para um de seus amigos, antecipa a marginalização que vai se abater sobre o casal.



Sequencia de *Dolls*. (20'02" - 20'15").

Enquanto aparece na tela o carro de Matsumoto, uma imagem futura do mesmo carro, só que abandonado, é mostrada num flash, no meio da sequência.

Nos dois exemplos esses *flashes* aparecem como deslocamentos no tempo da cena, numa antecipação de imagens do futuro realizada pela edição/narração. Esses deslocamentos ocorrem também em escala menor, quando uma imagem, como a lua, por exemplo, ou mesmo uma paisagem, antecipa o lugar da cena, antes da aparição dos personagens. Já em escala maior, o próprio início do filme, logo após a cena do teatro *Bunraku*, quando Sawako e Matsumoto aparecem já como “mendigos amarrados”, funciona como um deslocamento. Veem-se os personagens numa situação que ainda estaria para acontecer. A cena seguinte não se apresenta exatamente como um *flashback*, mas sim como um primeiro momento da diegese. Essa relação se esclarece quando, já na cena do casamento, ocorre o primeiro *flashback* de fato, com a lembrança de Matsumoto discutindo com os pais. A aparição dos mendigos amarrados se estabelece como uma prévia dos acontecimentos, uma antecipação deslocada dentro da diegese.

Essa forma de apresentação, presente no *Bunraku*, que coloca a ação da marionete deslocada, física e temporalmente, da fala do narrador, vai remeter às

palavras de Motokiyo Zeami, autor, diretor, ator e teórico do teatro *Nô*²², que é considerado um dos principais, se não o principal responsável pela evolução e consolidação desse teatro. Segundo Sakae Giroux e Tae Suzuki, Zeami “dizia ser importante fazer o público ouvir, antes de mais nada, as palavras pois, assim, o espectador poderia apreciar melhor a interpretação e a dança, ou seja, os movimentos da personagem” (1991, p. 76).

É importante ressaltar essa relação com o teatro *Nô*, pois, ainda que o *Bunraku*, como um teatro mais popular e dinâmico, tenha surgido exatamente em oposição à contenção e formalidade do *Nô*, este último exerceu forte influência em quase todas as manifestações artísticas japonesas, especialmente nas que podem ser consideradas artes cênicas. Um exemplo claro dessa influência está na disseminação e consolidação do princípio do *jo-ha-kyu*.

1.3.1. *Jo-Ha-Kyu*

O *jo-ha-kyu* é um princípio de origem chinesa, adotado por Zeami como uma das bases do teatro *Nô*, posteriormente exercendo uma influência não apenas no teatro *Bunraku*, desde suas origens, como também em várias outras manifestações artísticas japonesas. É natural, portanto, que esse princípio também possa ser observado de alguma forma no filme *Dolls*. Em seu livro, Sakae M. Giroux e Tae Suzuki (1991) definem em nota o *jo-ha-kyu*.

Zeami tomou-o emprestado para elaborar um princípio de representação de *nô* que enfatiza a necessidade de em tudo existir uma progressão, em “concordância” com a disposição psicológica do receptor da mensagem. Essa ideia, de uma forma geral, está presente também no *kabuki* e no *bunraku*. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 111 e 112).

Tratando especificamente do *jo-ha-kyu*, Lorna Marshall, em comentário no livro *O Ator Invisível*, de Yoshi Oida, relata que Zeami teria se inspirado na forma como ele enxergava os próprios padrões da natureza.

²² O *Bunraku* surge como um teatro em oposição à contenção e formalidade do teatro *Nô*, porém, a importância de Zeami e do *Nô*, faz com que alguns de seus parâmetros sirvam de referência para as manifestações artísticas japonesas que surgiram depois.

Zeami notou um desses padrões, uma estrutura rítmica chamada *jo-ha-kyu*. (A palavra *jo* significa literalmente “começo” ou “abertura”, *ha* significa “intervalo” ou “desenvolvimento”, e *kyu* guarda o sentido de “rápido” ou “clímax”). Nessa estrutura, começa-se lentamente, daí gradual e suavemente acelera-se em direção ao pico. Depois do pico, ocorre geralmente uma pausa para depois reiniciar-se o ciclo de aceleração; um outro *jo-ha-kyu*. (Marshall apud OIDA. 2007, p. 61).

Pode-se observar que as duas visões têm uma sutil diferença. Se para Giroux e Suzuki existe a noção de uma disposição psicológica do receptor, para Lorna Marshall a ênfase está numa estruturação de um padrão rítmico. Esta última abordagem é semelhante à posta por Eugênio Barba e Nicola Savarese no *Dicionário de Antropologia Teatral*.

Em japonês, a expressão *jo-ha-kyu* descreve as três fases em que cada ação realizada por um ator ou bailarino é dividida. A primeira fase é determinada pela oposição entre uma força que está aumentando e outra força que resiste ao desenvolvimento da primeira (*jo*, conter), a segunda fase (*ha*, quebrar, interromper) é o momento em que a força opostora é superada até chegar-se à terceira fase (*kyu*, velocidade), quando a ação culmina, libera todo o seu potencial e para de repente, como se encontrasse um obstáculo, uma nova resistência. (BARBA; SAVARESE, 1991, p. 214 – tradução minha)²³.

Aparece aqui mais uma vez a estrutura tríade, já vista de diferentes formas no primeiro capítulo, presente agora nessa progressão que parte do (*jo*) como um começo que acelera de forma suave e gradativa, passando por um momento estável, até essa estabilidade ser quebrada (*ha*), atingindo a intensidade máxima, o pico (*kyu*). Essa estrutura se enquadra na visão de que uma força contida precisa sobrepor essa oposição para liberar todo o seu potencial. Percebe-se que tanto para Marshall, como para Barba e Savarese, o *jo-ha-kyu* não teria nenhuma relação com estados psicológicos.

Ao falar sobre características específicas da representação, Giroux e Suzuki observam que “o *bunraku* criou convenções para representar os sentimentos dos bonecos no palco” e também que “o interessante na arte de narrar *bunraku* está em

²³ In Japanese, the expression of *jo-ha-kyu* describes the three phases into which every action performed by an actor or dancer is divided. The first phase is determined by the opposition between one force which is increasing and another force which is resisting the development of the first (*jo*, to restrain); the second phase (*ha*, to break, to interrupt) is the moment when the resisting force is overcome until one arrives at the third phase (*kyu*, speed), when the action culminates, releases all its power and suddenly stop as if meeting an obstacle, a new resistance. (BARBA; SAVARESE, 1991, p. 214).

revelar os sentimentos através de outras formas” (GIROUX; SUZUKI, 1991 p. 78 e 79). Trata-se aqui da construção de uma verossimilhança e é nesse sentido que Yoshi Oida enxerga o próprio *jo-ha-kyu* não como um padrão rítmico qualquer, mas como um ritmo natural presente no corpo de cada um, e que por isso deve ser usado como um princípio para atingir certo nível de comunicação com o espectador.

É praticamente impossível ser natural no palco o tempo todo. Entretanto, é essencial parecer natural (do ponto de vista do público) a cada momento do espetáculo. Uma vez que *jo-ha-kyu* é um padrão fundamental que o público inconscientemente reconhece como verdadeiro, sua utilização ajuda a atuação a parecer mais orgânica e natural. (OIDA, 2007, p. 63).

O uso do *jo-ha-kyu* pelo *Bunraku* serve à construção dessa linguagem de que fala Oida. Ainda no livro de Girox e Suzuki, vê-se que até mesmo a estrutura das peças toma esse princípio como base. A divisão dos atos de um espetáculo do *Bunraku* é baseada na “progressão *jo-ha-kyu*, ou seja, “introdução, desenvolvimento e final” (GIROUX; SUZUKI, 1991 p. 111). Como visto anteriormente, a divisão dos atos de uma peça de *Bunraku* se dá, normalmente em cinco atos para as peças históricas, e em três atos para as domésticas. Essa divisão é baseada na progressão rítmica do *jo-ha-kyu*, representada aqui pela sequência de introdução, desenvolvimento (que também pode ser entendido como um momento de estabilidade) e final ou clímax da história. Essa divisão fica mais clara na divisão em três atos das peças domésticas, como é o caso de *Meido no Hikyaku*, apresentada no começo do filme *Dolls*, mas que também se faz presente nas peças históricas, unindo o primeiro ato com o segundo e o quarto com o quinto. Essa mesma lógica vai ser também aplicada em peças com um número maior de atos. Nas peças de apenas um ato, como é o caso de *Sonezaki Shinju*, o ritmo *jo-ha-kyu* se aplica através da divisão das cenas.

Ao descrever-se o *jo-ha-kyu* como “introdução, desenvolvimento e final”, pode-se criar a falsa noção de que esse princípio é semelhante ao conceito aristotélico de “começo, meio e fim”. Lorna Marshall desfaz essa impressão de forma direta no seu comentário:

Este ritmo *jo-ha-kyu* é completamente diferente da ideia ocidental de “começo, meio e fim”, já que este tende a produzir uma série de

“degraus” em vez de uma sutil aceleração. Além do mais, a noção de “começo, meio e fim” normalmente se refere apenas à estrutura global da peça, enquanto que *jo-ha-kyu* é utilizado como base não só para todos os momentos de uma apresentação, como também para sua estrutura como um todo. No teatro japonês, toda peça tem *jo-ha-kyu*, todo ato e toda cena tem *jo-ha-kyu*, e toda fala individual terá seu próprio *jo-ha-kyu* interno. Até o gesto mais simples como levantar um braço começará com uma certa velocidade e terminará num ritmo ligeiramente mais rápido. (Marshall apud OIDA, 2007, p. 61 e 62).

Prova da influência exercida pelo *Nô*, o *jo-ha-kyu* vai estar presente na maior parte das manifestações artísticas japonesas, incluindo o *Bunraku*, e se difere da ideia aristotélica de “começo, meio e fim” por não se restringir a uma compreensão universal da peça, do desenvolvimento da ação dramática. Trata-se aqui da noção rítmica, reflexo da própria natureza, e que por isso é assimilada pelo espectador. O *jo-ha-kyu* abrange todos os níveis da construção do espetáculo, seja nas formas de interpretação, no *Bunraku* na narração e manipulação dos bonecos, como também na estrutura dramática dos textos e no desenvolvimento de cada cena.

É nesse último contexto que a estrutura do *jo-ha-kyu* pode ser pensada no filme *Dolls*. Em *Dolls*, esse ritmo vai ser observado e executado dentro da narrativa do filme, também em uma relação tríade, onde estão presentes um *jo-ha-kyu* de cada cena, de cada história e o *jo-ha-kyu* do filme como um todo. Cada cena se amplia progressivamente, levando ao desenvolvimento individual de cada história, mas dentro de um encadeamento que gera um processo de aceleração e intensificação dos acontecimentos de todo o filme. A progressão leva ao desfecho quando os “mendigos acorrentados” terminam sua jornada efetivamente em um “correr para a morte”, que coincide com o fim de três *jo-ha-kyu*: a morte dos amantes, o desfecho da história e o fim do filme.

1.3.2. Do *kudoki* ao *michiyuki*

Dentro dessa progressão na qual se dá o espetáculo de *Bunraku*, diferentes formas de expressão e representação específicas são colocadas em prática. Muitas delas são analisadas no livro de Sakae M. Giroux e Tae Suzuki (1991) e podem envolver (individualmente ou em conjunto) a manipulação dos bonecos, a interpretação do *tayu* e a sonoridade do *shamisen*.

Uma das formas de expressão mais importantes é o *kudoki*. O *kudoki* é uma forma específica de interpretar cenas de maior emoção. Nessas cenas, exclusivas às personagens femininas, o *tayu* exalta os sentimentos da mulher, enquanto a marionete expressa sua dor com todo o corpo.

A narração *kudoki* deve ser proferida de maneira esplendorosa e, até certo ponto, exagerada. Muitas vezes, são introduzidas outras músicas e cantos além do *gidayu-bushi* e, por isso, é também denominada *sawari*, que significa “incluir músicas e melodias alheias”. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 76).

Esse modo de execução do *kudoki*, segundo Giroux e Suzuki, trai o que se poderia chamar de uma realidade normal. Ao mesmo tempo em que tratam de um sentimento de tristeza e de perda, essas cenas fazem um uso poético da dor, muitas vezes envolvendo o canto e a dança. O importante no *kudoki* é traduzir esses sentimentos através de uma forma simbólica, é revelar a beleza contida nessa dor.

O filme *Dolls* vai apresentar momentos de perda e de tristeza que podem ser comparados ao da narração *kudoki*, onde também vai ser apresentada a dor através da beleza. Um forte exemplo é apresentado ao final da segunda e terceira histórias, onde tanto Haruna quanto Ryoko esperam por alguém que nunca chega ou vai chegar. As personagens permanecem em sua ignorância a esperar, mas o espectador toma consciência e visualiza a sua perda, o seu abandono.

Assim como o *kudoki*, o *otoshi* também é utilizado para representar a tristeza. O *otoshi*, por sua vez, é uma das expressões que serve para finalizar uma cena, podendo ocorrer de diferentes formas, se definindo pelas palavras curtas, contidas no final das frases, descrevendo as ações da personagem.

O *otoshi* corresponde aos tons que expressam a tristeza dentro dessas palavras curtas utilizadas em cenas de dor e, por sua vez, distingue-se em uma grande quantidade de tipos conforme as diferentes tonalidades de tristeza, própria aos tipos de personagem como um homem, uma mulher, um guerreiro, um cidadão, um ancião, um jovem, etc. Esses *otoshi* expressam tristezas extremadas e o narrador conta-as com todo o sentimento. No entanto, se prestarmos atenção no significado real de suas palavras, elas não falam de emoções, são apenas descrições objetivas de um fato. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 79).

Completando as principais formas de expressão da narrativa, temos as cenas de *warai* (“risada”). Esse é mais um caso em que o *Bunraku* vai trabalhar com o

exagero, que aqui é representado pela força do narrador em manter um riso, uma gargalhada, por muito tempo e de forma potente. Essa risada pode adquirir diferentes significados, dependendo do contexto e do personagem ao qual está atrelada, não se limitando apenas à representação do fato de achar graça em alguma coisa.

A chave desta técnica está em sua relação com o caráter da personagem, pois é através da risada que se descobre a parte oculta de sua personalidade. Em se tratando de personagens femininas, por exemplo, ela pode utilizar o riso para esconder tristezas (*nakiwarai*), mas não as grandes gargalhadas (*ôwara*). (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 79).

Um momento do filme *Dolls* onde pode-se observar um uso diferenciado do riso é quando o casal Sawako e Matsumoto, já como “mendigos amarrados”, é encarado por outros personagens. A risada aparece como desaprovação, como ofensa, atingindo diretamente a moral do casal em sua caminhada.

Embora envolvam a participação do *shamisen* e do manipulador, expressões como as do *kudoki*, do *otoshi* e do *warai*, são baseadas na narração. É a arte do *tayū*, a capacidade física e poética desse artista em expressar-se e modular sua voz, que vai conduzir essas cenas. Em contrapartida, algumas formas de expressão são fundamentadas na manipulação dos bonecos.

O *hashiri*, “correr”, consiste de um conjunto de formas de interpretação envolvendo o movimento dos braços e pernas do boneco, para expressar raiva. “O *hashiri* passou a ser a expressão da ira talvez porque quisessem mostrar a força deste sentimento com uma ação mais dinâmica do corpo humano”. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 79).

O *kurizu*, literalmente “virar a cabeça”, é um tipo de ação exclusiva dos bonecos femininos. Ele trata efetivamente do movimento de virar a cabeça, que pode ser efetuado no sentido da direita ou da esquerda, empregado para demonstrar o ápice da tristeza de uma mulher.

Para o *kurizu* da direita, por exemplo, ela vira a cabeça uma vez à esquerda, abaixa o queixo e volta, lentamente, a cabeça à direita; ao mesmo tempo, desce sutil e gradativamente os ombros, de modo a concretizar magnificamente no palco, através da forma, a melancolia de uma mulher. Esse movimento deve ser utilizado com uma certa parcimônia para atingir seu efeito máximo porque, apesar de sua beleza, executá-la duas ou três vezes numa mesma cena pode provocar, ao contrário, um resultado negativo. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 89).

Outra forma de expressão exclusiva das personagens femininas é o *ushiroburi*. “*Ushiroburi* expressa, igualmente a melancolia da mulher através da forma. É a aparência sensual de uma mulher que se vira de costas, a fim de esconder seu sentimento”. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 90). Esse movimento exige precisão e coordenação dos manipuladores, em especial do *omozukai*, já que, ao virar o boneco de costas, ele também ficaria de costas, escondendo o boneco da visão da plateia. Para evitar que isso aconteça, o *omozukai* passa a manipulação da mão direita do boneco para o segundo manipulador, à sua direita, permanecendo de frente para a plateia e sustentando o corpo do boneco, com as costas expostas.

Ushiroburi e *kurizu* são realizadas nos momentos de clímax. Concretizar, através da forma, a tristeza ou a melancolia que são, em princípio, sentimentos secretos e profundos de um ser humano, é a prova de que a estética do boneco ultrapassou o realismo pobre do ser humano. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 90).

Dentre as representações usadas exclusivamente para os bonecos que representam os personagens masculinos, temos o *aoki*, equivalente ao *ushiroburi* feminino, mas com um movimento diferente. O *aoki* é usado quando esse personagem quer esconder suas emoções do interlocutor. Ele funciona com o boneco movendo o olhar, fechando ou juntando os olhos. Além do *aoki*, há também o *neji*, que representa a raiva, quando ele revela sua fúria ao se contorcer, e o *hara*, quando o personagem enrola sua vestimenta na barriga, expressando sua coragem.

A personagem feminina interpreta o sentimento retido, com uma forma sutil e mesmo sensual, revelando a dor diante de sua tristeza. A personagem masculina, ao contrário, interpreta-o com a chamada “arte com força na barriga” (*hara gei*), expressando, antes de mais nada, a coragem diante da dor. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 90).

Esses movimentos vão representar uma fragilidade feminina em detrimento da força e coragem masculina. Essa relação é característica do *Bunraku*, como visto em Giroux e Suzuki (1991), mas advém de um contexto cultural da própria sociedade japonesa, em que a mulher assume um papel de submissão e obediência ao homem. O *Bunraku*, ao se estabelecer como uma manifestação teatral popular carrega para sua construção traços da vida cotidiana, exibindo, portanto, essa condição submissa da mulher, onde não lhe é permitido externar diretamente sua

dor, expressando-a através da beleza, sutileza e sensualidade, enquanto o homem reforça sua masculinidade através da coragem. Essa transposição de diferentes elementos, gestos e relações em signos faz parte, segundo Barthes (2007), de uma extensa capacidade semiótica que se faz presente no cerne da cultura japonesa.

Acontece que naquele país (o Japão) o império dos significantes é tão vasto, excede a tal ponto a fala, que a troca de signos é de uma riqueza, de uma mobilidade, de uma sutileza fascinantes, apesar da opacidade da língua, às vezes mesmo graças a essa opacidade. A razão é que lá o corpo existe, se abre, age, se dá sem histeria, sem narcisismo. (BARTHES, 2007, p. 18).

Esse corpo aberto, comunicador de signos, é que vai estar presente na manipulação de bonecos do *Bunraku* e também nos personagens de *Dolls*. Em todas as sequências do filme as personagens femininas vão aparecer dessa forma mais frágil e sutil, enquanto as masculinas vão agir de forma impetuosa, forte e corajosa: no abandono do emprego e da vida social, feito por Matsumoto, na exposição à qual se sujeita Hiro e na atitude de cegar os próprios olhos, tomada por Nukui. Não se pode dizer que essas cenas se estabelecem numa relação de influência direta do *Bunraku* no filme, mas por estarem ligadas a traços da própria cultura japonesa, assim como a cena do teatro de bonecos, é possível observar equivalências em alguns momentos, “especialmente na história dos mendigos amarrados”, Sawako e Matsumoto. O *Kurizu*, por exemplo, pode ser entendido em alguns movimentos que se assemelham a esse propósito no personagem de Sawako, ela desvia o rosto em alguns momentos de tristeza e insegurança. E já perto do final do filme, ela olha para o pingente em seu pescoço e move lentamente o rosto para encarar Matsumoto. Nessa mesma cena, a reação de Matsumoto corresponde muito à forma do *aoki*, desviando o olhar.

Além das técnicas e convenções exploradas e utilizadas pelos artistas do *Bunraku*, existe um conjunto de momentos que compõem a estrutura narrativa da encenação. A realização desses momentos envolve algumas regras e convenções, definindo as participações do narrador, do tocador de *shamisen* e dos manipuladores de bonecos. O início de uma apresentação de *Bunraku*, por exemplo, sempre se dá com um solo do *shamisen*. Esse curto momento permite que narrador e músico encontrem um tempo em comum para seguir com o resto da peça. Além

desse início, existem os inícios das diferentes cenas que compõem a apresentação, chamados de *makura*.

Outro momento importante é o *modori*, uma parte da narrativa onde ocorre na personagem uma mudança de caráter, “como por exemplo um homem mau que se transforma, em um curto espaço de tempo, num homem bom.” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 77). Esse momento não possui nenhuma ligação com o lado psicológico da personagem. O que está em jogo é o que Giroux e Suzuki definem como a transformação, o desenvolvimento da história.

Não se faz necessária uma razão profunda para essas modificações, nem se importa se é contraditório ou ilógico. Desde que as mudanças tragam novos fatos ou surpresas, o público se deleita como uma criança que ouve com prazer os contos da carochinha. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 77).

Em *Dolls* não existem grandes reviravoltas no caráter dos personagens, mas o filme apresenta pequenas mudanças de comportamento, justificadas por fatores como o tempo, ou o amadurecimento dos personagens. Um exemplo é o do chefe da máfia Hiro, que depois de anos após ter deixado Ryoko, decide procurá-la, mesmo que para isso tenha de se expor a uma possível, até mesmo provável morte. Ainda assim, o Hiro que a abandonou só aparece no filme a partir de *flashbacks*, o que significa que ele de fato não sofre nenhuma mudança de caráter efetiva que se tenha visto ao longo da narrativa.

De todos esses momentos, o que pode ser considerado um dos mais importantes do *Bunraku* consiste no *michiyuki*, uma cena que precisa estar obrigatoriamente tanto nas peças históricas, quanto nas cotidianas. Essa cena, também conhecida como a “cena da caminhada” (*keigoto* ou *keji*), possui origens que não são exatamente precisas, mas apontam para uma ligação com festividades religiosas. Dentro do contexto das artes cênicas, ela surge presente no teatro *Nô* e, segundo Giroux e Suzuki (1991), sua forma no teatro *Bunraku* vai receber fortes influências de seu uso no *Kabuki*.

O *michiyuki* se destaca por convergir narração, música e manipulação em um momento singular da narrativa, que trata de uma caminhada. O narrador apresenta de forma descritiva os cenários do caminho, os lugares percorridos, assim como os sentimentos das personagens. Essas descrições são poéticas e a voz desse

narrador é exuberante, assim como o uso da música do *shamisen*. A construção dessa caminhada, porém, em conjunto com a manipulação dos bonecos, apresenta um cenário de dor e tristeza. Vê-se aqui mais uma vez um uso do belo, do poético para comunicar a dor, porém em uma escala maior, dessa vez envolvendo todos os elementos da cena na representação dessa dor.



Michiyuki em *Meido no Hikyaku*, “Mensageiro do Inferno”. Umegawa, à esquerda, e Chubei. *The Lovers' Exile*, 1980.

Essa viagem não é de lazer. Nas peças históricas, como *Chûshingura* ou *Yoshino yama*, as mulheres partem em busca dos homens que amam, homens que se encontram numa situação extremamente difícil ou delicada. Nas peças cotidianas, porém, são os amantes que se dirigem para a morte a fim de poderem concretizar seu amor numa vida futura e para esses dois, a caminhada representa o único e último momento de liberdade ainda nessa vida. A estética da morte surge no *bunraku* como aquela que liberta os homens para um mundo melhor e o público, de uma certa forma, celebra de antemão a união dos amantes que será concretizada após a morte. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 78).

O *michiyuki* é um elemento de grande importância na relação entre *Dolls* e o *Bunraku*, com sua estrutura servindo de referência para a própria narrativa do filme. As três histórias se intercalam e caminham todas para essa morte, mas é com os “mendigos acorrentados” que essa caminhada para a morte vai se apresentar mais literalmente. A caminhada de Matsumoto e Sawako é uma espécie de *michiyuki*, onde os amantes seguem em crescente dor e tristeza, mas por um cenário de

extrema beleza. Assim como no *Bunraku* a música vai exercer um papel fundamental nesses momentos de caminhada. Em *Dolls* a trilha sonora de Joe Hisaishi vai aparecer com força, especialmente nesses momentos da caminhada, não se limitando a ser apenas um pano de fundo e assumindo um espaço na narrativa, na construção de sentido da cena, tal qual a música do *shamisen* no teatro de bonecos.

Enquanto o papel da música do *shamisen* vai ser exercido pela trilha sonora, nesse *michiyuki* construído por Takeshi Kitano a descrição do cenário dessa caminhada, que no *Bunraku* é feita pelo *tayu*, vai caber à visualidade conseguida nas cenas, pelo uso especial das cores, da fotografia e da edição. Particularmente nas cenas da caminhada dos “amarrados”, a fotografia vai apresentar imagens de lugares e cenários grandiosos, onde os personagens se mostram diminutos, oprimidos por esse espaço que efetivamente tentam percorrer, como marionetes sem nenhuma escolha a não ser seguir em frente. *Dolls* contraria a imagem convencional em relação à opressão do espaço. Ao invés de cenários fechados, pequenos e apertados, a opressão é gerada pela inevitabilidade da caminhada, então, quanto mais amplos os cenários, mais opressores eles se revelam, como se os personagens carregassem todo o peso desse caminho.



Cena do filme *Dolls* (2002).

É preciso ressaltar também o recurso da fotografia no que toca a palheta de cores, que representa não só o tempo e o espaço percorridos, como também o

estado de espírito desses personagens. Esse uso particular das cores como forma de expressão vai encontrar suporte direto no próprio *Bunraku* onde as cores exercem um papel fundamental.

1.3.3. As cores, o palco e as vestimentas

Para analisar o uso das cores no *Bunraku* é preciso entender a forma como elas se apresentam no teatro *Kabuki*. Surgidos no mesmo período, *Bunraku* e *Kabuki* desenvolvem-se juntos (o primeiro com bonecos e o outro com atores de verdade), apresentando-se com uma perspectiva mais popular, em oposição ao teatro mais clássico do *nô*. Essas duas manifestações exercem uma mútua influência entre si e, no que se refere ao uso e função das cores, foi o *Bunraku* quem absorveu muitos dos conceitos desenvolvidos pelos encenadores do *Kabuki*.

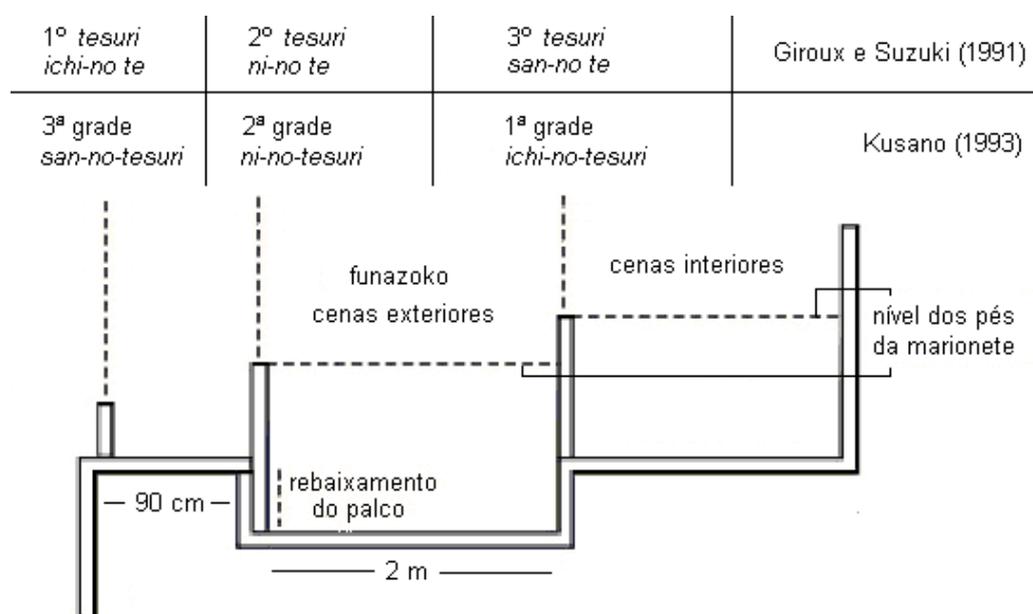
Para Darci Kusano (1993), ao se permitir usar de forma mais livre a imaginação, “os encenadores de peças *kabuki* acabaram por se afastar radicalmente das cores imitativas, de mera reprodução da realidade, passando a utilizar generosamente as cores puras enquanto expressão dos sentimentos”. (KUSANO, 1993, p. 231). Esse pensamento vai ser intensificado no Teatro *Bunraku*, fazendo com que as cores exerçam um papel importante na comunicação visual do espetáculo, em seu uso nos cenários e, principalmente, nas vestimentas das personagens.

Assim como outros aspectos do teatro *Bunraku*, o palco também sofreu modificações, em grande parte para facilitar a movimentação dos manipuladores, até chegar a uma forma consolidada²⁴. Esse palco é dividido pelos *tesuri*, definidos por Giroux e Suzuki (1991) como divisórias, ou como grades, por Kusano (1993). Esses *tesuri* são feitos de madeira e servem para ocultar as pernas dos manipuladores, mantendo o palco na altura onde os bonecos são manipulados. Existem três *tesuri*, o primeiro, *ichi-no-tesuri*, o segundo, *ni-no-tesuri* e o terceiro, *san-no-tesuri* que também fazem parte do cenário, servindo para delimitar os espaços de ação da cena em três espaços: palco anterior, palco central e palco posterior. Além desse palco há um espaço específico, “um estrado levemente elevado” (KUSANO, 1993, p. 141), onde ficam em destaque as figuras do narrador e do músico.

²⁴ Darci Kusano destaca que “durante a primeira metade do século XVIII, paralelamente ao grande desenvolvimento do processo de elaboração da estrutura e manipulação dos bonecos, ocorrem mudanças no palco de *bunraku*” (1993, p. 140).

O narrador e o tocador de *shamisen* ocupam um espaço denominado *yuka*, avançado à frente do palco, no lado direito (*kami te*). A superfície do *yuka* tem cerca de 4 metros de diâmetro e funciona como um palco giratório. Quando se abre a cortina, o narrador e o tocador de *shamisen* aparecem diante do público sentados sobre esse *yuka* e, terminada a cena sob sua responsabilidade, o palco gira fazendo-os desaparecer atrás da cortina. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 94 e 95)

Retomando a estrutura do palco, a contagem dos *tesuri* aparece de forma diferente dependendo da fonte utilizada. Enquanto no livro de Giroux e Suzuki (1991), ela é realizada no sentido da frente para o fundo do palco, no livro de Kusano (1993) é realizada no sentido contrário, do fundo para frente do palco, fazendo com que a mais próxima da plateia seja a “terceira grade”. Não será escolhida nenhuma forma de contar, pois o objetivo aqui é compreender o funcionamento e não a nomenclatura desses *tesuri*. O mais próximo à plateia delimita o início do palco, o que equivaleria ao proscênio, e é decorado com figuras geométricas. Os outros dois *tesuri* definem respectivamente o espaço das cenas exteriores e interiores. “Uma convenção, tanto das peças de *kabuki* quanto de *bunraku*, é apresentar os edifícios com suas fachadas removidas, permitindo ao público observar tanto o que se passa no interior como ao redor e fora dos edifícios”. (KUSANO, 1993, p.141).



Esquema lateral do palco de *Bunraku*

O espaço logo após o *tesuri* do meio (neste caso o segundo, independente da contagem) é a área principal de atuação dos espetáculos e, por isso, é construído

com o nível um pouco mais baixo que as outras áreas, permitindo que os manipuladores permaneçam de pé enquanto movimentam os bonecos. Por ter esse nível mais baixo, essa área recebe o nome de *funazoko*, que significa literalmente “fundo do barco”. Aos olhos do espectador, a movimentação dentro de cada um desses níveis ocorre basicamente de forma lateral, acompanhando a linha desses *tesuri*. A movimentação e interpretação dos bonecos evita explorar uma relação com a profundidade do palco, pois além de uma possível quebra com a definição dos diferentes ambientes, a perspectiva da cena estaria em risco, caso houvesse uma movimentação que alterasse a posição do corpo do boneco relacionado com o *tesuri*. Isso ocorre, pois os diferentes níveis do *tesuri*, assim como o rebaixamento do *funazoko*, são construídos para que, aos olhos do espectador, crie-se a impressão de que o boneco esteja efetivamente caminhando sobre a superfície do palco, quando, em verdade, ele flutua nas mãos dos manipuladores²⁵.



Imagem do espetáculo *Ichinotani futaba gunki*, "A Batalha de Ichinotaki". Teatro Nacional do Japão, 1975. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

Na foto é possível notar como o boneco fica suspenso nas mãos dos manipuladores, e como funciona a divisão entre os três planos do palco do *bunraku*.

²⁵ Darci Kusano ressalta, porém, que esse efeito só se torna possível quando os espectadores assistem o espetáculo do nível térreo. “Um ponto de vista essencial, que se perde nos novos teatros, construídos para uma grande variedade de atividades, com camarotes e galerias, o que faz com que muitos espectadores, sentados bem acima do nível do palco, tenham a sensação de que os bonecos flutuam”. (KUSANO, 1993, p. 138).

Da esquerda para a direita é possível observar: o palco posterior, destinado às cenas interiores, o palco central, *funazoko*, espaço das cenas exteriores, e o palco anterior, onde estão localizados os refletores. Também é possível notar no alto da foto à direita, o espaço do *yuka*, onde estão respectivamente o narrador e do tocador de *shamisen*.

O segundo *tesuri*, entre os outros dois, se revela o de maior importância não apenas por delimitar o início do espaço das cenas exteriores, mas também por ser onde melhor se observa o uso convencional das cores, identificando os locais de ação, “envolto em tecido branco, transformando-se em um espaço coberto de neve; sob um tecido azul, corre um rio ou revolve o mar; o tecido verde-bambu é usado para cenas de congratulação ou quando se evita dar uma definição ao espaço.” (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 94).

Essas convenções se apresentam ainda de forma mais insistente na composição das vestimentas dos bonecos. As regras para o uso das cores é tão rígida, que não se é permitido mudar várias vezes as roupas dos personagens, pois cada mudança impõe uma nova forma de se conceber o personagem, de apresentar seu caráter, sua condição e sua natureza.

Há três cores básicas na vestimenta do *bunraku*: o vermelho, o branco e o preto. O vermelho é a cor que emana a força de vida, uma força mágica; o sol, tão importante para o Japão agrícola, é tingido de vermelho em sua bandeira nacional; o vermelho é a cor da congratulação. No *bunraku*, utiliza-se o vermelho para as roupas de uma princesa, numa simbolização, talvez, da força de uma flor prestes a eclodir. O branco representa a pureza. Essa cor está presente, igualmente, na vestimenta da princesa, junto com o vermelho, a mesma combinação das cores da bandeira japonesa. O preto é a cor da morte, uma cor fúnebre. Representa o medo, as trevas, mas é também a cor que vence todas as demais, neutralizando-as. O preto tem também a força da magia, razão pela qual talvez esteja presente nas vestimentas cerimoniais. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 97).

O uso das cores não se limita a essas três, mas parte-se delas para construir diferentes combinações que vão gerar outros significados, mais específicos e que são relacionados diretamente com cada personagem. O rosa claro, por exemplo, é usado para representar a natureza de um rapaz jovem. Ele não possui toda a força de um homem, apresentando ainda uma pureza, uma inocência. O rosa claro é, portanto, a mistura dessa força ainda insipiente, que está no vermelho, com a pureza do branco. O marrom, por sua vez, sendo uma cor mais escura, mais próxima ao preto, vai ser usado por ambos os sexos, para representar a velhice, não

numa referência direta com à proximidade da morte, mas com a experiência acumulada pelos anos de vida e por isso uma cor que absorve muito das outras.

As mesmas convenções podem ser adotadas para a pintura das cabeças dos bonecos, à escolha do manipulador e, especialmente nesse caso, também podem ser usadas em personagens que procuram esconder sua verdadeira personalidade. Um bandido experiente pode aparecer com a cabeça pintada de branco não por se tratar de um homem puro, mas por ser ele astuto o bastante para ocultar suas intenções, que só serão reveladas com o desenvolvimento da narrativa, o que demonstra como a cor é peça fundamental para revelar as características de cada personagem. Para isso, a palheta de cores do *Bunraku* parte da pureza do branco e vai escurecendo, até o caráter negativo do preto. Negativo no sentido que mata, mas também que absorve todas as outras cores.



Vestimentas do *Bunraku*. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

O estilista Yoji Yamamoto, responsável pelos figurinos de *Dolls*, vai expor no filme a mesma importância que as vestimentas possuem no teatro Bunraku, especialmente em relação ao uso de cores fortes e bem definidas, que vão representar características dos personagens. Esse uso se destaca em vários momentos: a cantora Haruna, por exemplo, após o acidente, passa a vestir somente roupas em tons predominantemente escuros. O chefe da máfia Hiro aparece vestindo roupas no tom marrom, a cor que no *Bunraku* representa os personagens

idosos, vividos, experientes. Já Ryouko, abandonada por Hiro quando jovem, aparece com o mesmo vestido usado no encontro dos dois, décadas antes, demonstrando que, apesar da passagem dos anos, sua espera continua.

No caso dos “mendigos acorrentados”, Sawako e Matsumoto começam sua caminhada com figurinos em tons claros, mas ao longo desse caminho, as roupas dela passam a apresentar cores mais intensas, enquanto as dele tons escuros. Isso demonstra o “caminhar” para a transformação que acontece da passagem de uma inocência para o momento final do filme, onde Sawako retoma sua consciência, vestida de vermelho, cor que vai representar sua retomada à vida, mas anda presa à Matsumoto. Sawako pode ter tentado o suicídio, mas é ela quem representa a vida desses amantes e por isso vai aparecer na parte final do filme vestida de vermelho. Já Matsumoto, vestindo preto, carrega a morte para os dois. A morte como perda, como marginalização, já que os “amarrados” se tornam párias dentro daquela sociedade. Morte como desistência, já que não é mais possível para eles se completarem em vida.

Pode-se constatar que o *Bunraku* possui uma estrutura aparentemente simples, com o uso de apenas uma figura para dar conta tanto da narrativa quanto dos diálogos, uma música gerada por um instrumento musical de apenas três cordas e um boneco que se compõe de partes destacáveis, com uma estrutura interna oca. Ao mesmo tempo, é a partir dessa estrutura que são definidas diversas convenções e formas bastante específicas, o que vai exigir um refinamento artístico extremo de seus artistas. Nesse refinamento artístico, na harmonia dos diversos elementos, o uso das cores, do texto, da música, das formas de representação, a partir dessa tríade composta pelo narrador, pelo músico e pelos manipuladores, é que se apresenta toda a complexidade e beleza desse teatro.

O próximo capítulo trata ainda do teatro *Bunraku*, a partir da figura do dramaturgo Monzaemon Chikamatsu, analisando temas da dramaturgia desse teatro, para em seguida falar de Takeshi Kitano, pensando na forma como esses temas e esse teatro vão servir de referência para a construção do filme *Dolls*.

Capítulo II

二. De Monzaemon Chikamatsu à Takeshi Kitano

Nesse segundo capítulo serão abordados o dramaturgo do *Bunraku*, Monzaemon Chikamatsu e o diretor do filme *Dolls*, Takeshi Kitano. A partir dessas duas figuras chaves, realiza-se uma análise tanto da dramaturgia do teatro *Bunraku*, quanto das relações sociais que se apresentam nesse teatro, com o objetivo de identificar seus reflexos na construção da diegese do filme *Dolls*, para estabelecer relações dramáticas e temáticas entre o *Bunraku* e *Dolls*.

O início do filme *Dolls* exhibe alguns momentos de um espetáculo do teatro *Bunraku*. Este espetáculo chama-se *Meido no hikyaku*, “Mensageiro do Inferno”, e foi escrito por Monzaemon Chikamatsu (1653 – 1725)²⁶, sendo exibido pela primeira vez no teatro Takemoto-za em 22 de abril de 1711. Segundo Donald Keene, “nenhuma fonte para essa peça foi descoberta, mas presume-se que Chikamatsu, seguindo seu usual procedimento, baseou seu trabalho em eventos atuais. A peça fez tanto sucesso que é frequentemente imitada e revisada”. (1990, p.161).

A importância de Chikamatsu e seus textos, assim como do trabalho de Takeshi Kitano, reside em estabelecer relações as dramáticas e temáticas que o filme *Dolls* vai apresentar, não só com o espetáculo *Meido no hikyaku*, mas com a dramaturgia de Chikamatsu, em especial com as chamadas peças domésticas, ou peças do cotidiano.

2.1. Monzaemon Chikamatsu

Autor de *Meido no hikyaku*, Chikamatsu é uma das mais importantes referências da dramaturgia japonesa, em especial no *Bunraku*, tipo de teatro para o qual se dedicou na maior parte de sua carreira. Nascido com o nome Nobumori Sugimori, há poucas certezas sobre o início de sua vida, tendo provavelmente nascido na província de Echizen, filho de uma família de samurais. Seu pai teria

²⁶ Apesar do ano de falecimento de Chikamatsu aparecer como 1724 em Giroux e Suzuki (1991) e Kusano (1993), a data usada nessa dissertação é 1725, a que é mais comumente encontrada, constando no livro de Keene (1990), assim como na *Enciclopédia Britannica Online* e em *The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection*, da Universidade de Columbia.

servido como médico ao *daimyo*, o senhor feudal da região²⁷, mas, destituído de seu posto, muda-se com toda a família para Kyoto. Chikamatsu, ainda adolescente, torna-se pajem de um nobre da corte, onde começa a tomar conhecimento dos costumes e cerimônias da aristocracia, entrando em contato também com o teatro *Nô*, que na época só era acessível às classes nobres.

Sabe-se que após esse período ele teria aprendido sobre as escrituras budistas no Templo Chikamatsu, local que serviu, provavelmente, de inspiração para a adoção do seu nome como dramaturgo. Em uma última tentativa antes de se voltar para a escrita, Chikamatsu dedicou-se ao comércio, mas como o próprio autor relata em um poema que escreveu pouco antes de morrer: “Nasci numa família hereditária de samurais, mas deixei a profissão marcial. Servi à nobreza, mas jamais obtive a menor posição na corte. Transferi-me para o comércio, mas nada aprendi de negócios”. (apud KUSANO, 1993, p. 209). Apesar de relatar essas experiências como frustradas, foram elas que deram à Chikamatsu um vasto conhecimento das classes que viviam no Japão da época, permitindo que o autor pudesse em seus textos relatar com enorme precisão a vida de nobres, samurais e cidadãos comuns.



Estátua de Chikamatsu na cidade de Amagasaki.
Foto de Suguri F, Wikimedia Commons.

A primeira peça reconhecidamente escrita por Monzaemon Chikamatsu é *Yotsugui Soga*, “Os sucessores de Soga”, de 1683, escrita para um dos principais

²⁷ Neste período, médicos que servissem a um *daimyo* recebiam o status de samurai.

narradores da época, Kaganojo Uji, já mencionado no capítulo anterior. Outros textos anônimos, porém, já teriam sido escritos por Chikamatsu alguns anos antes. Entre 1684 e 1702, Chikamatsu passa a escrever simultaneamente também para o teatro *Kabuki*, em especial para um dos grandes atores da época, Tojuro Sakata (1647 – 1709). Nesse mesmo período começa a trabalhar com Gidayû Takemoto, com quem vai estabelecer sua maior parceria. A partir de 1703 passa a ser o autor exclusivo do Takemoto-za, função que exerceu até seu falecimento, que teria ocorrido na cidade de Amagasaki em 1725.

Quando foi chamado por Gidayû Takemoto para ser o dramaturgo exclusivo do Takemoto-za, Chikamatsu, que já havia obtido fama com textos para o *Kabuki*, “pôde expandir e libertar seu talento literário no *bunraku*, mais do que no teatro *kabuki*, onde o dramaturgo tinha que se submeter ao talento interpretativo do ator que representava a peça”. (GIROUX; SUZUKI, 1991). *Bunraku* e *Kabuki* são duas manifestações que se desenvolveram juntas, à partir do século XVII, apresentando-se com uma perspectiva mais popular, em oposição ao *nô*, que é uma espécie de teatro clássico japonês.

Bunraku e *kabuki* são artes irmãs. Nascem e desenvolvem-se paralelamente por várias décadas, recebendo influências mútuas, tanto no seu repertório quanto na atuação, e havendo mesmo dramaturgos que escreviam quer para o *bunraku* quer para o *kabuki*, como no caso de Monzaemon Chikamatsu. (KUSANO, 1993, p. XXXI)

Essa maior liberdade na construção dos textos, em conjunto com o êxito da parceria com Takemoto, além do enorme sucesso obtido com o espetáculo *Sonezaki Shinju* foram os pontos chave que levaram Chikamatsu a se dedicar exclusivamente ao teatro de bonecos Takemoto-za, consolidando seu nome como o grande autor do *Bunraku*. Ele foi também o primeiro dramaturgo do *Bunraku* a se tornar profissional. Antes dele, o autor no *Bunraku* não era respeitado e as peças eram conhecidas não pelos seus autores, mas pelos narradores.

Originalmente, as peças de *yoruri* eram escritas por mestres de *haikai*. Monzaemon Chikamatsu, pseudônimo literário de Nobumori Suguimori, vem a tornar-se o primeiro dramaturgo profissional de *bunraku*, ambos pela qualidade e quantidade de obras produzidas. Um total de cerca de 154 obras: quarenta para o *kabuki* e 114 para o *bunraku* (cem peças históricas e quatorze peças domésticas, sendo 71 para o narrador Gidayu Takemoto I). Chikamatsu foi cognominado o “Santo Patrono dos Dramaturgos”, pelos

seus sucessores, e, no fim do século XIX, o “Shakespeare Japonês”, por Shoyo Tsubouchi (1859-1935), um estudioso de *kabuki* e tradutor das obras completas de Shakespeare, que aponta características comuns nas obras dos dramaturgos inglês e japonês, como, por exemplo, o talento poético em se alcançar o realismo. (KUSANO, 1993, p. 208 e 209).

Essa suposta semelhança entre o estilo de Chikamatsu e o de Shakespeare estaria na abordagem de temas realistas, do cotidiano urbano dos *chonin*, o equivalente à classe burguesa europeia, especialmente nas peças que trazem esses personagens da vida cotidiana como protagonistas, em um texto que faz uso de diálogos próximos da linguagem popular, explorando o conflito entre o desejo e as pressões sociais.

Apesar de não ter tido o menor contato com o Ocidente, a maioria das peças domésticas de Chikamatsu respeita a concepção de tragédia ocidental baseada em Aristóteles, bem como a imitação de uma ação perfeita, com começo, meio e fim, aproximando-se da regra das três unidades de tempo, lugar e ação. (KUSANO, 1993, p. 214).

Apesar de ser possível pensar num paralelo entre essa compreensão das três unidades e o uso da trilogia em *Dolls*, toda essa relação em torno de Chikamatsu vai ser contestada por Donald Keene, que recusa qualquer tipo de comparação entre as obras do dramaturgo japonês e o teatro europeu. Keene inicia o livro, uma coletânea de peças traduzidas do autor japonês, chamando a atenção para esse título de “Shakespeare japonês”, que teria surgido como uma necessidade dos japoneses de entrar em contato com os grandes nomes da literatura ocidental no final do século XIX. Keene ressalta que muitos leitores ocidentais que tentam ler Chikamatsu esperando encontrar um segundo Shakespeare acabam frustrados. Segundo Keene, isto se dá porque a obra de Chikamatsu apresenta o retrato de um período único do Japão e se destaca na dramaturgia mundial por colocar pela primeira vez o homem comum no centro da história.

Diferente da tragédia clássica com príncipes e princesas, as peças domésticas de Chikamatsu têm como seus heróis mercadores ou pequenos samurais cujos amores acabam por ser prostitutas. As tristesas de Jihei, o mercador de papel, não tem a dignidade de um Hamlet; ele é, inevitavelmente, menos um herói determinando seu próprio destino do que uma criatura de circunstâncias. Embora não possamos duvidar da sinceridade e força de suas emoções, seu alcance é limitado. Os equivalentes mais próximos de Jihei no teatro ocidental

são, provavelmente, encontrados nos dramas do século XX do pequeno homem cujos sonhos e aspirações estão fadados à frustração. (KEENE, 1990, p. 2 – tradução minha)²⁸.

Outra questão está na forma como Chikamatsu constrói os diálogos dos personagens de forma diferente dos trechos narrativos. As falas do narrador são poéticas, com metáforas complexas, fazendo uso do *engo*, “associação de palavras”, e do *kakekotoba*, “articulação, jogo de palavras”. Já os diálogos apresentam uma forma mais crua e simples, próxima de uma fala cotidiana. Enquanto Shakespeare usa uma mesma linguagem poética independente do status dos personagens, Keene cita como exemplo a fala de um sargento em *Macbeth*, que pela sua posição não seria homem culto, mas que fala de forma poética e eloquente. Essa forma poética não causa nenhum descrédito ao texto ou ao personagem, pois se trata de uma convenção teatral usada por Shakespeare. Chikamatsu, por sua vez, busca em seus diálogos um tratamento mais realista, aproximando essa forma de falar dos personagens com uma representação de sua classe.

A nudez dos diálogos reflete a convicção de Chikamatsu de que o status social dos personagens deve ser revelado em sua fala. Ele parece entender que um assistente de loja conversaria em prosa simples, em vez de poesia, e nós temos frases como estas de Chubei para sua amada: "Você está uma bagunça. Aqui, aperte sua faixa." [...] Chikamatsu deu muito cuidado para as sutis diferenças da fala, dependendo da classe do orador na sociedade e do destinatário. Ele usa não menos que treze diferentes níveis de polidez para as personagens femininas. (KEENE, 1990, p. 29 – tradução minha)²⁹.

Keene ressalta ainda outro ponto importante em relação às comparações feitas entre Monzaemon Chikamatsu e autores ocidentais. Se trata da política de

²⁸ Unlike classic tragedy with its princes and princesses, Chikamatsu's domestic plays have for their heroes merchants or petty samurai whose sweethearts are apt to be prostitutes. The griefs of Jihei, the paper dealer, lack the dignity of Hamlet's; he is inevitably less a hero determining his own fate than a creature of circumstances. Though we cannot doubt the sincerity and strength of his emotions, their range is limited. Jihei's closest counterparts in the Western theater are probably found in the twentieth-century dramas of the little man whose dreams and aspirations are doomed to frustration. (KEENE, 1990, p. 2).

²⁹ The bareness of the dialogue reflects Chikamatsu's conviction that the social stations of characters must be revealed in their speech. He seems to have felt that a shop assistant would converse in straightforward prose, rather than in poetry, and we have such lines as these by Chubei to his beloved: "You look a mess. Here, tighten your sash. [...] Chikamatsu gave great care to the subtle differences in speech depending on the speaker's class in society and the person addressed. He uses no less than thirteen different levels of politeness for the female characters. (KEENE, 1990, p. 29).

isolamento japonesa, imposta durante praticamente todo o período Tokugawa. “Uma razão pela qual as comparações entre Chikamatsu e os dramaturgos da Europa têm um significado apenas intermitente é que ele viveu em uma sociedade virtualmente fechada para o resto do mundo” (KEENE, 1990, p. 1 – tradução minha)³⁰.

Ainda sobre o isolamento japonês, Chitoshi Ynaga destaca que a própria geografia insular do Japão, assim como a ausência de grandes fenômenos migratórios, determinou uma cultura homogênea, e que “os valores japoneses tradicionais não se originaram em qualquer grau importante das tradições judaico-cristãs nem mesmo lhes sofrem a influência”. (Ynaga apud KAHN, 1970, p. 39). Trazendo esse pensamento para a questão de Chikamatsu, o dramaturgo japonês nunca teve nenhum contato com a cultura ocidental.

Chikamatsu nunca leu uma peça estrangeira e ele não sabia nada sobre o teatro fora de seu país. Porque, diferente da maioria dos dramaturgos europeus, ele não partilhava de nenhuma tradição com escritores estrangeiros, suas peças às vezes nos surpreendem por uma modernidade não encontrada no ocidente por um século ou mais, e às vezes também por uma violência ou uma fantasia descontrolada que nós associamos com um teatro mais primitivo. Mas essa modernidade, ou primitivismo, aparente é enganosa, e realmente significa apenas que o desenvolvimento de Chikamatsu no isolamento não seguiu o curso do drama na Europa. (KEENE, 1990, p. 1 – tradução minha)³¹

Fica claro, portanto, que quaisquer comparações feitas entre Chikamatsu e outros autores, sejam eles ocidentais ou não, não apenas são cercadas de incertezas como ganham um caráter altamente especulativo, já que o dramaturgo japonês nunca teve contato com outras culturas e nem mesmo teria como obter conhecimento relacionado a elas.

³⁰ One reason why comparisons between Chikamatsu and the dramatists of Europe are meaningful only intermittently is that he lived in a society virtually sealed off from the rest of the world. (KEENE, 1990, p. 1).

³¹ Chikamatsu never read a foreign play, and he knew nothing of the theater outside his country. Because, unlike most European dramatists, he shared no traditions with writers abroad, his plays sometimes astonish us by a modernity not encountered in the West for another century or more, and sometimes equally by a violence or an uncontrolled fantasy which we associate with a more primitive theater. But this seeming modernity or primitivity is misleading, and really means only that Chikamatsu's development in isolation did not follow the course of the drama in Europe. (KEENE, 1990, p. 1).

2.1.1. *Jidaimono* e *Sewamono*

As peças do *Bunraku* são divididas em duas categorias, levando em conta seus personagens e sua ambientação histórica. São elas as peças históricas (ou dramas históricos), os *jidaimono*, e peças domésticas ou do cotidiano, chamadas *sewamono*³². Originalmente todos os textos pertenciam à categoria dos dramas históricos e é a partir de Monzaemon Chikamatsu que essa divisão vai surgir, já que o autor passa a dar atenção cada vez maior à vida cotidiana dessa população urbana que era a principal fonte de público do teatro *Bunraku*. Em 1703, trabalhando exclusivamente para o Takemoto-za, Chikamatsu escreve o espetáculo *Sonezaki Shinju*, “O Duplo Suicídio em Sonezaki”, que vai marcar o surgimento desse outro tipo dramático, o *sewamono*. A peça foi inspirada em um caso verídico, noticiado nos jornais da época, em que uma cortesã e um gerente de loja se suicidaram juntos.

Primeira obra [*Sonezaki Shinju*] a tomar um tema do cotidiano, transcorrido no seio do povo, e a transportá-lo integralmente para o palco, sem ficcionalizar nem mesmo os nomes das personagens e o local do acontecimento. Desse modo, Chikamatsu acaba apresentando um mundo novo, o das pessoas de sua época, o seu mundo contemporâneo. (KUSANO, 1993, p. 211).

Os *jidaimono*, peças históricas, correspondem à maior parte dos textos do teatro *Bunraku* e têm seu enredo inspirado em relatos militares históricos assim como em lendas e textos literários. A ação vai ocorrer sempre em épocas anteriores ao período Tokugawa, antes do século XVII e, segundo Kusano (1993) “tratam de um passado remoto e narram os feitos heroicos de bravos guerreiros, personalidades da corte e pessoas de fama literária, entremeados de eventos sobrenaturais e cenas aparatosas”. (KUSANO, 1993, p. 202).

Uma característica dessas peças históricas em contraste com as peças domésticas é a presença de elementos sobrenaturais e fantásticos, como o aparecimento e o desaparecimento de personagens, as manifestações de demônios, as personagens que voam ou que demonstram uma força acima do normal, entre

³² *Jidaimono* e *sewamono* também podem aparecer respectivamente como *jidai joruri* e *sewa joruri*, fazendo referência ao estilo literário ao qual pertencem as peças do *Bunraku*.

outros. O uso desses elementos explora ao máximo a maquinaria e a manipulação dos bonecos, buscando surpreender os espectadores.

Nesse ponto é importante ressaltar que Chikamatsu, apesar de ter ficado conhecido pela atenção que dava em seus textos às relações cotidianas, fez enorme sucesso em sua época com peças marcadas por esse uso de elementos fantásticos através da maquinaria do teatro.

O trabalho de maior sucesso de Chikamatsu, a peça histórica *As Batalhas de Coxinga* (1715), demonstra sua maestria acerca das possibilidades únicas de um teatro de marionetes. No primeiro ato ocorrem dois momentos que seriam intoleráveis se representados de forma realista por atores: o primeiro quando o vilão Ri Tōten arranca seu olho e oferece-o em um bastão cerimonial para o enviado do Tártaro como garantia de fidelidade, o segundo quando Go Sankei executa uma operação cesariana na imperatriz morta, a fim de entregar seu herdeiro do trono. [...] O segundo ato da mesma peça apresenta um encontro desesperado entre o herói e um tigre. A cena quando realizada por atores é inevitavelmente divertida, já que o público detecta os movimentos do homem dentro da pele de tigre, mas no palco de marionetes um tigre não é menos real do que um ser humano, e combate produz uma real excitação. (Keene, 1993, p. 5 – tradução minha)³³.

Donald Keene argumenta que esses elementos, se fossem representados de forma realista num espetáculo de atores de carne e osso, tenderiam a causar choque, repúdio, ou se transformariam em escárnio, caso sua representação não atingisse a noção de verossimilhança necessária, como no caso do homem vestindo a pele de tigre. Num teatro onde os atores são bonecos, o público se vê num distanciamento natural, permitindo que essas cenas, por mais realisticamente representadas, adquiram um caráter de entretenimento, com a função de criar surpresas ao espectador, como um instrumento da narrativa.

Em *Dolls*, apesar da referência mais próxima ser a das peças domésticas, é possível ressaltar alguns momentos em que se aproximam da linguagem dramática

³³ Chikamatsu's most successful work, the history play *The Battles of Coxinga* (1715) demonstrates his mastery of the unique possibilities of a theater puppets. In the first act occur two moments which would be intolerable if performed realistically by actors: the first when the villain Ri Tōten gouges out his eye and offers it on a ceremonial baton to the Tartar envoy as a pledge of fealty, the second when Go Sankei performs a Caesarean operation on the dead empress in order to deliver the heir to the throne. [...] The second act of the same play presents a desperate encounter between the hero and a tiger. The scene when performed by actors is inevitably amusing, as the audience detects the movements of the man inside the tiger skin, but on the puppet stage a tiger is no less real than a human being, and the combat produces real excitement. (KEENE, 1993, p. 5).

do *jidaimono*. Por exemplo, na narrativa feita pelo chefe da máfia Hiro, sobre a forma como ele conquistou o poder, envolvendo tiroteios e assassinato a sangue frio. Da mesma forma, é possível lembrar do fã Nukui, em *Dolls*, que cega seus olhos em devoção à cantora Haruna, em relação ao personagem Ri Tōten que arranca um dos olhos como garantia de fidelidade. No filme essas cenas se constroem sem um destaque, justificadas dentro da diegese, portanto, não se apresentando exatamente da mesma forma que são vistas no *Bunraku*, onde elas se caracterizam justamente por apresentar um elemento que se destaca, literalmente algo sobrenatural, acima do considerado natural. Ainda assim, é interessante perceber que mesmo os elementos do *jidaimono*, que a princípio estariam extremamente distantes da construção de *Dolls*, também podem ser encontrados no filme, mesmo que ligeiramente desviados do que seria seu propósito original no *Bunraku*.

Os *sewamono*, peças domésticas, narram histórias dos ditos cidadãos comuns, em geral baseadas em acontecimentos reais que viram manchetes de jornal, como no caso de *Sonezaki Shinju*, espetáculo que teria marcado o surgimento desse tipo de texto. O *shinju*, duplo suicídio, se transformou em um dos principais temas dessas peças domésticas, chegando a ser proibido, sob a alegação de que o teatro estaria influenciando casais a cometerem suicídios. Donald Keene (1990) relata que após *Sonezaki Shinju*, “nos anos seguintes o número de tais suicídios, tanto na vida como no palco, foi rapidamente multiplicado, até que em 1722 o governo proibiu peças com a palavra *shinju* (suicídio amoroso) no título”. (p. 17 – tradução minha)³⁴.

Independente do fato do *sewamono* ter ou não influenciado acontecimentos da vida cotidiana, é importante ressaltar em suas características o fato de serem “peças diretas e reais, retratando acontecimentos da sociedade citadina da época, com seus costumes, sua linguagem e sua vestimenta. O cenário das peças são paisagens de Ôsaka, Kyôto ou de seus arredores localizados na região de Kansai”. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 110). A região de Kansai, como visto no primeiro capítulo, é onde o teatro *Bunraku* alcançou seu desenvolvimento, se estabelecendo e conquistando apelo popular. Mesmo depois do período de declínio e até os dias

³⁴ in the succeeding years the number of such suicides, both in life and on the stage, rapidly multiplied, until in 1722 the government banned plays with the word *shinju* (love suicides) in the title. (Keene, 1993, p. 17).

atuais, o *Bunraku* continua ligado a essa região, visto que o Teatro Nacional de *Bunraku* fica exatamente em Osaka.

Outra diferença entre os *jidaimono* e os *sewamono* está no tamanho e na divisão dos atos dos espetáculos. Por narrarem acontecimentos históricos, os *jidaimono* são em geral mais extensos, com um maior número de personagens e sua divisão vai compreender em geral 5 atos. Já os *sewamono* possuem uma história mais condensada, normalmente dividida em 3 atos.

Uma característica presente em toda a dramaturgia de Chikamatsu está na construção de um estilo de texto mais lírico e poético, presente na construção da narrativa, sendo mais específico, nas falas do narrador, através de rimas e figuras de linguagem. Esse estilo vai perpassar todos os seus textos e, mesmo tendo escrito um número infinitamente superior de peças *jidaimono*, cerca de cem, contra apenas quatorze *sewamono*, em todas elas essa forma lírica se faz presente.

Apesar da divisão do *Bunraku* em peças ou dramas históricos, *jidaimono*, e peças domésticas, *sewamono*, é importante ressaltar que se faz comum, mesmo nos dramas históricos, o uso de temas ligados à vida cotidiana. “Um teatro popular vivo, frequentemente encenando casos de duplo suicídio amoroso, cenas de assassinatos, roubos, crimes, extorsões e revoltas camponesas, que são apresentados de um modo extremamente realista”. (KUSANO, 1993, p. 202). Usando esses temas como base, os textos, especialmente aqueles escritos a partir do aparecimento de Monzaemon Chikamatsu, passam a trazer um enfoque nos conflitos existentes entre os deveres sociais e as vontades do indivíduo, exaltando as relações de obrigação moral.

Mesmo “O vitorioso Kagekiyo”, embora se trate de um *jidaimono*, retrata o sofrimento de um homem pelo dilema da escolha entre a noiva e uma cortesã. Mais do que um épico guerreiro ou relato das façanhas de um herói do passado, Monzaemon esboça as preocupações da alma humana comum. [...] O trabalho conjunto entre Monzaemon e Gidayû baseado, principalmente, na produção de peças cujo tema é a vida do povo em geral e não mais apenas da aristocracia, faz com que o teatro de bonecos passe a ser uma arte da burguesia. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 50).

2.2. A lógica dos sentimentos

As noções de débito e de obrigação fazem parte direta das relações sociais no Japão e, de tal modo, não teriam como ficar de fora da dramaturgia do *Bunraku*, principalmente nas peças domésticas, por tratarem mais diretamente de relações do cotidiano. Ruth Benedict em seu livro “O Crisântemo e a Espada” (1972), realiza uma profunda análise antropológica e cultural da sociedade japonesa, ressaltando a importância desse sentimento em comparação com o que se poderia dizer de uma lógica ocidental.

[No Japão] os homens virtuosos não declaram, como fazem os dos Estados Unidos, que nada devem a ninguém. Não desprezam o passado. A proibição no Japão repousa sobre o reconhecimento do próprio lugar dentro da grande rede de mútuo débito, abarcando tanto os antepassados quanto os contemporâneos. (BENEDICT, 1972, p. 88).

Dentro dessa lógica, três conceitos se destacam. São eles o *on*, o *gimu* e o *giri* (lê-se “guiri”³⁵), com destaques para o primeiro e, principalmente, para o último, que vai estar mais diretamente ligado à construção dramática do teatro *Bunraku*.

O *on* constitui-se do recebimento passivo de uma obrigação, podendo ser entendido como uma espécie de débito de gratidão, que encerra também uma relação de hierarquia. Este débito pode estar ligado a um professor, *shi no on*, ao chefe, *mushi no on*, aos pais, *oya no on*, e até mesmo ao imperador, *ko no on*.

Em todos os seus empregos *on* é carga, débito, ônus que se carrega o melhor que seja possível. Recebe-se *on* de um superior e o ato de aceitar o *on* de alguém que não seja de fato um superior ou igual ocasiona uma incômoda sensação de inferioridade. (BENEDICT, 1972, p. 88).

Levar alguém a dever um *on* é, portanto, se impor de alguma forma a essa pessoa. Mesmo uma simples gentileza pode encerrar este tipo de entendimento, o que faz dessa uma relação complexa e que torna, muitas vezes, o ato de receber um *on* algo extremamente penoso. Ruth Benedict (1972) faz uma comparação dessas relações com as transações financeiras: “As sanções por trás delas são tão

³⁵ A palavra *giri* representa a grafia equivalente ao termo japonês 義理 (ou em hiragana ぎり). O termo pode aparecer como *guiri* em alguma citação, mas será dada preferência à forma de equivalência direta.

fortes quanto as dos Estados Unidos relativas à possibilidade de se pagarem as contas e os juros de hipoteca”. (p. 100). Segundo a autora também, essa complexidade leva as pessoas a não tentarem se aproveitar dessa relação, buscando manter certa neutralidade: “A passividade do público no Japão, quando há um acidente, não é apenas falta de iniciativa. É o reconhecimento de que qualquer interferência não-oficial levaria o recebedor a dever um *on*”. (p. 92).

Completando essa noção de débito e devedor, gerada pelo *on*, o *gimu* e o *giri* aparecem como os pagamentos, as obrigações a serem cumpridas por esses devedores. A diferença estaria na especificidade do termo *gimu*, ligado às dívidas infundáveis, como as de gratidão para com os pais ou mesmo para com o Imperador, enquanto o *giri* trataria das dívidas que não apenas podem, mas acima de tudo precisam ser pagas, as obrigações do indivíduo. *Gimu*, porém, é um termo já pouco utilizado, encerrando sobre o *giri* todas as ideias de obrigação.

Essas obrigações do *giri* também podem ser ligadas à defesa do próprio nome, próxima a ideia de manutenção da própria honra, “o dever de conservar imaculada a reputação”. (BENEDICT, 1972, p. 125).

O *on*, portanto, fica ligado à ideia de débito, de gratidão entre indivíduos, o que gera uma relação de inferioridade entre credor e devedor. Já o *giri*, representando todos os deveres, acaba assumindo uma conotação mais abrangente, relacionada tanto ao pagamento de um *on* específico, quanto às obrigações do indivíduo dentro da sociedade, não estabelecendo necessariamente essa inferioridade, apesar de estar quase sempre pautado numa hierarquia.

Construída a partir da religião, a relação com o *giri*, no sentido das obrigações, da lealdade com a família, com o estado, com a classe social, vai se estabelecer como um pensamento fundante na sociedade japonesa, em especial a partir do período Tokugawa. É quase impossível traduzir ou mesmo definir objetivamente o que é o *giri*, já que trata de uma gama enorme de obrigações e relações morais que perpassam uma ética social. Como ressalta Darci Kusano (1993), trata-se de “uma ética baseada no confucionismo, com ênfase no *gui*; um sentimento religioso alicerçado na doutrina budista e também no xintoísmo” (p. 215).

Ruth Benedict, por outro lado, busca separar o *giri* dessa noção religiosa, colocando-o como um tipo de obrigação moral diferente de qualquer outro, caracteristicamente japonês e, por isso mesmo, não advindo nem do confucionismo,

nem mesmo do budismo, já que estas religiões teriam ligações com outras culturas. A autora, porém, não se estende nesse viés da análise e, contra sua colocação, é possível argumentar que o *giri*, ainda que não tenha decorrência direta dessas religiões, provável sofreu influências ao menos da doutrina confucionista, já que esta, trazida da china, está presente no Japão desde o século V e constituiu um dos pilares fundamentais durante todo o regime Tokugawa. Nesse período, o estabelecimento de um pensamento forjado a partir dessa doutrina buscava a manutenção da ordem pública reforçando a hierarquia social, presente no *on* e no *giri*, usados também como forma de manutenção do poder pelo *Shogun*.

O pensamento *gegokujo* (subversão da hierarquia) existente desde a época das guerras civis, revolucionário no fundo, não é mais tolerado. Destarte, no período Edo, o saber e a moralidade confucianos são ostensivamente respeitados como os mais autorizados. O culto do sábio chinês tem numerosos e grandes seguidores. Sob seu domínio torna-se quase impossível adotar uma nova atitude mental ou posição divergente. (YAMASHIRO, 1978, p. 149).

Essa relação, que apresenta o *giri* como um dever comunitário, vai aparecer dentro da dramaturgia do *Bunraku* em oposição às vontades e sentimentos do indivíduo. O *giri* se opondo ao *ninjô*.

2.2.1. *Giri x Ninjô*

O *ninjô* (os “sentimentos humanos”) pode ser entendido como a vontade individual de cada um, a individualidade, mas que no contexto dessa relação com o *giri*, pode carregar o sentido pejorativo de individualismo, de descumprimento das suas obrigações. O *giri* sobrepõe os interesses do grupo aos do indivíduo, enquanto o *ninjô*, ao ressaltar a individualidade se tornaria um pensamento egoísta e insensato. “*Giri* nega o direito do indivíduo de ser feliz à custa da sociedade. Ao fazê-lo preserva a sociedade, enquanto o *ninjô*, sem o controle do *giri*, deve eventualmente destruí-la” (KEENE, 1990, 35 – tradução minha)³⁶.

Esse pensamento vai ser a base dramática para os conflitos presentes em grande parte dos espetáculos do *Bunraku*, principalmente nas peças domésticas, em

³⁶ *Giri* denies the individual's right to be happy at the expense of society. In so doing it preserves society, as *ninjô* unchecked by *giri* must eventually destroy it. (KEENE, 1990, 35).

que o protagonista precisa decidir entre o seu dever, o *giri*, ou suas vontades, seu *ninjo*. Ao ceder completamente ao *ninjo*, o personagem acaba tornando-se vítima de suas próprias decisões, desencadeando uma sucessão de acontecimentos que vão levá-lo a uma situação da qual não tem como escapar.

Em *Meido no Kikyaku*, por exemplo, Chubei e a cortesã Umegawa estão apaixonados, mas apenas com o dinheiro que consegue no serviço de entregas de sua família adotiva, Chubei não tem como fazer uma oferta para o resgate da cortesã³⁷. Para piorar a situação do casal, outro cliente está decidido a comprar o contrato de Umegawa. O dever de Chubei, seu *giri*, é com sua família e seu trabalho, com o cumprimento das entregas, mas ele acaba cedendo à vontade de estar com Umegawa e começa a desviar dinheiro das entregas para poder competir com as ofertas de resgate da cortesã. Seu amigo, Hachiemon tenta interceder para protegê-lo, mas só consegue agravar a situação, pois Chubei, que acabara de chegar, escuta a conversa e vê atingida sua honra. Levado não mais apenas pela vontade, mas nesse momento também pelo *giri* para com seu nome, pelo orgulho, Chubei usa todo o ouro de uma importante entrega para comprar o contrato de Umegawa, mesmo sabendo que aquele ato acabaria por trazer desgraça aos dois.



Cena de *Meido no Hikyaku*, “Mensageiro do Inferno”. Em primeiro plano, da esquerda para a direita, Chubei, Umegawa e Hachiemon. Momento no qual Chubei decide usar o dinheiro da entrega para comprar o contrato de Umegawa, honrando seu nome. *The Lovers' Exile*, 1980.

³⁷ O resgate de uma cortesã se dava com a compra do contrato com seu dono. Essa compra podia envolver uma espécie de leilão caso houvesse mais de um possível comprador.

A partir desse momento não resta nenhuma saída ao casal senão tentar fugir e, nessa fuga os dois chegam à cidade natal de Chubei, onde seu pai biológico ainda vive como fazendeiro. Nesse momento outro exemplo de *giri* é apresentado. O pai de Chubei ao saber que o filho está na cidade deseja vê-lo, mas resiste a essa vontade, pois sabe que o seu dever perante a sociedade seria entregar o filho, caso o visse. Resta a ele rezar pela fuga do casal, numa tentativa inútil já que os dois terminam pegos e condenados à morte. No momento final da peça, Chubei reconhece sua transgressão e retoma a ideia do seu *giri*.

CHUBEI: Eu sou culpado do crime e estou pronto para minha punição! Eu sei que não posso escapar da morte. Eu humildemente peço para que rezem pelo meu repouso. Mas a visão da angústia de meu pai vai ser um obstáculo à minha salvação. Por favor, como bondade, cubram o meu rosto. (KEENE, 1990, p. 194 – tradução minha)³⁸.

A maior parte das peças domésticas de Chikamatsu segue o mesmo padrão dessa trama, em geral envolvendo um amor impossível entre um jovem homem da cidade e uma cortesã. O final de *Meido no Hikyaku*, porém, é uma exceção dentre essas peças, que em geral terminam com o duplo suicídio, como uma forma que o casal encontra para se manter juntos na morte já que em vida isso não seria mais possível.

Apesar de não ter passado sem críticas, o pensamento confucionista, que institui a lógica do *giri* e do *ninjo*, se instalou com tamanha força no país que, mesmo após o fim do período Tokugawa, sua influência ainda pode ser sentida na sociedade japonesa, especialmente entre as pessoas mais idosas.

Esse pensamento Neo Confucionista continua arraigado na estrutura social do Japão moderno e, nesse sentido, podemos dizer que as peças de *bunraku*, embora produzidas na época Tokugawa, continuam sendo bastante atuais para os japoneses. (GIROUX; SUZUKI, 1991, p. 113).

A manutenção desse pensamento se dá não apenas num estabelecimento de uma relação hierárquica dentro da sociedade, mas principalmente na força de um

³⁸ CHUBEI: I am guilty of the crime and I am ready for my punishment! I know that I cannot escape death. I humbly request you to pray for my repose. But the sight of my father's anguish will prove an obstacle to my salvation. Please, as a kindness, cover my face. (KEENE, 1990, p. 194).

pensamento que valoriza o sentimento comunitário, o pertencimento a um grupo, que pode ser a família, a turma, a empresa, acima das individualidades. As relações hierárquicas vão se estabelecer muitas vezes dentro desse sentimento de grupo.

O pior de todos os pecados consiste no desrespeito egoísta, desinteresse ou resistência no que toca aos costumes, atitudes, tabus, totens, tradições ou objetivos do grupo – ou, freqüentemente, comportar-se com qualquer espécie de individualismo. [...] Dizer no Japão que certas pessoas são iguais significa em geral que estão a igual distância de um superior comum, isto é, são iguais da mesma maneira pela qual dois soldados ou dois generais são iguais. Têm uma posição comum numa mesma estrutura hierárquica piramidal. (KAHN, 1970, p. 40 e 41).

Em *Dolls* esse conflito é uma questão central para todo o desenvolvimento do filme. Na primeira história, mesmo estando apaixonado por Sawako, Matsumoto a abandona para casar-se com a filha de seu chefe. Ao aceitar o casamento, ele estaria ascendendo socialmente e com isso cumprindo um dever, seu *giri*, para com seus pais, que investiram em sua criação. Mas ao saber da tentativa de suicídio de Sawako, Matsumoto desiste de cumprir esse *giri* cedendo ao seu sentimento por ela. Há também aí uma relação de dever, ainda que mais restrita. Quando Matsumoto resgata Sawako, ele passa a ser ligado também por um dever à ela. Seu abandono levou-a a tentativa de suicídio, portanto, cabe a ele um certo dever, uma obrigação em cuidar dela. Esse dever, porém, se diferencia por ter sido gerado por ações e sentimentos individuais, a própria tentativa de suicídio de Sawako é em si um ato individualista. É interessante nesse ponto perceber a relação entre o exemplo de Chubei, que descumpra o dever que tem com sua família, cometendo uma transgressão para poder resgatar Umegawa, e Matsumoto, que também descumpra o dever com seus pais ao abandonar o casamento para resgatar Sawako.

Nas outras histórias do filme também está presente a relação entre o *giri* e o *ninjo*. Na segunda história, o jovem Hiro abandona Ryouko para poder dedicar-se ao seu grupo, no caso a máfia. Já mais velho, Hiro abandona esse dever quando decide procurá-la novamente. Levado pelo seu sentimento, ele se expõe às circunstâncias que geram seu assassinato. Já no caso de Nukui, o fã abandona sua vida anterior ao cegar os próprios olhos para poder se aproximar da cantora Haruna. Da mesma forma que Hiro, seu ato individual é justamente o que vai leva-lo à morte.

Assim como ocorre em geral nas peças domésticas do *Bunraku*, nas três histórias de *Dolls* é sempre o personagem masculino quem desiste de cumprir seu dever para, de certo modo, resgatar a personagem feminina. Em ambos os casos, tanto no *Bunraku* quanto em *Dolls*, essas ações e reações, tomadas a partir de princípios individuais, levam esses casais a deixarem de pertencer a qualquer grupo, passando a se portar como párias dentro da sociedade.

Ligados a essa lógica social, regida pelo neo confucionismo, esses sentimentos de dever e obrigação, especialmente dentro da família, ainda estão fortemente presentes na sociedade japonesa e a importância dessas relações sociais é tão forte que, ao discutir a relação entre diferentes gerações, Bruno Bettelheim vai, na década de 60, chamar atenção para o fato de que no Japão muitos jovens procuravam ajuda psicanalítica para conseguirem se ajustar a essa relação.

No Japão, a tarefa do psicanalista era vista como consistindo na ajuda ao indivíduo jovem para abandonar sua procura de identidade. Sua realização devia ser procurada não na individualização, mas na aceitação do seu lugar dentro da família, na posição subserviente tradicional do filho em relação ao pai. (Bettelheim apud KAHN, 1970, p. 65)

O que interessa nesse relato não é de fato a questão psicanalítica, mas a revelação de que essa relação de débito, *on*, e deveres, *giri*, não desapareceu com a modernização do país. Essa lógica é ainda mais forte nas relações familiares, como demonstra Ruth Benedict (1972): “o devotamento filial passou a ser no Japão um dever obrigatório, ainda que significasse fechar os olhos à corrupção e iniquidade de um pai”. (p. 103). Apesar de serem relatos de cerca de quarenta anos, eles coincidem justamente com o período de juventude de Takeshi Kitano, sendo natural que ele tivesse de lidar diretamente com esse ambiente descrito tanto por Bettelheim (1970), quanto por Benedict (1972). Não se trata, porém, de discutir a forma como Kitano lidava pessoalmente com essas questões, mas de perceber que elas se mantiveram presentes dentro da sociedade japonesa e, portanto, ajudam a explicar como Takeshi Kitano consegue construir as histórias do filme *Dolls*, transportando para o cinema essa temática que já estava presente no *Bunraku*, apresentando personagens inspirados numa dramaturgia de cerca de três séculos, mas que se sustentam perfeitamente num ambiente contemporâneo, construindo uma dramaturgia para o filme que não parece estar presa a um período de tempo específico.

2.3. Takeshi Kitano

Diferente de Chikamatsu, que viveu toda sua vida em um país isolado do resto do mundo, o diretor de cinema Takeshi Kitano nasceu na capital japonesa em 1947, num período em que o Japão já vinha de um intenso contato (não apenas pacífico) tanto com seus vizinhos asiáticos, como também com o ocidente, tendo inclusive de lidar com as consequências de sua derrota na Segunda Guerra Mundial. A relação com o exterior, em especial com o ocidente, vai se intensificar de forma pacífica com o crescimento político e econômico que o país experimenta a partir da década de 1960 e, em referência especificamente ao cinema, o cinema japonês vai ter de lidar com influências americanas e europeias.

Takeshi Kitano, nos anos 1970, resolveu seguir carreira fazendo comédia e, na sua tentativa de conseguir se aproximar do meio artístico, aceitou trabalhar como ascensorista em uma boate de strip-tease, onde um grupo de comediantes se apresentava. Teve a chance de se apresentar no lugar de um desses comediantes que havia adoecido e, em pouco tempo, já havia se tornado conhecido nacionalmente, ao juntar-se ao amigo Kiyoshi Kaneko, formando a dupla “Os Dois Beats”, Beat Takeshi e Beat Kiyoshi. Os dois trabalharam juntos na televisão até os anos 80, quando a dupla se desfaz. Nessa mesma década, Beat Takeshi começa a apresentar seus próprios programas e a atuar em alguns filmes, chamando atenção ao interpretar alguns papéis dramáticos. No ano de 1989, ele é chamado para o papel principal de *Sono otoko, kyobo ni tsuki* (Aquele homem, está sendo violento – tradução minha)³⁹. Depois de brigas internas, a produção fica sem diretor e Kitano se oferece para exercer a função. Ele reescreve completamente o roteiro, transformando a história em um drama sobre um policial violento e corrupto. O filme conseguiu sucesso no Japão, lançando o diretor em uma nova carreira. Em 1997, seu sétimo filme, *HANA-BI*, vence o Leão de Ouro em Veneza, chamando atenção internacional para seu trabalho.

A separação das figuras Beat Takeshi e Takeshi Kitano é um fator importante dentro desse contexto de transformação. Já na direção de seu primeiro filme, Takeshi Kitano resolve separar-se da figura de seu “alter ego” Beat Takeshi. Mas o que torna essa mudança de nome singular é que ela não se opera de fato como uma

³⁹ O filme é também conhecido internacionalmente pelo seu título em inglês, *Violent Cop*.

mudança, uma passagem de uma figura para a outra, já que o “alter ego” continua existindo, mas sim como um acréscimo de facetas, usando os dois nomes artísticos, cada um com sua finalidade. Além do ator e apresentador Beat Takeshi, ele passa a se apresentar também como o diretor de cinema Takeshi Kitano, distinguindo uma figura da outra.

Como diretor Kitano continuou investindo em sua carreira, firmou seu nome como um cineasta internacionalmente conhecido, mas continuou e continua até hoje sendo também o ator e apresentador de TV Beat Takeshi. Não apenas porque o nome, ou porque a personagem se tornou uma marca tão forte e conhecida a ponto de não conseguir ser dissociado dele, mas porque o próprio fez questão de manter essa divisão. Ao atuar em seus filmes, coisa que faz constantemente, ele se apresenta nos créditos como essas duas figuras diferentes, de um lado o diretor/produtor Takeshi Kitano e do outro o ator Beat Takeshi. Sua intenção, porém, não é apagar dos filmes a sua relação com a televisão, mesmo porque ele não renega o pseudônimo, mas é criar uma separação entre o espaço da direção e da interpretação, usando a figura de Beat Takeshi como um meio de se projetar na tela. “O que Kitano está fazendo aqui é fixar seu olhar na essência da questão. Ao creditar Yanagi Yurei e os outros com seus nomes reais, Kitano os mantém como objetos. Para objetificar a si mesmo, porém, ele precisa fazer de ‘Beat Takeshi’ um objeto”. (ABE, 2005, p. 38 – tradução minha)⁴⁰. Dentro desse contexto, Kitano vai usar o espaço de seus filmes para trabalhar uma relação autobiográfica, usando o cinema como um campo onde ele se permite vivenciar experiências, tanto no sentido das experiências pessoais, vivências que são trabalhadas, retrabalhadas, deslocadas para o filme, mas também no sentido das experimentações, do confronto de referências, da apropriação de diversos elementos que vão se juntar, se amalgamar, na construção do filme. “Os filmes de Kitano são organizados apenas de acordo com razões pessoais a ele. Em outras palavras, Kitano começa a reconhecer o fato consumado de um Beat Takeshi que surfa na televisão. Para contra-atacar isso, ele faz filmes”. (ABE, 2005, p. 37 – tradução minha)⁴¹.

⁴⁰ What Kitano is doing here is fixing his gaze on the essence of matters. By crediting Yanagi Yurei and the others under their real names, Kitano keeps them as objects. In order to objectify himself, however, he had to make “Beat Takeshi” an object (ABE, 2005, p. 38).

⁴¹ Kitano’s films are organized only according to reasons personal to Kitano. In other words, Kitano starts off by acknowledging the established fact of the Beat Takeshi that floats around in television. To counteract this, he makes films. (ABE, 2005, p. 37).

Beat Takeshi vai servir então como uma ferramenta para a construção desses filmes e, nesse sentido, ele não precisa ser necessariamente a melhor opção, a melhor escolha para Takeshi Kitano se construir na tela. Isso vai ocorrer em *Dolls* e o próprio diretor deixa clara essa relação quando questionado sobre sua não presença no filme.

Se eu atuo ou não em um de meus filmes depende basicamente da minha condição física. Quando eu estou cansado eu não atuo em meus filmes. Também, eu tenho de pensar sobre o equilíbrio no filme inteiro. Eu visualizo as possíveis imagens do filme e se eu achar que eu, como protagonista, consigo levar o filme do começo ao fim, então eu faço o papel. Mas se eu achar que dificilmente vou caber no personagem, eu uso outro ator. (KITANO, 2002 – tradução minha)⁴².

A partir disso é possível perceber que em *Dolls*, apesar de ser um dos poucos filmes em que Takeshi Kitano se limita a trabalhar atrás das câmeras, a relação autobiográfica vai estar fortemente presente em todas as histórias. Voltando a pensar na figura de Beat Takeshi, Cassio Abe (2005) vai destacar essa relação ressaltando que sua presença independe deste aparecer ou não como ator.

As performances de Nishijima, Takeshige e Mahashi crescem além das performances do próprio Beat Takeshi. Esta impressão é particularmente forte no jeito brusco de Nishijima e Takeshige e na língua afiada do dialeto de Tokyo usado por Mihashi. *Dolls* deste modo se assemelha à *Hana-Bi*, onde Kitano apresenta versões de si próprio em círculos concêntricos através do filme. (ABE, 2005, p. 258 – tradução minha)⁴³.

Dentro da relação autobiográfica discutida aqui, uma das características mais importantes no trabalho de Takeshi Kitano é a constante vontade de se transformar. “Quebrar seus paradigmas e, fazendo isso, mudar o método organizacional de seus trabalhos – esse é o espírito artístico sobre o qual Takeshi Kitano está

⁴² Whether or not I act in one of my films basically depends on my physical condition. When I'm tired I don't act in my films. Also, I have to think about the balance in the whole film. I visualize the possible images of the film and if I think that I, as a protagonist, can carry the film from beginning to end, then I play the role. But if I think I can hardly fit the character, I use another actor. (KITANO, 2002).

⁴³ The performances of Nishijima, Takeshige, and Mihashi grow out of Beat Takeshi's own performances. This impression is particularly strong in Nishijima and Takeshige's brusqueness, and in Mihashi's sharp-tongued Tokyo dialect. *Dolls* thus resembles *Fireworks* in that Kitano has placed versions of himself in concentric circles throughout the film. (ABE, 2005, p. 258).

constantemente lançando seu trabalho” (ABE, 2005, p. 253 – tradução minha)⁴⁴. Mesmo sob este constante estado de transformação, trabalhando em mídias completamente distintas, certos elementos presentes em suas obras dialogam entre si, como se a transformação fizesse parte de um constante estado de auto afirmação de sua visão artística. A forma como a morte e o suicídio são abordados em *Dolls* é um bom exemplo disso. Estes temas são recorrentes em suas obras, mas a diferença vai estar no fato deles aparecem agora de uma forma sutil, em contraste com seus filmes anteriores, em geral ligados a uma imagem do submundo do crime. Essa sutileza, porém, não faz com que *Dolls* se torne menos violento que os filme anteriores, mas revela outro tipo de violência. Nas palavras do próprio diretor, “não são armas que matam os protagonistas. É algo como o destino, inevitabilidade ou emoções concentradas que se tornam como uma única bala que atravessa os personagens.” (KITANO, 2002 – tradução minha)⁴⁵.

Em *Dolls*, o diretor explora a linguagem do *Bunraku* através de três histórias distintas. A influência fica clara logo na primeira cena, quando são vistos trechos de uma apresentação do espetáculo *Meido no hikyaku, Mensageiro do Inferno*, do autor Monzaemon Chikamatsu (1653-1724). Após esta introdução, o filme se volta para o mundo real, onde “três grupos de humanos que têm o mesmo destino das marionetes – o destino do arrependimento – aparecem na tela”. (ABE, 2005, p. 255 – tradução minha)⁴⁶.

O uso assumido, pela primeira vez, de uma linguagem teatral como referência, vai se apresentar como outra diferença entre *Dolls* e o resto da filmografia de Kitano, com o filme apresentando tanto uma referência dramaturgica, como também estética ao *Bunraku*. *Dolls* realiza um transporte, um arranjo desses elementos e convenções presentes no teatro de bonecos, em contato com os elementos e convenções presentes no cinema e, mais especificamente, no cinema de Takeshi Kitano.

⁴⁴ To break free of self-restraint, and by so doing, to change the organizational method of his works – this is the artistic spirit on wich Takeshi Kitano is currently staking his work. (ABE, 2005, p. 253).

⁴⁵ It's not guns that kill protagonists. It's something like fate, inevitability or condensed emotions that become like a single bullet and shoot right though the characters. (KITANO, 2002).

⁴⁶ Three groups of humans who have the same fate as the puppets – the fate of regret – appear on the screen. (ABE, 2005, p. 255).

A primeira história é a que se liga de forma mais direta à cena inicial de *Bunraku*, apresentando Matsumoto e Sawako como “mendigos acorrentados”. Não se trata de uma adaptação à cena inicial do teatro de bonecos, mas da apropriação de uma temática, que está presente em grande parte das obras de Chikamatsu, e de uma referência pessoal, ligada a uma antiga imagem guardada na memória do diretor.

Quando eu era ainda aspirante a me tornar comediante de stand-up em Asakusa (bairro tradicional de Tóquio), eu vi uma vez um homem e uma mulher amarrados um no outro com um pedaço de corda. As pessoas chamavam eles de “mendigos acorrentados”. Havia vários rumores acerca deles, mas ninguém sabia realmente como eles se tornaram vagabundos. A visão dos mendigos acorrentados ficou presa na minha mente e eu sempre quis fazer um filme com personagens como eles. Eu decidi mesclar essa história com outras duas histórias curtas. A ideia de cada história veio de algo que eu vi ou ouvi no passado. O tipo de histórias que são bastante comuns para os japoneses. (KITANO, 2002 – tradução minha)⁴⁷.

Esse relato demonstra uma intenção de Takeshi Kitano em trabalhar com questões da sua própria memória, organizar o filme “a partir de razões pessoais” (ABE, 2005, p. 37) num arranjo autobiográfico que vai estar presente nas histórias dos três casais de *Dolls*. A segunda história, por exemplo, vai estar ligada diretamente ao universo pelo qual o cinema de Takeshi Kitano é conhecido. Hiro, um gangster, como protagonista. Kitano vai explorar elementos do seu próprio cinema, como a temática da máfia, da violência das gangues. Na terceira história, destaca-se a fragilidade desses bonecos humanos, refletida na cultura contemporânea. “A história no filme é sobre um ídolo pop e, literalmente, ídolos pop são bonecas. Uma vez que a boneca está retalhada ou quebrada e você não consegue remendá-la, ela é simplesmente jogada fora, e assim são os ídolos pop” (Kitano apud CLARKE, 2003

⁴⁷ When I was still an aspiring stand-up comic in Asakusa (traditional Tokyo neighborhood), I once saw a man and a woman tied to each other with a piece of rope. The townspeople called them the "bound beggars." There were lots of rumors about the couple, but nobody really knew how they ended up becoming vagabonds. The vision of the bound beggars stuck in my mind and I've always wanted to make a film with characters like them. I decided to intertwine this story with two other short stories. The idea of each story came from something I saw or heard in the past, the kind of stories, which are quite common for the Japanese. (KITANO, 2002).

– tradução minha)⁴⁸. É quase impossível não relacionar o acidente da cantora Haruna no filme, com o grave acidente sofrido pelo próprio Takeshi, em meados da década de 1990, que quase lhe tirou a vida. Diferente da personagem de *Dolls*, Kitano voltou às suas atividades anteriores, mas o acidente também causou danos e deixou como cicatriz uma paralisia no lado direito de seu rosto.



Takeshi Kitano no set de *Dolls*, 2002. ©Palm Pictures

O *Bunraku* também se apresenta no filme dentro desse viés autobiográfico. No período em que o filme estava sendo lançado, Kitano conta que sua falecida avó narrava *yoruri* e tocava *shamisen*⁴⁹. “Quando eu era bem novo, os aprendizes dela viviam com nossa família. Então eu me familiarizei muito ao *Bunraku* quando era criança. Toda essa coisa ficou presa no fundo da minha mente desde então.” (KITANO, 2002 – tradução minha)⁵⁰.

A figura do diretor é de extrema importância, se comparada às outras figuras que colaboram com a produção e feitura do filme. O diretor é o responsável direto

⁴⁸ The story in the film is about a pop idol and, literally, pop idols are dolls. Once a doll is chipped or broken and you can't mend it, they're just thrown away, and so are the pop idols. (Kitano apud CLARKE, 2003).

⁴⁹ Ao contrário do *Kabuki*, onde a presença de mulheres em cena é proibida desde o período Takemoto, no *Bunraku* é permitido que as mulheres exerçam qualquer uma das funções, ainda que isso seja incomum. Há ainda uma modalidade chamada *otome Bunraku*, onde a manipulação das marionetes é feita exclusivamente por mulheres.

⁵⁰ When I was very young, her apprentices lived with our family. So I became familiar with *Bunraku* when I was a kid. All that stuff has been stuck in the back of my mind since then. (KITANO, 2002).

pelo processo de decupagem e de construção da *mise-en-scène* do filme Antonio Costa, ao falar sobre o papel do diretor no cinema, vai ressaltar o domínio que este deve ter sobre os elementos, tendo em vista a quantidade e a importância das diferentes competências necessárias para a produção e realização de um filme. Em relação a essas competências, “o diretor, aquele que é celebrado ou destruído como autor, pode até ignorá-las totalmente ou em parte (e talvez se vangloriar disso), mas deve sempre ser capaz de dobrá-las às suas exigências” (COSTA, 1989, p. 153).

Partindo dessa análise, pode-se dizer que a construção do filme *Dolls* só foi possível através de uma direção que possui completo domínio da cena, mas que da liberdade para a construção artística individual de elementos como o figurino e a trilha sonora. As apresentações do *Bunraku* são compostas por uma tríade que é liderada pelo narrador, juntando-se ao músico e aos manipuladores de bonecos, em “uma encenação que satisfaz simultaneamente, pelo interesse literário do texto, o apelo musical do *shamisen* e o esplendor visual dos bonecos” (Donald Keene apud KUSANO, 1993, p. 30). Em *Dolls*, Takeshi Kitano seria o narrador que lidera essa tríade, junto ao apelo musical do compositor Joe Hisaishi e ao esplendor dos figurinos criados pelo estilista Yohji Yamamoto. Assim como o *Bunraku* o instrumentista não é apenas um acompanhante e os bonecos não são apenas ilustrativos, em *Dolls*, Kitano abre espaço para que Hisaishi e Yamamoto exerçam um papel direto na construção da narrativa.

Assim como no *Bunraku* a música do *shamisen* exerce um papel fundamental na construção e compreensão do espetáculo, em *Dolls* a trilha sonora de Joe Hisaishi vai aparecer com força, especialmente nos momentos da caminhada dos mendigos acorrentados, não se limitando a ser apenas um pano de fundo. Em *Dolls* essa música assume um espaço direto na narrativa, na construção de sentido da cena, tal qual a música do *shamisen* no teatro de bonecos.

No caso de Yohji Yamamoto, o estilista influenciou não apenas nos figurinos, mas na construção estética de todo o filme. A partir da referência de Monzaemon Chikamatsu, principal dramaturgo do *Bunraku*, Yamamoto apresentou para Kitano uma proposta de figurino totalmente inspirada nessa representação teatral. O diretor revelou que foi nesse momento que ele teve a ideia de ir além da referência dramática e explorar também a linguagem cênica do *Bunraku*.

Não é como se o *Bunraku* inspirasse todo o filme; essa ideia veio depois. Inicialmente eu queria minha versão de uma história no “estilo Chikamatsu”, uma trágica história de amor num cenário contemporâneo. Então Yohji Yamamoto veio com todos aqueles trajes impressionantes, que me inspiraram a consolidar o conceito de uma história concebida por bonecos do *Bunraku* e contada na forma de um teatro de marionetes estrelando personagens humanos. *Dolls* pode ser visto como “marionetes humanas” encenando uma história concebida por bonecos do *Bunraku*. O filme começa durante a performance deles. E depois do dia de trabalho cumprido, eles descansam sozinhos e começam a contar histórias. (DOLLS, 2005).

Essa relação com a dramaturgia de Chikamatsu e com a linguagem cênica do teatro *Bunraku*, que se apresenta como referência para o filme, não ocorre através de uma simples adaptação, um transporte direto das convenções, mas num diálogo com a tradição, onde essa tradição vai ter seus elementos deslocados, destacados, para serem ampliados em outro contexto. Takeshi Kitano busca a referência da linguagem do *Bunraku* e através dela o diretor encontra espaço para trabalhar, dentro da linguagem do cinema, problematizando sua própria arte. Isso pode ser observado retomando a questão da violência em *Dolls*. Diferente da forma como a violência aparece em filmes anteriores de Kitano, em *Dolls* o que se destaca não é uma violência física, mas sim uma violência dos sentimentos, presente nas relações entre os personagens, na impossibilidade de realização desses relacionamentos, uma violência *giri* contra o *ninjo*, que leva os casais a situações de opressão, de exclusão, de marginalização. Um caminho que os leva inevitavelmente em direção à morte, assim como no *michiyuki* do teatro *Bunraku*.

O objetivo desse capítulo foi apresentar não um caminho que leve à morte, mas um caminho que se inicia em Monzaemon Chikamatsu, através dos principais elementos presentes na dramaturgia desse autor, seguindo até Takeshi Kitano, na forma como esses elementos são retrabalhados, “profanados” no filme *Dolls*. Como foi visto, os textos do *Bunraku*, escritos em sua grande maioria no período Tokugawa, e em especial os textos de Monzaemon Chikamatsu, exploram uma temática ligada ao cotidiano, com enfoque nos conflitos entre o *giri* (“obrigação”, a lealdade com a família, com o estado, com a classe social) e o *ninjô* (os “sentimentos humanos”). A temática desse conflito vai servir de base para a construção e desenvolvimento das três histórias do filme.

O próximo capítulo pretende focar diretamente na análise do filme *Dolls*, tomando como aporte o que foi discutido até o momento, detalhando os elementos

da linguagem estética e dramática do filme, pensando em como a linguagem cinematográfica é utilizada pelo diretor Takeshi Kitano e quais as relações estabelecidas com o *Bunraku*, aprofundando a discussão dessa dissertação, acerca das conexões, influências e referências existentes, para encontrar os elementos constitutivos no filme *Dolls* que têm origem no teatro *Bunraku*.

Capítulo III

三. *Dolls*

Este capítulo final propõe uma análise mais direta de *Dolls*, retomando alguns pontos discutidos nos capítulos anteriores e buscando avançar em outras questões, pensando no diálogo do filme com o *Bunraku*, aprofundando a questão proposta ao longo dessa dissertação e buscando entender como a linguagem cinematográfica é trabalhada pelo diretor Takeshi Kitano. Para isso será feita uma abordagem cronológica do filme, da relação estabelecida pela primeira cena, assim como a relação com as estações do ano, que servem de estrutura para a construção e para a costura das três histórias.

3.1. De bonecos a humanos

Como foi discutido nos capítulos anteriores, essa relação não se pauta por uma cópia, ou mesmo por um transporte direto desse teatro para a tela do cinema. O que Kitano propõe em *Dolls* é uma troca, um diálogo entre as questões do *Bunraku* com questões do seu próprio cinema. Dentro dessa análise, é importante observar a relação entre a pequena cena inicial, onde é apresentado um fragmento de um espetáculo do *Bunraku*, e o restante do filme, inclusive chamando atenção para as diferenças de tratamento entre esses dois momentos. Como Cassio Abe vai destacar, Kitano usa diferentes técnicas para esse primeiro momento.

Em primeiro lugar, podemos mencionar a introdução agressiva de um trabalho de filmagem “cinético”, que se baseia nas possibilidades técnicas da câmera (sua habilidade de mover, dar zoom e assim por diante). A filmagem no começo do filme, que captura uma apresentação do drama de *Bunraku* de Monzaemon Chikamatsu, *Mensageiro do Inferno* (Meido no hikyaku), é particularmente anti-Kitano. A câmera, que circula muito próxima em torno dos bonecos, deixa que os gestos conferidos pelos manipuladores, vestidos de preto, sejam vistos alternadamente de forma parcial e total. A técnica aqui nega a unidade do próprio plano e, contudo, uma certa “tenacidade” difícil de agarrar aparece na filmagem. (ABE, 2005, p. 253 – tradução minha).⁵¹

⁵¹ First of all, we could mention the aggressive introduction of “kinetic” camerawork, which relies on the camera’s technical possibilities (its ability to travel, zoom, and so forth). The camerawork at the opening of the film, which captures a performance of Monzaemon

Não é atoa que o diretor vai lançar mão dessa forma, anti-Kitano segundo Abe, exclusivamente para a cena inicial do teatro *Bunraku*, corroborando com a noção de não se tratar aqui da simples e direta transposição desse teatro. A câmera corre, se aproxima e se distancia, quebrando com a noção de “teatro filmado” que poderia ser causada em uma filmagem estática e de plano aberto. Esse tipo de plano também poderia criar uma falsa sensação de unidade, contraditória a ideia do *sangyo*, dessa tríade do *Bunraku*, onde narração, música e manipulação se apresentam separadas, num processo que privilegia uma construção simultânea e harmoniosa, invés de uma unidade planejada. Os cortes, movimentos e planos de câmera, procuram manter essa simultaneidade da cena do *Bunraku* no filme e, para isso, “planos de todo o palco, do narrador e da audiência também são inseridos de forma complexa”. (ABE, 2005, p. 253 – tradução minha)⁵². Essa construção fílmica também vai destacar o drama do casal de bonecos, com fortes closes e recortes da câmera, que, em diversos momentos, apagam da tela as figuras dos manipuladores, conseqüentemente, humanizando esses bonecos, dando-lhes vida própria, até que em seguida, eles ganhem total independência, quando apresentados sozinhos em um fundo preto.



Exemplos de closes da câmera nos personagens de Chubei e Umegawa. *Dolls* (2002).

Chikamatsu's *bunraku* puppet drama, *The Courier of Hell* (Meido no hikyaku), is particularly anti-Kitano. The camera, which circles around quite close to the puppets, alternately resents total and partial view of the gestures being bestowed by the black-robed puppeteers. The technique here denies the unity of the shot itself, and yet a certain difficult-to-grasp “tenacity” appears in the camerawork. (ABE, 2005, p. 253).

⁵² Shots of the entire stage, the narrator, and the audience are also inserted in a complex manner. (ABE, 2005, p. 253)

Então, assim que o casal principal da peça de marionetes se aproxima do seu trágico duplo suicídio e começa a olhar para o “mundo humano” de uma nova perspectiva, o sujeito dessa filmagem “cinética” se transfere da esfera das marionetes para o mundo dos humanos. Planos como o abrupto e agressivo frontal reverso, familiar aos filmes anteriores de Kitano são adicionados. Isto reforça a sensação de incongruidade que é intencionalmente criada no roteiro. (ABE, 2005, p. 254 – tradução minha).⁵³

A cena apresenta então o revés desse quadro, quando o casal de mendigos acorrentados aparece na tela como dois bonecos vagando pelo espaço, sustentados um pelo outro por essa corda que os une. Nesse momento, o excesso de cortes, movimentos, closes, vistos na cena inicial de *Bunraku* vai dar lugar a planos longos, contínuos e abertos que vão ser trabalhados ao longo das três histórias, no “mundo dos humanos”. A incongruidade a qual Abe se refere nesse momento, se refere à passagem da cena das marionetes para os humanos, na ligação entre esses dois momentos, que apresentam formas de realização, no que se refere ao uso das técnicas de filmagem, completamente distintas. Essa aparente incongruência, vai servir à construção dramática que Kitano pretende apresentar entre esses dois mundos, o das marionetes e o dos humanos. Ao fim da cena inicial, portanto, esses bonecos que se desvencilham de seus manipuladores, tornam-se os próprios contadores e condutores dessa história que começa. A história desses casais de humanos que se tornam manipulados.

A forma como é feita essa transposição, da cena dos bonecos para os atores humanos, tem como base a relação traçada pelo olhar das marionetes. O casal de bonecos, Chubei e Umegawa, aparece liberto da presença dos manipuladores. Eles se olham e depois se viram na direção da câmera, não olhando diretamente, mas para além da tela, se colocando como observadores dessa história que vai ser contada diante delas. Já em primeiro plano, fica claro que as marionetes se reconhecem naquela história, mas faz com que o olhar do espectador seja mediado pelo casal de bonecos. O espectador observa aquelas histórias através do olhar de Chubei e Umegawa. O olhar, portanto, parte do espectador para as marionetes, delas para os personagens do filme. Ao olharem para além da câmera, o casal de

⁵³ Then, just as the leading couple in the puppet play approaches their tragic double suicide and begin to look at the “human world” from a new perspective, the subject of this “kinetic” camerawork shifts from the realm of puppets to the world of humans. Shots such as the abrupt and aggressively frontal reverse shots familiar from Kitano’s previous films are added in. This reinforces the sense of incongruity that is intentionally created in the shooting script. (ABE, 2005, p. 254).

marionetes olha também para o espectador em si. Esse olhar, portanto, coloca o próprio espectador em relação aos personagens dessas três histórias, que estão pra ser contadas. Toda a mediação dessa relação é então feita por Chubei e Umegawa, no papel de contadores das histórias⁵⁴.

Dolls poderia ser visto como 'marionetes humanas' interpretando uma história concebida por bonecos do *Bunraku*. O filme começa durante sua hora de trabalho, sua performance. E depois que o dia de trabalho acaba, eles descansam sozinhos e começam a contar suas histórias. (KITANO, 2002 - tradução minha).⁵⁵



Sequencia de *Dolls*. (5'40" - 6'45").

Destaque para a relação estabelecida pelos bonecos, Chubei e Umegawa, que direcionam o olhar para o casal de "marionetes humanas", Matsumoto e Sawako.

Esse primeiro momento então, com a apresentação do espetáculo *Meido no Hikyaku*, se apresenta como início do filme, mas não como início da diegese. Define quem serão os contadores, no caso o casal de bonecos, e, portanto, estaria próximo de um prefácio, de uma introdução a esse universo de diálogo com o teatro *Bunraku*.

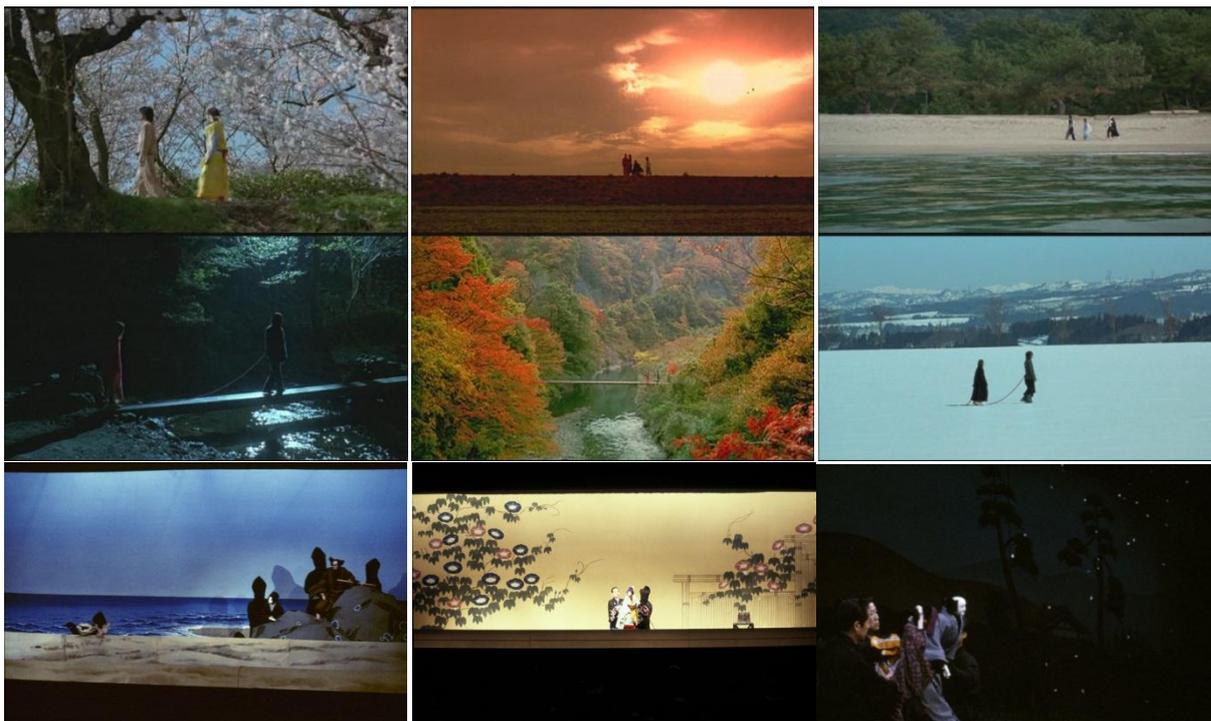
⁵⁴ Essa lógica vai ser reforçada no final do filme, quando, assim que a história é encerrada, Chubei e Umegawa aparecem novamente em uma repetição desse processo, retomando o olhar para aquela história que se encerrou e reafirmando a posição de contadores e mediadores dela.

⁵⁵ DOLLS could be seen as 'human puppets' playing out a story conceived by Bunraku dolls. The film starts during their working hours, their performance. And after their day's work is done, they rest alone and start telling stories. (KITANO, 2002).

Um ponto importante nessa relação estabelecida, pelo olhar do casal de bonecos para com o casal de humanos, está no fato dela partir exatamente a partir da imagem da corda que une Matsumoto e Sawako. A corda funciona como um elemento simbólico da transformação desse casal em duas marionetes, “nos mendigos acorrentados”. A cor é fundamental, já que no *Bunraku*, o vermelho, cor do sangue e cor do sol na bandeira japonesa, vai representar a força da vida. A corda vermelha, portanto, aparece não apenas com um simples material que as une, mas como esse último fio de vida, como esse laço que os sustenta ao longo de toda a caminhada. A esse respeito, é importante ressaltar que a cor no cinema, como ressalta Maria Helena Braga e Vaz da Costa, apresenta valores específicos e possibilita o estímulo de reações e sensações ao espectador: “seus significados simbólicos e psicológicos podem conseqüentemente ser explorados pelos cineastas com o intuito de obter uma faixa completa de efeitos de significação”. (COSTA, 2011, p. 118).

As cores vão aparecer em *Dolls*, de modo semelhante ao que ocorre no *Bunraku*, como elementos simbólicos de representação. Kitano usa toda uma palheta de cores que apresenta a caminhada desses casais ao longo das estações do ano e, que em cada estação, se desdobra em significados específicos e, muitas vezes sutis. Um dos “modos cinemáticos de explorar a cor, por exemplo, é escolher as cores de uma cena exterior de acordo com a estação do ano, a hora do dia, e as condições meteorológicas”. (COSTA, 2011, p. 118). O vermelho, por exemplo, que Maria Helena defende como sendo uma cor de impressão forte, que atrai a atenção, vai aparecer tomando praticamente toda a tela na representação do outono, apresentando as folhas de cerejeira que caem sobre o campo, assim como o sangue que se espalha dos personagens que perdem suas vidas. Observa-se, então, a relação com o vermelho “força da vida”, do teatro de bonecos, com a queda das folhas da cerejeira, que apresenta a queda dessas vidas.

Também nesse momento é importante destacar pela primeira vez um recurso que irá aparecer com frequência durante todo o processo da caminhada do casal. É o uso de um plano lateral de filmagem, com a câmera quase sempre parada, ou se movendo muito lentamente, mostrando os atores a percorrer todo o espaço da cena de um lado a outro da tela. Essa relação corresponde diretamente ao espaço da cena no teatro *Bunraku*, onde do ponto de vista do espectador os bonecos executam as ações explorando a horizontalidade do palco.



Na primeira e segunda linhas observam-se diferentes momentos do filme *Dolls* (2002), onde é feito uso do plano lateral de filmagem, ressaltando a horizontalidade da cena, em comparação com imagens de espetáculos do teatro *Bunraku*, na terceira linha. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

Outra característica importante é que esses planos, em *Dolls*, são quase sempre muito abertos, apresentando lugares e cenários grandiosos, onde, como visto no primeiro capítulo, os personagens se mostram diminutos, como pequenos bonecos, presos a esse espaço que efetivamente tentam percorrer, reforçando essa relação com os bonecos do teatro *Bunraku*.

Retomando a cronologia da cena, nesse momento, o casal Matsumoto e Sawako é apresentado já caminhando como os “mendigos acorrentados”, numa clara antecipação do que ainda está para ocorrer com os dois. Como visto no primeiro capítulo, no *Bunraku* o narrador revela e até mesmo antecipa, em diversos momentos, o que está para acontecer aos personagens, dentro da relação de simultaneidade das três artes. Foi visto também que, em *Dolls*, não existe uma figura explícita que narre a história, mas esse papel é assumido pela direção e, principalmente pela edição do filme, através da forma como as cenas se intercalam e se desenvolvem. Essa apresentação do filme, portanto, com os mendigos acorrentados caminhando, antes mesmo que tenhamos conhecimento de sua história apresenta um momento de deslocamento, antecipações fora do tempo corrente da narrativa, antecipando algo para o espectador. A história do casal não

começa com os dois amarrados, mas sim na cena seguinte, na igreja, de onde se estabelece de fato o início da diegese do filme. Essa antecipação não transforma o momento da igreja num *flashback*, numa lembrança de algo passado, quando, pelo contrário, é a cena inicial do casal que se estabelece como uma espécie de *flash-forward*, de adiantamento do que ainda está por vir.

É evidente que, dentro de uma análise técnica, toda essa relação poderia ser entendida sim como um *flashback* que segue a aparição inicial do casal. A intenção aqui, porém, é de destacar como se estabelece a diegese do filme para o espectador e, nesse sentido, quando o casal aparece, ainda não há nenhuma relação estabelecida, nem entendimento algum do sentido de sua aparição. Eles ainda não foram identificados dentro da trama e, portanto, essa primeira aparição funciona como um a pequena mostra, como um *teaser* dos caminhos que a história ainda está para percorrer. É nesse sentido que se coloca aqui a noção de *flash-forward*, de adiantar para o espectador algo que só irá se concretizar em um momento futuro da trama.

A partir da igreja, portanto, que a trama começa a se desenvolver, quando surgem as informações da história desse casal, de que o casamento preparado para Matsumoto não é com sua noiva Sawako, mas sim com a filha de seu chefe. Aqui, mais um pequeno exemplo de adiantamento vai ocorrer, com a imagem dos amigos de Sawako que irrompe durante um plano sequência da entrada da igreja, adiantando a aparição posterior dos mesmos, que informam a Matsumoto da tentativa de suicídio de Sawako⁵⁶. O que chama a atenção nessa cena, porém, é que boa parte das informações são apresentadas evocando de uma sequência de flashbacks, o que também reforça a noção desse como o ponto inicial da trama, estabelecendo uma sequência na qual podem ser observados avanços e recuos, mas que sempre retomam o ponto deixado anteriormente conectando-se com o momento e, mesmo com o lugar espacial da cena. Essas cenas de flashback são em geral curtas e bastante específicas, como as lembranças da tentativa de suicídio de Sawako.

O filme parte de um ponto central, da cena do casamento, e, ao mesmo tempo em que a história se desenvolve linearmente, diversas pequenas inserções são feitas, revelando questões importantes e adiantando momentos que ainda estão por vir. Mais uma vez, essa estrutura narrativa apresentada no início do filme não traz nenhum recurso novo, mas aqui, conectada ao momento inicial, com o teatro de

⁵⁶ Este exemplo foi analisado no item 1.3 do primeiro capítulo (págs. 40 e 41).

bonecos, essa apresentação da história a partir de diferentes planos da trama, lançando mão de *flashbacks* e *flash-forwards*, de adiantamentos e lembranças, deixa claro esse papel de narrador que Kitano procura exercer através da edição do filme. Assim como o narrador do *Bunraku* é responsável tanto pelas cenas e personagens, quanto pelas narrações e informações complementares, especialmente no momento inicial da peça, onde apresenta para o público aquela história e seus personagens, no filme a edição/direção vai, dentro da diegese, inserir esses pequenos momentos de informações complementares, esses *flashbacks* e *flash-forwards* que apresentam para o espectador questões fundamentais para a compreensão da história.

Chega-se então, ao que pode ser considerado como o começo dessa história, quando Matsumoto recebe a notícia da tentativa de suicídio de Sawako e corre para tentar resgatá-la. A ênfase aos vínculos de Matsumoto ganha força pois foi sua ação, ou melhor, sua não ação, ao abdicar da noiva aceitando um casamento armado, que desencadeou a atitude de Sawako.

A escolha entre o *giri* e o *ninjô*, elemento fundamental dentro da construção dramática do *Bunraku*, como visto no capítulo anterior, se apresenta já nesse começo da trama. Matsumoto precisa escolher efetivamente entre seus deveres, representados pela filha de seu chefe a espera no altar, e seu vínculo pessoal com a mulher que ama. Como visto no capítulo anterior, quando Matsumoto resgata Sawako, ele passa a ser ligado também por um dever a ela, uma obrigação em cuidá-la. Essa relação se diferencia, porém, por ter sido gerada em ações e sentimentos individuais. A tentativa de suicídio de Sawako é um ato individualista, que leva Matsumoto a cometer outro, quando abandona o casamento. A partir daí fica claro todo um processo de isolamento e afastamento dos vínculos sociais que se impõe ao casal. Trabalho, amigos e familiares vão sendo deixados pra trás, até que, a própria civilização fique para trás, quando o casal abandona a área urbana e segue para a floresta.

Matsumoto e Sawako deixam de pertencer ao convívio social e, pela primeira vez, aparecem amarrados, deixando clara essa nova relação de dever que os une, mas que, forjada pelas vontades individuais, os isola de todo o resto. A corda vermelha inicialmente se apresenta fina e frágil, mas já em seguida o casal caminha pela floresta amarrado por uma grossa corda vermelha. Retoma-se o momento inicial,

o *flash-forward* deixado no início, agora dentro da estrutura cronológica da diegese e encerrando o que poderia ser chamado de primeiro bloco dessa história do casal.

Esse momento, além de marcar o fim de um bloco dessa história, encerra também um momento maior, um ciclo dentro da composição diegética do filme como um todo, que pode ser compreendido como a primavera. Retomando a noção do *michiyuki*, uma de suas questões fundamentais é a passagem do tempo e, com isso, das estações do ano. Em *Dolls*, essas estações são extremamente bem definidas e, mantendo a noção da caminhada, elas delineiam toda a construção e seguimento não apenas da primeira história, como das outras duas, definindo, inclusive, o momento de aparição dessas outras histórias, como será visto mais adiante.



Sequencia de *Dolls*. O casal, pela primeira vez como mendigos amarrados, segue em direção à floresta, retomando o momento inicial de abertura do filme.

3.2. As estações

As estações do ano desempenham um papel importante dentro da narrativa de *Dolls*. O filme é construído como essa grande “cena da caminhada”, que tanta importância tem dentro da estrutura cênica do *Bunraku* e essa passagem das estações apresentam os diferentes estágios de cada uma das três histórias e

funcionam como elemento de ligação, não somente das histórias entre si, como de seus personagens com toda a estrutura estética e dramática que os cercam. Por esse motivo, será feita a seguir uma análise de cada uma dessas estações e de como elas se desenvolvem, ressaltando as características que as definem, assim como alguns de momentos significativos em cada uma delas.

Essa divisão pelas estações, busca criar uma unidade coesa, apresentando um momento desse caminho a ser percorrido. Para a construção dessa unidade, mais uma vez vai ser visto um diálogo com as convenções do teatro *Bunraku*, especialmente na utilização de elementos simbólicos e na abordagem e apresentação das cores, principalmente nos espaços, através da fotografia do filme.

3.2.1. Primavera

Como visto, o ciclo da primavera coincide com todo o primeiro momento da história do casal Matsumoto e Sawako. Esse ciclo, apesar de construído em torno de apenas uma das três histórias, não deixa de se apresentar de forma bastante fragmentada, graças às construções de *flashbacks* e *flash-forwards* vistas até agora. Retomando a questão do *flash-forward*, quando a imagem do casal de “mendigos acorrentados” é apresentada, antecipando o que irá ocorrer com os dois, essa antecipação mantém-se dentro do que poderia ser chamada de primeira estação, que é o momento da primavera. Isso fica claro pelas cores presentes na tela, tanto nos figurinos, em tons claros, como pela presença das cerejeiras e do tom rosado, que se expande até mesmo para o título do filme.

A primavera, então, vai ser marcada por um predomínio do branco e de tons pastéis. A estação no filme é marcada pelo rosa claro das flores brancas das cerejeiras, que iniciam e encerram o ciclo, como já visto, pela mesma cena. Assim como no *Bunraku* o branco e as cores claras vão se apresentar como elementos simbólicos de representação da pureza e inocência, em *Dolls*, nesse ciclo inicial, a trama é marcada pela inocência de Sawako, abandonada por Matsumoto, mas também pela pureza dele, que abandona tudo para tentar resgatá-la. Evoca-se então uma sensação de esperança, de que Sawako possa se recuperar e o casal reencontrar o relacionamento rompido. A partir de alguns elementos simbólicos essa mesma esperança é tanto evocada, como vai sendo desfeita, no caminhar da

estação. Esses elementos simbólicos aparecem ligados mais diretamente à figura de Sawako e, dentre eles, é possível destacar a borboleta, os anjos de porcelana e o brinquedo de soprar.



Os três objetos que perpassam o caminho de Sawako durante este ciclo. A borboleta, o anjo de porcelana e o brinquedo de assoprar. Destaque para as cores dos objetos, branco e rosa, que mantém a paleta de cores observada nesse ciclo da primavera.

Quando Matsumoto chega ao hospital, Sawako aparece sentada observando uma borboleta que, deitada na grama, apresenta uma de suas asas caída. A borboleta, símbolo de liberdade e transformação, é, no Japão, também símbolo da felicidade do matrimônio, representada pelo casal de borboletas masculina e feminina, Ocho e Mecho. Origamis destas borboletas são usados para decorar os gargalos das garrafas de saquê, durante cerimônias de casamento (IVERSON; LANG; YIM, 2011). A borboleta reflete a quebra do relacionamento do casal, Quando Matsumoto se aproxima de Sawako, toda a cena é vista com borboleta no primeiro plano da cena, vendo-se apenas os pés do casal. A borboleta com sua asa quebrada reflete aqui a quebra do relacionamento dos dois, que levou Sawako à tentativa de suicídio, assim como o estado atual da garota, ferida e incapaz de se mover.



A chegada de Matsumoto no hospital, enquanto Sawako observa a borboleta. Em seguida o momento de aproximação dos dois, visto apenas da perspectiva da mesma borboleta.

O casal sai e a câmera foca a única asa deixada no chão, com a borboleta desaparecida, reforçando a conexão com a figura da jovem. Da mesma forma que Sawako sai do hospital junto à por Matsumoto, a borboleta também teria sido levada. Alimenta-se a expectativa de renascimento, de recuperação, pois mesmo que carregada este é o primeiro sinal de possível liberdade. Essa perspectiva se reforça quando Sawako, no quarto do hotel, observa os pequenos anjos de porcelana. Estes refletem sua inocência, assim como certa infantilidade vista em suas poses. Mais uma vez o símbolo está ligado à liberdade de voar, porém, assim como a borboleta não voava por não ter mais uma de suas asas, os anjinhos, ainda que inteiros, também só voam se carregados.



Sawako observando os anjos de porcelana e, posteriormente, conversando com um deles no salão do hotel.

A cena seguinte, porém, mostra Matsumoto saindo sozinho de carro e, ao acelerar, é visto que ele passa com a roda por cima da borboleta. O que ainda poderia restar daquele relacionamento, portanto, é atropelado pelo rapaz. A borboleta é esmagada por Matsumoto, da mesma forma como Sawako havia sido. Num momento seguinte, Sawako está no salão do hotel, buscando conversar com o pequeno anjo de porcelana. Quando Matsumoto assim como a esperança de liberdade de Sawako Mais uma vez é feita a conexão entre o estado de Sawako e a borboleta. Matsumoto leva-a de volta para o quarto. A mesma cena se repete no outro dia, quando ela resolve mexer nas flores da recepção. As atitudes de Matsumoto, continuamente resgatando Sawako, ao mesmo tempo que apresentam uma imagem de proteção, servem também para reforçar a noção de que a garota, assim como a borboleta e os anjos, não é capaz de voar sozinha, de que ela precisa ser carregada.

Em seguida, a relação de Sawako com o brinquedo de assoprar retoma os mesmo pontos. O brinquedo representa a liberdade para o voo e, diferente dos momentos anteriores, dessa vez, quando Matsumoto tenta resgatá-la, ela acaba voltando e seguindo ininterruptamente com o brinquedo. Essa relação lúdica de

liberdade que vai se estabelecendo, é completamente interrompida quando, após um assopro mais forte, a bolinha escapa e é amassada por um carro. Sawako se joga embaixo do veículo, tentando inutilmente salvar o brinquedo, mas a atitude é em vão e novamente se abate a quebra, a impossibilidade do voo, o rompimento da esperança que se formava. Ela é resgatada uma vez mais ao se colocar à frente de um caminhão, até que passa a ser amarrada ao carro por Matsumoto. Por fim, o anjo de porcelana é visto deixado no chão do carro, enquanto o casal sai, já como os mendigos amarrados, abandonando a esperança de renascimento e assumindo a caminhada, que encerra este ciclo.



A borboleta atropelada por Matsumoto, o brinquedo quebrado que ficou pelo caminho e o anjinho de porcelana abandonado dentro do carro.

Os tons claros e a referência à pureza e inocência vão estar presentes em todo o decorrer dessa primavera, marcando visualmente esse momento. Outro fator importante é a antecipação, o *flash-forward*, que apresenta cuidadosamente para o espectador algo que ainda está para ocorrer, mas ainda sem o caráter de inevitabilidade, que vai ser construído ao longo das outras estações, especialmente no par outono/inverno. Mantém-se aqui a possibilidade de outros acontecimentos, de reviravoltas, não somente para além do momento presente, como também para além dos *flash-forwards*. Esses, portanto, vão sendo todos apresentados e confirmados dentro da mesma estação. A primavera, portanto, a partir desse recurso de adiantamento, começa e termina no mesmo ponto, na caminhada do casal. É o ciclo que apresenta o nascimento dessa caminhada, desse *michiyuki*, que o casal começa a percorrer e que vai, inevitavelmente levá-los até a morte, até o inverno.

3.2.2. Verão

Um dos principais pontos deste ciclo é o estabelecimento das outras duas histórias. A própria passagem da primavera para o verão é o que ocorre quando se

encerra a cena do casal de “mendigos amarrados” e aparece imediatamente o chefe da máfia Hiro. Começa então esse novo ciclo, carregando um pouco da esperança primaveril, mas apresentando, pouco a pouco a irreversibilidade dos fatos.

No verão, as cores claras são substituídas por outras mais escuras, principalmente o verde e azul. Os tons fortes dessas cores, contrastando com os tons pastéis vistos antes reforçam a imersão nesse mundo do irreversível. A água e, mais especificamente, o movimento das águas, em contraste com o verde da floresta, desempenha papel fundamental neste ciclo. Constantemente podem ser vistos rios, trechos de mar e mesmo espaços com chuva que carregam os personagens por esse caminho, por essa correnteza dos rios e mares e pela imensidão da natureza.

O ciclo começa já com a segunda história. Hiro, já um idoso chefe da máfia, conversa com um rapaz que acaba de ingressar ao grupo. Em uma dessas conversas, o rapaz revela que abandonou sua mulher para que pudesse se dedicar a seu dever. Esta declaração faz com que o chefe retome seu próprio passado, quando ele abandonou Ryouko, exatamente para se dedicar aos deveres da máfia. Diferente da relação vista com Matsumoto e Sawako, apresentados como um casal que se desfaz e imediatamente busca se recuperar, a relação de Hiro e Ryouko já se apresenta traçada. Boa parte da história do casal é, portanto, apresentada a partir do uso de *flashback*, reforçando a ideia de inevitabilidade que este ciclo carrega.



Hiro recorda dos momentos passados com Ryouko.

Uma questão a parte é a presença do personagem tetraplégico no decorrer desta história. Sua aparição, seguida de um *flashback*, cria o entendimento de que ele seria filho de um companheiro da máfia que Hiro tivera de manda matar. Há um reforço à noção do dever dentro desse grupo ao qual fazem parte. Por ser o responsável pela morte do pai, Hiro se prende a esse dever ao filho. Uma relação que se pauta diretamente na noção do *giri*. Hiro tem um *giri* para com ele.

Voltando ao casal, Hiro já abandonara Ryouko tantos anos atrás que não acredita que possa retomar esse relacionamento. Mesmo quando vai procurá-la, ele o faz pela retomada de uma lembrança, movido pela ideia de que já está velho e que teria pouco tempo de vida e não pela esperança de que ambos possam voltar a ficar juntos.

Quando ambos se reencontram, Ryouko ainda espera pelo namorado que conheceu, presa ao momento passado, incapaz de reconhecer. Aqui, assim como no *Bunraku*, figurinos e suas cores exercem papel fundamental no estabelecimento dessa relação, se apresentando como elementos de convenção e comunicação dos estados e características dos personagens. Hiro se difere do rapaz visto no passado de macacão e veste roupas sóbrias, com cores terrosas, e aparece em diversos momentos com um figurino marrom, cor que no teatro de bonecos evidencia os personagens idosos. Ryouko, por sua vez, aparece usando o mesmo vestido vermelho vivo com que aparece nos momentos de *flashback*, junto a um casaco e um lenço na cabeça, que ainda que mudem de cor, mantém o mesmo modelo, demonstrando que ainda vive no momento passado quando ela ainda era jovem.



Ryouko e Hiro, respectivamente no passado e no presente.

Seguindo a esse primeiro momento da história de Hiro e Ryouko retoma-se da caminhada do casal acorrentado. Nesse momento, destaca-se o sonho vivido por Sawako. Este sonho, ou pesadelo para ser preciso, apresenta alguns dos elementos e cores vistos na primavera, onde ainda representavam a esperança de liberdade, de um recomeço, sendo desfigurados, passando da esperança para a opressão. A lua, testemunha do momento de Sawako com o brinquedo de soprar, aqui encara o casal passando por essa parede de cata-ventos. O ar e o voo que buscavam a liberdade antes, aqui aparecem nesses cata-ventos, presos, soprando o casal por essa caminhada. Eles passam por o que aparenta ser um festival de verão, reforçando a noção desse ciclo, onde os cata-ventos se transformam em uma

sucessão de máscaras. Dessa sucessão surge a máscara de um bebê que se multiplica e toma o lugar de todas as outras, para, em seguida aparecer no rosto de um homem. É possível conectar essa máscara de bebê com a imagem dos pequenos anjos de porcelana. Não atoa, em seguida esse homem aparece junto a outros dois. Três mascarados, assim como os três anjos de porcelana com os quais Sawako brincava no hotel. Ainda no sonho, estes homens arrastam e abusam a jovem, diante de um Matsumoto imóvel, que nada faz para impedir.



A máscara, em destaque, e os três homens, em comparação aos três anjos de porcelana.

Este sonho mostra Sawako encarando o abandono ao qual foi submetida, tendo de abandonar a infantilidade vista no ciclo da primavera, perdendo as esperanças alimentadas. A acordar, porém, Sawako vê que Matsumoto está cuidando dela, não apagando o que aconteceu, mas reforçando a ideia de que ele agora está lá. Não faz diferença aqui se nesse momento ela já é capaz de recordar tudo que aconteceu, mas o fato de que toma consciência de sua situação e, por isso mesmo, no momento seguinte, ao ver no chão a mesma máscara de bebê, ela, pela primeira vez, toma a frente da caminhada, puxando Matsumoto.

Um *flashback* apresenta a lembrança de uma brincadeira feita por Sawako, na praia, amarrando a perna de um adormecido Matsumoto numa prancha. Ela joga seu chapéu ao longe e pede ao rapaz para busca-lo. Sem perceber que estava preso, ele cai, para o divertimento da garota. Essa lembrança contrasta com a imagem do casal em seu estado atual, que olha o mar diante um precipício. Um chapéu, assim como o que motivou a brincadeira lembrada, passa voando pelos dois, escapando como escapou aquela relação, reforçando a noção de que aquele passado já não pode mais ser retomado.

Uma característica importante desse ciclo é o fato de Matsumoto e Sawako deixarem de se comunicar verbalmente, de se falarem, após o início de sua caminhada. É a partir desse momento que o casal passa efetivamente a ser visto

como os mendigos acorrentados e, assim como no *Bunraku* o corpo e a voz dos bonecos se apresentam em planos distintos. Em *Dolls*, quando o casal passa a se identificar como marionetes humanas, suas falas desaparecem e o diálogo do filme é deslocado para as outras duas histórias que surgem.

A terceira história se inicia lançando mão, novamente, do uso de um adiantamento, de um *flash-forward*, como discutido antes, porém, dessa vez, se entrecruzando com a caminhada de Matsumoto e Sawako. Nukui aparece já cego, sendo guiado por uma mata pela tia de Haruna. Em seguida, o casal de mendigos acorrentados caminha por uma praia, com a mata ao fundo, e nesse caminho é ultrapassado pelo cego e sua guia na mesma praia. A sequência se encerra com Haruna, sentada em algum lugar dessa praia, com parte do rosto coberto. Na cena seguinte, a mesma Haruna é vista novamente, agora porém, cantando e com o rosto completamente à mostra, apresentando sua imagem de ídolo pop.



Sequência de passagem e apresentação dos personagens da terceira história. Destaque para o plano lateral aberto, que dialoga com o ponto de vista do espectador do teatro *Bunraku*.

Assim como a relação de Hiro e Ryouko, a relação de Nukui com a cantora Haruna também será pautada pela devoção, mas, enquanto a primeira apresentava a devoção da mulher ao homem que amou no passado, esta mostra a relação do rapaz com a cantora que idolatra. Justamente por ser uma relação pautada pela idolatria, Nukui só consegue se aproximar dela mediado pelo aparato midiático, ao segui-la, ao buscar autógrafa, adorar suas imagens, pôsteres, estabelecendo uma disputa, com outro fã, esse papel de fidelidade e adoração à cantora.

A fragilidade desse um ídolo é posta a prova quando Haruna se acidenta. As marcas no rosto atingem a cantora exatamente naquilo que a identificava, na sua

imagem. Como um boneco quebrado, incapaz de ser emendado, Haruna é descartada, abandonada, se isolando completamente para que ninguém testemunhe suas feridas. Nukui se vê impedido de se aproximar exatamente porque sua idolatria é encarada como uma adoração à imagem da cantora, esta imagem que já não mais existe. Nesse momento, a disputa com o outro fã ganha força novamente, impulsionando o rapaz a buscar uma solução para que seja ele a se aproximar da cantora novamente. A solução encontrada por ele é se cegar, porém, antes de furar os próprios olhos, ele encara ininterruptamente a imagem de Haruna, reforçando a relação de adoração àquela imagem midiática. Quando questionado pela cantora sobre seus olhos, Nukui responde que achou melhor não enxergar mais. A única forma de chegar perto dela, portanto, é não ser capaz de enxergar suas feridas, é vê-la para sempre como a imagem que idolatrava.

A sequência seguinte mostra um entrecruzamento das três histórias, acompanhadas pela trilha sonora. Se o decorrer do filme em si já se propõe como uma caminhada, este momento é um do que se destaca como um diálogo direto com a cena do *michiyuki*. Retomando o que foi visto no primeiro capítulo, a construção dessa caminhada se dá a partir da combinação do narrador, que apresenta poeticamente os lugares percorridos, assim como os sentimentos das personagens, da música que ambienta e define o andamento desses acontecimentos, e dos personagens, que se colocam em ação dentro desse ambiente estabelecido. Nesse momento do filme, vê-se a conjunção dos casais das três histórias, dentro desse cenário construído aqui pela fotografia e pela edição, tomando o lugar desse narrador, junto à trilha sonora, que se destaca ao estabelecer não apenas o ritmo, mas toda a dinâmica dessa caminhada, combinando som e imagem, assim como se combinam narrador e músico no *Bunraku*.

Mesmo a noção de desfecho, implícita ao *michiyuki*, que no teatro de bonecos encaminha a trama para seu final, pode ser entendida aqui de forma condensada. Apesar desse momento em *Dolls* não levar ao desfecho completo do filme, ele leva ao final desse ciclo do verão e, com o início do outono, ao desfecho da segunda e terceira histórias. Haruna caminha com Nukui por entre um jardim de flores, enquanto Ryouko finalmente abandona o namorado passado e aceita a presença de Hiro a seu lado. Estas atitudes, aparentemente simples, encaminham os casais para sua derrocada.

O verão, portanto, com a correnteza de suas águas, arrasta os casais. Matsumoto carrega Sawako cada vez mais para um caminho que os engole. Hiro ignora seus deveres e se lança em busca de um amor que ficou no passado. Já Nukui, na atitude mais impulsiva, cega os próprios olhos para poder se aproximar da cantora que idolatra. O ciclo se encerra com essa versão condensada do *michiyuki*, que se não leva diretamente ao fim, leva ao início desse fim, com a chegada do outono. Assim como a relação de Hiro e Ryouko, a relação de Nukui com a cantora Haruna também será pautada pela devoção, mas, enquanto a primeira apresenta a devoção da mulher ao homem que amou no passado, esta mostra a relação do rapaz com a cantora que idolatra. Justamente por ser uma relação pautada pela idolatria, Nukui só consegue uma aproximação por meio da mediação do aparato (midiático). Ao segui-la em busca de um autógrafo, na adoração de suas imagens, pôsteres, acaba estabelecendo uma disputa, com outro fã, e reafirmando seu papel de fidelidade e adoração à cantora.

A fragilidade desse ídolo é posta a prova quando Haruna se acidenta. As cicatrizes na face da cantora a atingem exatamente naquilo que a identificava, na sua imagem. Como um boneco quebrado, incapaz de ser emendado, Haruna é descartada, abandonada, se isolando completamente para que ninguém testemunhe suas feridas. Nukui se vê impedido de se aproximar exatamente porque sua idolatria é encarada como uma adoração à imagem da cantora, esta imagem que já não mais existe. Nesse momento, a disputa com o outro fã ganha força novamente, impulsionando o rapaz a buscar uma solução para o seu distanciamento da cantora. A solução encontrada por ele é tornar-se cego, porém, antes de furar os próprios olhos, ele encara ininterruptamente a imagem de Haruna, reforçando a relação de adoração àquela imagem midiática. Quando questionado pela cantora sobre seus olhos, Nukui responde que achou melhor não enxergar mais. A única forma de chegar perto dela, portanto, é não ser capaz de enxergar suas feridas, é vê-la para sempre como a imagem que idolatrava.

A sequência seguinte mostra um entrecruzamento das três histórias, acompanhadas pela trilha sonora. Se o decorrer do filme em si já se propõe como uma caminhada, este momento é um do que se destaca como um diálogo direto com a cena do *michiyuki*. Retomando o que foi visto no primeiro capítulo, a construção dessa caminhada se dá a partir da combinação do narrador, que apresenta poeticamente os lugares percorridos, assim como os sentimentos das

personagens, da música que ambienta e define o andamento desses acontecimentos, e dos personagens, que se colocam em ação dentro desse ambiente estabelecido. Nesse momento do filme, vê-se a conjugação dos casais das três histórias, dentro desse cenário construído aqui pela fotografia e pela edição, junto à trilha sonora, que se destaca ao estabelecer não apenas o ritmo, mas toda a dinâmica dessa caminhada, que apresenta um caráter que se pode até dizer dramático, na condução narrativa do filme, combinando essa narrativa com som e imagem, assim como se combinam no *Bunraku*, a voz do narrador, a música e a apresentação visual, a imagem dos bonecos.

Mesmo a noção de desfecho, implícita ao *michiyuki*, que no teatro de bonecos encaminha a trama para seu final, pode ser entendida aqui de forma condensada. Apesar desse momento em *Dolls* não levar ao desfecho completo do filme, ele leva ao final desse ciclo do verão e, com o início do outono, ao desfecho da segunda e terceira histórias. Haruna caminha com Nukui por entre um jardim de flores, enquanto Ryouko finalmente abandona o namorado passado e aceita a presença de Hiro a seu lado. Estas atitudes, aparentemente simples, encaminham os casais para sua derrocada.

Assim como a relação de Hiro e Ryouko, a relação de Nukui com a cantora Haruna também será pautada pela devoção, mas, enquanto a primeira apresenta a devoção da mulher ao homem que amou no passado, esta mostra a relação do rapaz com a cantora que idolatra. Justamente por ser uma relação pautada pela idolatria, Nukui só consegue uma aproximação por meio da mediação do aparato (midiático). Ao segui-la em busca de um autógrafo, na adoração de suas imagens, pôsteres, acaba estabelecendo uma disputa, com outro fã, e reafirmando seu papel de fidelidade e adoração à cantora.

A fragilidade desse ídolo é posta a prova quando Haruna se acidenta. As cicatrizes na face da cantora atingem exatamente aquilo que a identificava, na sua imagem. Como um boneco quebrado, incapaz de ser emendado, Haruna é descartada, abandonada, se isolando completamente para que ninguém testemunhe suas feridas. Nukui se vê impedido de se aproximar exatamente porque sua idolatria é encarada como uma adoração à imagem da cantora, esta imagem que já não mais existe. Nesse momento, a disputa com o outro fã ganha força novamente, impulsionando o rapaz a buscar uma solução para o seu distanciamento da cantora.

A solução encontrada por ele é tornar-se cego, porém, antes de furar os próprios olhos, ele encara ininterruptamente a imagem de Haruna, reforçando a relação de adoração àquela imagem midiática. Quando questionado pela cantora sobre seus olhos, Nukui responde que achou melhor não enxergar mais. A única forma de chegar perto dela, portanto, é não ser capaz de enxergar suas feridas, é vê-la para sempre como a imagem que idolatrava.

O verão, portanto, com a correnteza de suas águas, arrasta os casais. Matsumoto carrega Sawako cada vez mais para um caminho que os envolve. Hiro ignora seus deveres e se lança em busca de um amor que ficou no passado. Já Nukui, na atitude mais impulsiva, cega a si próprio para poder se aproximar da cantora que idolatra. O ciclo se encerra com essa versão condensada do *michiyuki*, que se não leva diretamente ao fim, leva ao início desse fim, com a chegada do outono.

3.2.3. Outono

O outono se inicia com a caminhada de Matsumoto e Sawako em meio a um terreno coberto pelas folhas avermelhadas que caem das cerejeiras. Em todo o ciclo observa-se a predominância do vermelho, em meio a tons escuros. O azul da água e o verde da floresta ainda aparecem, mas agora em tons muito mais fechados. A noite aparece com pouca iluminação e ressaltando as sombras. O vermelho, que na simbologia do teatro *Bunraku* representa a força da vida, vai aparecer como metáfora do fim dessa vida, com a queda dessas folhas vermelhas, que passam a cobrir o caminho dos “mendigos acorrentados”.

Ciclo mais curto, o outono vai apresentar o desfecho das duas histórias que se iniciaram no verão. As atitudes impulsivas de antes, levam Hiro diretamente à morte tanto o fã Nukui, como também o chefe da máfia Hiro. Junto à cena do casal caminhando sobre folhas caídas, Nukui aparece andando por uma estrada, aparentemente voltando de seu encontro, tocando em sua gaita a música de Haruna. Volta-se para Sawako e Matsumoto, que caminham pela noite, até encontrarem um abrigo. Ela observa uma folha caída sobre os ombros do adormecido Matsumoto. Nesse exato momento, aparece a imagem de Nukui morto, aparentemente por um atropelamento, em meio a uma poça de sangue. A sequência

inteira apresenta então uma conexão direta entre as duas histórias, usando a queda da folha de cerejeira como metáfora para essa morte.

Retoma-se aqui a relação entre o *giri* e o *ninjô*. O fã Nukui, ao cegar os próprios olhos, segue uma vontade individual. Ele renega seus deveres perante a sociedade, perante seu emprego, para poder satisfazer o desejo de estar próximo à cantora Haruna. Por caminhar cego é que Nukui acaba atropelado e seu ato impulsivo é justamente o que o leva à morte.



Sequência inicial do outono, mostrando a morte de Nukui. Destaque para a conexão entre a morte e a queda da folha de cerejeira, segurada por Sawako.

O mesmo ocorre com a segunda história. Imediatamente após a sequência que mostra a morte de Nukui, Hiro aparece retornando de seu encontro com Ryouko. O chefe caminha sozinho, enquanto seus seguranças aguardam. Ele é seguido de perto por um homem que, no meio do caminho, saca uma arma e aponta em sua direção. Hiro vira-se a tempo de ver seu assassino e, imediatamente, a imagem de uma folha de cerejeira caindo sobre um rio aparece na tela. O jovem Hiro havia abandonado Ryouko para poder dedicar-se ao seu grupo, à máfia. Quando decide procurá-la, Hiro abandona esse dever. Levado pelo seu sentimento, ele abre mão de sua proteção, se expondo às circunstâncias que geram seu assassinato.



Sequência da morte de Hiro. Assim como na sequência anterior, destaca para a conexão entre a morte e a queda da folha de cerejeira.

Assim como no teatro *Bunraku*, ao renegar o *giri*, ao não cumprir seus deveres, cedendo completamente ao individualismo, ao *ninjo*, o personagem acaba por torna-se vítima de suas atitudes, desencadeando uma sucessão de acontecimentos que o levam a uma situação da qual não tem como escapar.

Este ciclo é também marcado pelo silêncio, que já preponderava na primeira história, mas que agora ecoa por todo o filme. No artigo *The Aesthetics of Silence in Cinema*, Divya Kumar (2012) discute a abordagem cinematográfica do silêncio, dentro da lógica do cinema falado, comparando-a, em determinado momento, com a noção da elipse, recurso estilístico onde se omitem da frase uma ou mais palavras, subentendidas pelo contexto, no sentido de colocar o silêncio como elemento de construção estética e dramática.

[O] silêncio mantém uma presença, assim como se refere à fisicalidade da ausência (...) Momentos de silêncio podem ser usados como método de (des) figuração, (de) narrativização, e (des) articulação. Como símbolo, o silêncio funciona como lei ou linguagem e como associação de ideias ou retóricas. O silêncio pode ser visto como um conjunto de regras organizadas de forma semelhante à linguagem. (KUMAR, 2012, p. 736).⁵⁷

Em *Dolls* o silêncio aparece como construção dramática, no processo de desumanização dos personagens, de objetificação, de transformação destes em

⁵⁷ silence maintains a presence as well as refers to the physicality of absence (...) Silent moments can be used as a method for (dis) figuration, (de) narrativization, and (dis) articulation. As a symbol, silence functions as law or language and association of ideas or rhetoric. Silence can be seen as a body of rules organized in ways similar to language. (KUMAR, 2012, p. 736).

marionetes humanas, em bonecos que deixam de ter voz. Pensando a partir dos termos mencionados no artigo, o silêncio em *Dolls* age como método de figuração e narrativização, dentro da diegese do filme, mas ao mesmo tempo age como metáfora da desarticulação desses personagens, que perdem a capacidade de se comunicarem. O casal Matsumoto e Sawako perde-se cada vez mais em seu caminho errante. Enquanto isso, Haruna e Ryouko esperam por seus companheiros que nunca irão retornar. As duas velam as mortes dos dois homens, inconscientes de sua situação. Manipuladas por um destino, como bonecos que não conhecem os caminhos para onde serão levados.

Conclui-se então que o outono apresenta o começo do fim de uma caminhada; como a queda das folhas vermelhas da cerejeira que carrega as morte de Hiro e Nukui. Esses acontecimentos apontam para o desfecho do casal de mendigos acorrentados, com a constatação da inevitabilidade dessa morte que se aproxima cada vez mais de Matsumoto e Sawako.

Uma questão importante a ser destacada é o fato de apenas a primeira história percorrer completamente toda a passagem das estações do ano. Nos casos de Hiro e Ryoku e Haruna e Nukui, vê-se um andamento mais condensado, praticamente limitado à ideia de verão e outono. Como se a intenção fosse de que essas histórias já começassem com a intensidade do verão e não chegassem à extrema derrocada do inverno, mas que, por outro lado, abrissem caminho para o desastre. É após a morte de Hiro e de Nukui, ambas expressas pelo vermelho intenso e pela queda das folhas de cerejeira, que os mendigos acorrentados entram no mundo branco e frio da neve, nesse inverno que consome todas as esperanças.

3.2.4. Inverno

Na passagem do outono para o inverno, a corda vermelha dos “mendigos acorrentados” arrasta para a neve as folhas caídas das cerejeiras. A queda das folhas, como visto anteriormente, se apresentam como metáfora para a morte de Nukui e Hiro. Pode-se dizer então que o casal carrega a morte pelo seu caminho, espalhando as folhas vermelhas pelo branco da neve.

A ligação com o outono aparece também no momento seguinte, quando Sawako e Matsumoto estão sentados no túnel, com quase nenhuma iluminação e,

por um instante, toda a cena se enche com o vermelho da lanterna traseira de um carro em movimento. Conectado às mortes, o vermelho adianta também o desfecho do casal, banhados por essa cor que marcou as mortes de Nukui e Hiro. Essa morte é reforçada pela completa escuridão que se segue. Com a chegada do inverno, a caminhada de Matsumoto e Sawako, iniciada em meio às cores claras da primavera, encontra o branco da neve. Esse branco, porém, contrasta com o preto da noite. Preto que no *Bunraku* carrega exatamente o significado da morte. Já de início, portanto, todos os elementos apontam para esse desfecho inevitável ao casal. As próprias vestimentas reforçam essa relação, com Matsumoto vestindo cinza escuro e Sawako de vermelho, coberta com um sobretudo preto.

O ciclo também é marcado pela retomada dos *flashbacks*, comparando o momento do casal com um inverno passado. Um primeiro *flashback* no inverno mostra o casal em um momento feliz, brincando e fazem poses para um amigo que os filma. A presença dessa terceira pessoa é importante não apenas por revelar que Matsumoto e Sawako pretendiam se casar, o que será reforçado posteriormente, mas principalmente porque reforça a marginalização enfrentada pelo casal. Não apenas eles não são mais capazes de retomar ao relacionamento entre si, mas também não se relacionam com outros, e continuam vagando como párias.



Da esquerda para a direita, o casal banhado pela luz vermelha, as vestimentas com as quais eles iniciam o caminho e o *flashback* de um inverno passado.

Continuando a caminhada, o casal se depara com um varal vazio, em que aparecem pendurados os bonecos de Chubei e Umegawa, mas aqui com o tamanho de humanos. Estes desaparecem, mas em seu lugar ficam suas vestes, que vão ser tomadas pelo casal. Matsumoto e Sawako tomam por completo o lugar das marionetes, vestindo suas vestes para essa etapa final do caminho. A relação das cores do figurino, de certa forma, se mantém, com Sawako primordialmente de vermelho e Matsumoto de cinza escuro.



Sequência em que as vestes do *Bunraku* aparecem no varal.

Com o casal já vestindo as roupas dos personagens do *Bunraku*, a sequência da cena apresenta a relação com um espaço que pode ser considerado altamente teatralizado. Surge a imagem de um caminho em relevo, em pequeno aclave, num trecho deserto de estrada, coberto de neve. A sequência ocorre à noite e a subida só possui um ponto iluminado, em torno de um poste, onde podem ser vistas duas árvores, completamente sem folhas, assim como a neve que segue caindo. A câmera permanece completamente parada e, aos poucos, Matsumoto e Sawako aparecem em cena, ainda que muito mal iluminados, subindo a estrada.

Assim como a neve, as cores dos figurinos só conseguem ser detectadas quando o casal passa próximo ao poste. Esse fecho de luz é bastante significativo para a noção e construção teatral da cena, já que, observando bem, é possível perceber que essa luz não vem diretamente do poste, como a princípio pode aparentar. A neve não só é iluminada acima desse poste, como deixa transparecer que a luz incide num ângulo diagonal, como se fosse projetada por um refletor, como em um palco. Durante todo o tempo não há nenhum tipo de aproximação ou movimento da câmera. O casal segue até o final desse “cenário”, e só quando chegam ao fim, quando eles teriam saído para a coxia do “palco”, segue um novo ângulo de filmagem com o decorrer da caminhada.



A caminhada do casal por esse “cenário” na neve.

Outro *flashback* surge quando o casal interrompe sua caminhada em frente a um restaurante. Em uma reunião de amigos, o noivado de Matsumoto e Sawako é anunciado. Alegando não ter tido dinheiro suficiente, o rapaz, ao invés de uma aliança, dá a ela um cordão com um pingente na forma de um anjo. Com o fim do *flashback*, a felicidade do casal contrasta com a imagem do rosto de Matsumoto. Ele é tocado por Sawako, que está a suas costas, e virando-se para ela, a vê segurando o mesmo pingente. O rosto dela esboça um sorriso, que logo se transforma em uma expressão de choro. Chegando próximo ao final de seu caminho, os dois se abraçam, mais uma vez como um casal.

Dando continuidade ao que havia sido visto com o pesadelo de Sawako no verão, os *flashbacks* vão apresentar toda a retomada de sua consciência e de sua memória. Se anteriormente, presenciou-se uma primeira conscientização de seu estado, agora ela aparece consciente de todos os acontecimentos, principalmente da quebra do compromisso de noivado e do abandono ao qual foi submetida. O pingente surge como a única conexão restante entre esse casal do passado com os atuais mendigos acorrentados. Ainda que essa conexão chegue a criar uma sensação de resgate, de retomada desse relacionamento que havia ficado esquecido, tudo é quase que imediatamente rompido, quando em seguida, enquanto o casal descansa diante de uma fogueira, eles são expulsos por um funcionário do restaurante. Já em primeiro plano, essa expulsão retoma a questão da marginalização dos dois, mas um fator importante aqui é que a voz desse homem é a única a quebrar o silêncio que domina todo esse inverno. Essa voz age empurrando-os de volta a seu caminho. O homem praticamente não aparece enquanto fala (só um pedaço mínimo de seu braço direito é visto nesse momento), só entrando em cena depois de o casal ter partido. É uma voz que vem de fora, que os direciona, que os retorna à condição de marionetes. Não atoa, o momento seguinte mostra já uma ligação direta com os bonecos do *Bunraku*.

O casal corre pela neve. O ângulo mais uma vez ressalta a movimentação horizontal. A câmera se aproxima e aparece a imagem de Chubei e Umegawa no teatro *Bunraku*, repetindo um momento da tentativa de fuga do casal de bonecos. A sequência se repete, ao retornar para Matsumoto e Sawako, com a câmera se aproximando ainda mais e cortando uma segunda vez para o casal do *Bunraku*, com os “mendigos acorrentados” retornando em definitivo.



A sequência da corrida, ligando a imagem do casal de humanos, Matsumoto e Sawako, à cena inicial dos bonecos Chubei e Umegawa.

Assim como os bonecos, o casal de humanos, transformados em marionetes, tenta fugir de seu destino, mas, assim como na história de *Meido no Hikyaku*, não existe escapatória para Matsumoto e Sawako que escorregam na neve e caem rapidamente. Após essa queda, a tela escurece completamente por uma fração de segundos, até mostrar o casal em meio a um precipício, preso em um galho seco, apenas pela corda que os amarra. Ao se focarem os rostos dos dois, percebe-se que eles ainda estão vivos. Isso, porém, é o que menos importa, pois, ainda que aquele último fio de vida, representado pela corda vermelha, os sustente, o fim dessa vida é inevitável. As únicas alternativas que lhes restam são cair do precipício, ou permanecerem lá, pendurados indefinidamente, a espera de suas mortes.



A queda de Matsumoto e Sawako para o precipício

A caminhada que se iniciou na primavera encontra seu fim no inverno. A brancura da neve varre a tela, mas o que começa durante o dia, segue para a noite, tornando a imagem cada vez mais negra com a aproximação do desfecho da trama e da inevitabilidade da morte. O inverno de Matsumoto e Sawako se encerra com os dois pendurados, ao amanhecer de um novo dia, como dois bonecos, duas marionetes guardadas pendurados ao fim de um espetáculo.

3.3. De humanos a bonecos

Com o fim do inverno, no momento final do filme, retoma-se a relação apresentada inicialmente no filme com os bonecos do teatro *Bunraku*. Chubei e Umegawa aparecem novamente e o processo se repete, eles se olham e voltam a olhar para aquela história que se encerrou, reafirmando a posição de contadores e mediadores daquela história. Eles olham uma última vez para a cena, depois se olham e viram novamente na direção da câmera, não olhando diretamente, mas para além dela. Aquelas histórias desfilaram diante deles e através deles que foram contadas. O espectador do filme, portanto, assistiu às três histórias pelo olhar de Chubei e Umegawa.



Chubei e Umegawa no momento final do filme

Dolls vai apresentar não um teatro filmado, mas um conjunto de imagens que dialoga com os elementos presentes encenação do teatro *Bunraku*, como o uso das cores, da música e até mesmo a interpretação dos atores, referenciados dentro da construção cinematográfica e da sua narrativa. Muitas dessas questões, levantadas ao longo da dissertação, não são novidades, mesmo nos filmes do próprio Kitano, mas ganham todo um novo contexto em *Dolls*, como apontado por Cassio Abe:

É claro, as narrativas dos filmes de Takeshi Kitano foram sempre permeadas pela simplicidade do “todo só morrem” e “nada muda”. No entanto, a totalidade neles é composta na movimentação de seus detalhes, que avançam, como dardos, dando-lhes uma complexa luminescência. No caso de *Dolls*, a movimentação desses detalhes possui uma qualidade mecanicista não vista antes e isso aumenta a sensação alegórica do filme. (ABE, 2005, p. 260).⁵⁸

⁵⁸ Of course, the narratives of Takeshi Kitano’s films have Always been permeated by the simplicity of “everyone only dies” and “nothing changes.” However, their totality is composed of the darting motions of their details, giving them a complex luminescence. In the case of

Essa diferença se dá exatamente pelo diálogo do filme com o teatro *Bunraku*, que não se apresenta de forma limitada, como simples referência. A própria qualidade mecanicista destacada por Abe pela forma como se impõe aos personagens toda essa transformação em marionetes humanas, em bonecos que desfilam por esse caminho que não controlam. Um caminho que os leva de forma precisa e inevitável até suas mortes. A morte em *Dolls* se diferencia justamente porque vem através da precisão desse caminho, que é o próprio caminho do *michiyuki*, do teatro *Bunraku*.

Dolls, the movement of these details has a mechanistic quality not seen before, and this heightens the film's allegorical feel. (ABE, 2005, p. 260).

Considerações finais

Ao longo dos seus três capítulos foi apresentada aqui, nessa dissertação, a investigação sobre as relações existentes entre o teatro *Bunraku* e o filme *Dolls* (2002) do diretor japonês Takeshi Kitano. Para isso, primeiramente foram abordadas as questões relacionadas ao teatro *Bunraku*, desde suas origens, até a consolidação de sua linguagem que se mantém até os dias de hoje, elencando códigos e convenções que poderiam ser reconhecidos e apontados no contexto do diálogo entre este teatro e o filme *Dolls*.

Constatou-se que o teatro de bonecos japonês conhecido como *Bunraku*, teve uma origem popular, diretamente ligada a rituais religiosos, especialmente do xintoísmo e budismo, mas, ao longo dos séculos, foi influenciado por outras manifestações artísticas japonesas, assim como pela aquisição de técnicas e aparatos estrangeiros, consolidando-se durante o período Tokugawa (1603-1857), com o surgimento das primeiras companhias especializadas.

Destacou-se a questão da forma tríade, presente na estrutura cênica desse teatro em diversas composições, como, por exemplo a tríade narrador, músico e a manipuladores, que remete à divisão histórica entre o *yoruri*, a música do *shamisen* e as representações antigas usando bonecos. Outro exemplo foi visto na divisão entre texto, narração e representação, ou também na fragmentação entre narrador, marionete e manipulador, que remete à voz, corpo e movimento. Além disso, a própria manipulação dos bonecos, se divide na presença simultânea de três manipuladores.

A importância dessa repetição em tríade se dá pelo fato de no filme *Dolls*, Takeshi Kitano optar por dividir a narrativa em três histórias, se utilizando de uma estrutura tripartida, que combina a influência do *Bunraku*, com questões do seu próprio cinema e da sua relação com a fama. Assim como no *Bunraku* as três artes distintas se harmonizam no palco, em *Dolls* três histórias independentes vão se apresentar em harmonia no filme. O *Bunraku*, então, apresenta uma estrutura aparentemente simples, baseada nessa construção tríade, com uma música gerada por um instrumento musical de apenas três cordas, bonecos manipuláveis e onde apenas uma figura dá conta de todo o texto. Essa estrutura, porém, vai servir de base para o estabelecimento de diversas formas específicas de representação,

exigindo um completo refinamento de seus artistas na harmonia dos diversos elementos, como o uso das cores, do texto, da música e das formas de representação presentes em momentos específicos do espetáculo. De todos esses momentos, o que pode ser considerado um dos mais importantes do *Bunraku* consiste no *michiyuki*, cena obrigatória que combina a manifestação das três artes, narração, música e manipulação, ao apresentar uma caminhada dos personagens, que encaminha a trama para seu desfecho, que, geralmente apresenta uma derrocada desses personagens, muitas vezes seguindo para suas mortes. O *michiyuki* é um elemento de grande importância na relação entre *Dolls* e o *Bunraku*, com sua estrutura servindo de referência para a própria narrativa do filme, onde as três histórias se intercalam e caminham todas para a morte, como desfecho.

Em segundo lugar, abordou-se as questões em torno as figuras de Monzaemon Chikamatsu, principal dramaturgo do *Bunraku* e Takeshi Kitano, diretor do filme *Dolls*, buscando estabelecer relações dramáticas e temáticas entre a dramaturgia desse teatro e o filme.

Uma característica vista na dramaturgia de Chikamatsu é o estilo de texto mais lírico e poético, em que se faz comum o uso de temas ligados à vida cotidiana. Sob esse prisma, as noções de débito e de obrigação ganham destaque, numa temática ligada ao cotidiano, com enfoque nos conflitos entre o *giri* (“obrigação”, a lealdade com a família, com o estado, com a classe social) e o *ninjô* (os “sentimentos humanos”). Esse conflito, onde o *giri* se opõe ao *ninjô*, vai servir de base para a construção e desenvolvimento das três histórias do filme *Dolls*, onde ações e reações especialmente dos personagens masculinos, tomadas a partir de princípios individuais, levam esses casais a se torarem párias dentro da sociedade.

Em *Dolls*, Takeshi Kitano busca a referência da linguagem do *Bunraku* e, dialogando com ela, transporta para o cinema essa temática, já presente no *Bunraku*, apresentando personagens inspirados numa dramaturgia de cerca de três séculos, mas que se sustentam perfeitamente no ambiente contemporâneo, construindo uma dramaturgia para o filme que não está presa a um período de tempo específico. Em *Dolls* destaca-se uma violência dos sentimentos, presente nas relações entre os personagens, na impossibilidade de realização desses relacionamentos, uma violência *giri* contra o *ninjo*, que leva os casais a situações de opressão, de

exclusão, de marginalização. Um caminho que os leva inevitavelmente em direção à morte, retomando a noção do *michiyuki*.

Finalmente, apresentou-se uma análise direta do filme *Dolls*, tendo em mente o diálogo com o teatro *Bunraku*, assim como na relação com as estações do ano, que servem de estrutura para a construção e para a *costura* das três histórias. Destacou-se a cena inicial do filme por apresentar uma construção que humaniza as marionetes, tornando-as contadores e condutores das histórias postas pelo filme. Histórias que, por sua vez, apresentam casais de humanos que se tornam manipulados.

As estações do ano, por sua vez, desempenham um papel fundamental na narrativa do filme, apresentando os diferentes estágios de cada uma das três histórias e direcionando não apenas o andamento das histórias, como seus personagens e suas ações. Iniciando essa construção, a primavera é marcada por tons claros, onde a pureza e inocência transmitem a noção de esperança do algo que ainda está para ocorrer, mas sem o caráter de inevitabilidade, que vai ser construído ao longo das outras estações. É o início da caminhada, retomando a noção do *michiyuki* no *Bunraku*.

No verão, as cores claras são substituídas por outras mais escuras, principalmente o verde e azul. As águas que tomam conta da cena servem de metáfora para os impulsos dos personagens. Elas arrastam não apenas o casal de mendigos acorrentados, mas outros dois casais, em outras duas histórias que têm início neste ciclo. Com a chegada do outono e a morte de dois personagens masculinos, encerram-se as histórias que tiveram início no verão. O vermelho e as folhas caídas das cerejeiras servem de metáforas para essas mortes que marcam o início do fim da caminhada, apontando para o desfecho no ciclo seguinte. O inverno encerra tudo com o branco da neve, em contraste com o negro da noite. A caminhada na neve, que começa durante o dia, segue para a noite, tornando a imagem cada vez mais negra com a aproximação do desfecho da trama através da morte.

Este trabalho de pesquisa, portanto, abriu um caminho de análise que, partindo do teatro *Bunraku*, possibilitasse entender a construção do filme *Dolls*, através das figuras de Monzaemon Chikamatsu e Takeshi Kitano, dos momentos de evidente diálogo entre os códigos e convenções desse teatro com os códigos e

convenções fílmicas, estabelecendo conexões e entendimentos sobre a relação entre o filme produzido por Takeshi Kitano e a tradição do Teatro *Bunraku*. Isto para finalmente contribuir para um entendimento mais completo do trabalho e da obra desse diretor japonês tão importante no contexto mundial contemporâneo, mas que no Brasil ainda é muito pouco estudado.

Faz-se necessário ressaltar que, embora alguns dos elementos analisados pudessem ser observados em outros trabalhos de Kitano, a combinação e o diálogo com características do teatro *Bunraku*, abrem novos significados dentro da construção do filme *Dolls*, em um (re)arranjo de elementos da linguagem cinematográfica, em coalisão com as questões desse teatro. O objetivo da dissertação não foi delimitar categoricamente as fronteiras dessa relação, mas, apontar, questionar e analisar as mais diversas possibilidades de diálogo entre teatro e cinema presentes no filme.

Ao final da dissertação é possível afirmar, portanto, que se confirmou a hipótese inicial, de que a relação do filme *Dolls* com o teatro de bonecos *Bunraku*, vai além da inspiração, ou referência, posto que as escolhas feitas pelo diretor Takeshi Kitano na construção do filme apresentam um diálogo com esse teatro. Pensando em uma perspectiva futura e nos desdobramentos dessa pesquisa, o exemplo apresentado em *Dolls*, poderia ser ampliado para o contexto de outras análises, mantendo a ideia desse diálogo entre diferentes manifestações artísticas, especialmente entre a encenação teatral e a construção fílmica que, como se objetivou apresentar durante as páginas dessa dissertação, pode ir além do teatro filmado, ou mesmo da simples reprodução automática dos elementos de uma arte para a outra. O exemplo de *Dolls*, como pôde ser visto ao longo dos três capítulos, é singular por apresentar uma relação teatro/cinema que se estabelece por um diálogo estético, temático e dramaturgicamente. O diálogo do filme *Dolls* com o teatro *Bunraku* apresenta, portanto, um caminho possível de encontro entre uma manifestação cênica, teatral, com outro meio de apresentação artística, entre teatro e cinema.

Bibliografia

ABE, Casio. *Beat Takeshi vs. Takeshi Kitano*. Tradução para o inglês William O. Gardner e Takeo Hori. New York: Kaya Press, 2005.

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Tradução Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

ALMEIDA, Roberta Regalce de. *Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas*. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/almeida-roberta-Bunraku-kabuki.pdf> Acesso: 05 out. 2010.

BARBA, Eugenio. SAVARESE, Nicola. *A Dictionary of Theatre Anthropology: The Secret Art of the Performer*. International School of Theatre Anthropology (Holstebro, Denmark). Tradução para o inglês Richard Fowler. New York: Routledge, 1991. pag. 214.

BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Tradução Maria Zélia B. Pinto. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

_____. *Crítica e verdade*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

_____. *Elementos de semiologia*. Tradução Izidoro Blikstein. 11.ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

_____. *O império dos signos*. Tradução Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. "The Dolls of Bunraku". Tradução para o inglês David Savran. In: *Diacritics*, vol. 6, Nº 4 (p. 44-47). The Johns Hopkins University Press. Winter, 1976.

BELTRAME, Valmor; SOUZA, Alex de. "Teatro de Bonecos e animação à vista do público". In: *Da Pesquisa Revista de Investigação em Artes*. Ago/2007 Jul/2008 v. 01 Nº 3.

_____. "As Influências do Teatro de Bonecos Japonês na animação à vista do público". In: *Da Pesquisa Revista de Investigação em Artes*. Ago/2008 Jul/2009 v. 03 Nº 2.

BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. Tradução César Tozzi. São Paulo: Perspectiva, 1972.

BENVENUTI, Christian. *Jo-ha-kyu: motivações estéticas e estruturais na composição musical : memorial de composição*; dissertação de mestrado. Instituto de Artes, IA/UFRGS. In: Lume - Repositório Digital da UFRGS. (p. 15-22). Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/7537> Acesso: 21 abr. 2011

BONILHA, Maria Paula Carvalho. *Reflexões sobre a noção de transição na ação do ator*. In: *Urdimento – Revista de Estudos Pós-Graduados em Artes Cênicas*. Vol.1, Nº 08, Dez/2006. Florianópolis: Programa de Pós-Graduação em Teatro, UDESC/CEAR. Disponível em: http://argeu.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento/2006/urdimento_8.pdf#page=113 Acesso: 22 abr. 2011

CHIKAMATSU, Monzaemon. *The Courier For Hades (Meido no Hikyaku)*. Tradução para o inglês Asataro Miyamori. Revisão Robert Nichols. In: *parentheses Publications. Japanese Series*. Cambridge, Ontario, 2000.

CLARKE, Sean. “The Many Faces of Takeshi Kitano”. In: *guardian.co.uk*, maio 2003. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2003/may/29/features.seanclarke> Acesso: 15 out. 2010.

CORLISS, Richard. “The Unbeaten”. In: *Time magazine Asia ed.*, v. 157 Nº 06, fev. 2001. Disponível em: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,98022,00.html> Acesso: 02 maio 2011.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. Tradução Nilson Moulin Louzada. 2. ed. São Paulo, Ed. Globo, 1989.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. *Cores & filmes: um estudo da cor no cinema*. Curitiba: CRV, 2011.

DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006

DOANE, Mary Ann. “A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço”. In: XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 2003.

FRENETTE, Marco. “A violência do espírito”. In: *Bravo!* Nº 64 (p. 58-63). São Paulo: D'Avila, jan. 2003.

GEROW, Aaron. *Kitano Takeshi*. London: British Film Institute, 2007.

GRECCO, Sérgio Luiz Lima. *Takeshi Kitano Um Cineasta de Dois Mundos: Hollywood e o Tradicional Cinema Japonês*; monografia. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social, FABICO/UFRGS, 2007.

GIROUX, Sakae M e SUZUKI, Tae. *Bunraku: Um Teatro de Bonecos*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

IVERSON, Patsy Wang; LANG, Robert J.; YIM, Mark. *Origami 5: Fifth International Meeting of Origami Science, Mathematics, and Education*. Flórida: CRC Press, 2011.

KAHN, Herman. *Japão superpotência: o advento do superestado japonês*. 2. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1970.

KEENE, Donald. *The Major Plays of Chikamatsu*. Columbia University Press, 1990.

KITANO, Takeshi. "Production Note". In: *Dolls – official web site*, 2002. Disponível em: <http://www.office-kitano.co.jp/dolls/en/pronote.html> Acesso: 16 out. 2011.

KLEIST, Heinrich Von. *Sobre o Teatro de Marionetas*. Estarreja: ACTO Instituto de Arte Dramática, 1998.

KUSANO, Darci. *Os Teatros Bunraku e Kabuki: Uma Visada Barroca*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

LARIMER, Tim. "The Beat Goes On". In: *Time magazine Asia ed.*, v. 157 Nº 06, fev. 2001. Disponível em: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,98030,00.html> Acesso: 02 maio 2011.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Tradução Pedro Süssekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MACHADO, Maíra Saruê. *Modernidade, Cinema e Temporalidade*; dissertação de mestrado. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, FFLCH/USP, 2007. Disponível em: In: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-04122008-165855/pt-br.php> Acesso: 27 set. 2011.

MACNAB, Geoffrey. "Cannes film festival: Takeshi Kitano, director". In: *guardian.co.uk*, maio 2010. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2010/may/18/cannes-film-festival-Takeshi-Kitano?INTCMP=ILCNETTXT3487> Acesso: 28 abr. 2011.

METZ, Christian. *A Significação no Cinema*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MORI, Mitsuya. "The Structure of Theater: A Japanese View of Theatricality". In: *SubStance*. vol. 31, Nº 2/3. (p. 73-93). University of Wisconsin Press, 2002.

MORI, Mitsuya. "Double Suicide at Rosmersholm". In: *The Seijo Bungei : the Seijo University arts and literature quarterly*. vol. 186 (p. 78-65). Seijo University, 2004.

OIDA, Yoshi. *O Ator Invisível*. Com a colaboração de Lorna Marshall. Tradução de Marcelo Gomes. São Paulo: Via Lettera, 2007.

SANTOS, Juliana Reis Monteiro do. *Quando Técnica Transborda em Poesia: Tadashi Suzuki e suas Disciplinas de Atuação*; dissertação de mestrado. Escola de Comunicação e Artes, ECA/USP, 2009. In: Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27155/tde-02092009-192013/publico/DISSERFJP.pdf> Acesso: 21 abr. 2011.

SOUZA, Marco. *O Kuruma Ningyo e o Corpo no Teatro de Animação Japonês*. São Paulo: AnnaBlume, 2005.

_____. "Tradição, modernidade, teatro, animação e Kuruma Ningyo" in: Móin-Móin vol.02, SCAR/UDESC, 2006.

SUIZO, Jeremy. *Chikamatsu Monzaemon – The Japanese Shakespeare*. In: Suíte 101. Disponível em: <http://www.suite101.com/content/chikamatsu-monzaemon--the-japanese-shakespeare-a211280> Acesso: 16 out. 2010.

THOMSON, David. "Takeshi Kitano". In: *guardian.co.uk*, fev. 2010. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2010/feb/04/beat-Takeshi-Kitano-david-thomson?INTCMP=ILCNETTXT3487> Acesso: 28 abr. 2011.

XAVIER, Ismail. *O Olhar e a Cena*. São Paulo: Cosac & Naiy, 2003.

YAMASHIRO, José. *Japão: passado e presente*. São Paulo: Hucitec, 1978.

Sites acessados durante a pesquisa

THE BARBARA Curtis Adachi *Bunraku* Collection. In: *Columbia University Libraries*. Disponível em: <http://www.columbia.edu/cu/lweb/digital/collections/eastasian/bunraku/> Acesso: 15 out. 2010.

CHIKAMATSU Monzaemon. In: *Encyclopædia Britannica Online*. Disponível em: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/110980/Chikamatsu-Monzaemon> Acesso: 02 out. 2011.

CHIKAMATSU Monzaemon. In: *Wikipedia*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Chikamatsu_Monzaemon Acesso: 14 out. 2010.

THE COURIER for Hell. In: *Wikipedia*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Courier_for_Hell Acesso: 15 out. 2010.

DENSHI Jisho – Online Japanese dictionary. Disponível em: <http://jisho.org>

DOLLS – official web site. In: Office Kitano. Disponível em: <http://www.office-kitano.co.jp/dolls/> Acesso: 16 out. 2011.

KITANO Takeshi. Disponível em: <http://www.kitano-takeshi.com> Acesso: 26 set. 2010.

HISTORY of Otome *Bunraku*. Disponível em: <http://www.mars.dti.ne.jp/~kimuzi/history-e.html> Acesso: 28 abr. 2011.

TAKESHI Kitano. In: *Wikipedia*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Takeshi_Kitano Acesso: 25 set. 2010.

TAKESHI Kitano. In: *IMDB*. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0001429/> Acesso: 25 set. 2010.

TAKESHI Kitano. In: *Adoro Cinema*. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/diretores/Takeshi-Kitano/#ficha> Acesso: 27 set. 2010.

Filmografia

BEGIN Japanology: Bunraku. Direção: Mimoru Okada. Produção: Masahiko Hattori. Japão: NHK, 2009. Série de TV exibida em 17 de Abril. (29 min).

BUNRAKU: Masters of Japanese Puppet Theater. Direção: Tomoo Ueno e Hisashi Miura. Produção: Takashi Watanabe. Roteiro: Tomoo Ueno e Hisashi Miura. Japão: Films for the Humanities & Sciences; NHK, 2002. DVD (53 min).

DOLLS. Direção: Takeshi Kitano. Produção: Masayuki Mori e Takio Yoshida. Roteiro: Takeshi Kitano. Japão: Bandai Visual Company; Office Kitano; TV Tokyo; Tokyo FM Broadcasting Co., 2002. DVD (113 min).

THE LOVERS' Exile. Direção e produção: Marty Gross. Roteiro: Marty Gross, adaptado da peça *Meido no Hikyaku* de Monzaemon Chikamatsu. Traduzido para o inglês por Donald Richie e Marty Gross. Japão, Canada: Marty Gross Film Productions Inc., 2006, reedição de 1980. DVD (87 min).

Referência das imagens

THE BARBARA Curtis Adachi *Bunraku* Collection. In: *Columbia University Libraries*. Disponível em: <http://www.columbia.edu/cu/lweb/digital/collections/eastasian/bunraku/> Acesso: 15 out. 2010. Courtesy of The Barbara Curtis Adachi Bunraku Collection, C.V. Starr East Asian library, Columbia University.

CHIKAMATSU Monzaemon. In: *Wikipedia.org*. Disponível em:
http://en.wikipedia.org/wiki/Chikamatsu_Monzaemon Acesso: 14 out. 2010.

DOLLS. Dir: Takeshi Kitano, Japão, 2002. DVD (113 min). Imagens obtidas a partir da reprodução do filme.

THE LOVERS' Exile. Dir: Marty Gross. Japão, Canada, 2006, reedição de 1980. DVD (87 min). Imagens obtidas a partir da reprodução do filme.

MOVIE Archive: Dolls. In: *Cineplex.com*. Disponível em:
<http://cineplex.com/Movies/Archives/CS40916/Dolls.aspx?tab=photos> Acesso: 03 out. 2011.

Anexo A – Glossário

- *Aoki* “あおき” – movimento feito com os olhos do boneco, fechando ou juntando-os, exclusivo dos personagens masculinos, quando tentam esconder suas emoções do interlocutor.
- *Bunraku* “文楽” – tipo específico de teatro de bonecos japoneses. Originalmente conhecido como *Ningyô jôruri* “人形浄瑠璃”, foi rebatizado em homenagem ao manipulador de bonecos Bunrakuken Uemura (1737-1810), responsável por reestruturar essa arte em seu período de baixa, no início do século XIX.
- *Chonin* “町人” – “gente da cidade”. Classe urbana, da qual faziam parte artistas e, principalmente os comerciantes.
- *Daimyo* “大名” – figuras equivalentes aos senhores feudais europeus, com controle sobre determinadas regiões do país.
- *Edo* “江戸” – Antigo nome da capital Tokyo.
- *Gidayû-bushi* “義太夫節” – estilo de narrativa *joruri* que foi desenvolvido pelo narrador Gidayû Takemoto para o *Bunraku*.
- *Gimu* “義務” – deveres, pagamentos de débitos ilimitados, para com os pais, para com o Imperador.
- *Giri* “義理” – deveres, obrigações sociais, sentimento de honra, lealdade com a família, com o estado, com a classe.
- *Hara* “腹” – barriga, abdômen. Representa também os pensamentos, sentimentos sinceros do ser humano.
- *Hara gei* “腹芸” – “arte com a força na barriga”. Força da personalidade.
- *Hashiri* “走り” – “correr”. Consiste de um conjunto de formas de interpretação envolvendo o movimento dos braços e pernas do boneco, para expressar raiva.
- *Joruri* “浄瑠璃” – tipo específico de narrativa cantada, utilizada durante as apresentações do teatro *Bunraku*.
- *Kudoki* “口説き” – representação exclusiva das personagens femininas, onde o narrador exalta os sentimentos da mulher, enquanto os manipuladores expressam a dor através do corpo da marionete. Ao mesmo tempo em que tratam de um sentimento de tristeza e de perda, essas cenas fazem um uso poético da dor, muitas vezes envolvendo o canto e a dança, traduzindo esses sentimentos através de uma forma simbólica e revelando a beleza contida nessa dor.
- *Kurizu* “繰頭” – o *kurizu*, literalmente “virar a cabeça”, é um tipo de ação exclusiva dos bonecos femininos. Ele trata efetivamente do movimento de virar a cabeça,

que pode ser efetuado no sentido da direita ou da esquerda, empregado para demonstrar o ápice da tristeza de uma mulher.

- *Mawaributai* “回り舞台” – palco giratório usado no teatro *Kabuki*, criado por Shozo Namiki, em 1758, para o espetáculo *Sanjukkoku Yobune no Hajimari*
- *Modori* “戻り” – parte da narrativa onde ocorre, num curto espaço de tempo, uma mudança no caráter da personagem. O que está em jogo não é o lado psicológico da personagem, mas sim uma surpresa dentro da narrativa.
- *Nakiwarai* “泣笑い” – ver *Warai* “笑い”.
- *Neji* “振子” – movimento exclusivo dos bonecos masculinos, quando o boneco é contorcido, representando a raiva, a fúria desse personagem
- *Ningyô joruri* “人形浄瑠璃” – ver *Bunraku* “文楽”.
- *Ninjô* “人情” – os sentimentos humanos, interesses pessoais, a individualidade de cada um, em contraponto ao *on* e ao *giri*.
- *Omozukai* “主遣” – manipulador principal, responsável pelos movimentos da cabeça e do braço direito do boneco, liderando o trio durante a manipulação. Por sua importância, é normalmente o único a aparecer com a cabeça descoberta.
- *On* “恩” – débitos de gratidão para com alguém.
- *Otoshi* “落し” – “conclusão”. Expressão que serve para finalizar uma cena. Possui diferentes formas, se definindo pelas palavras curtas, contidas no final das frases, descrevendo as ações da personagem.
- *Owarai* “お笑い” – ver *Warai* “笑い”.
- *Sangyo* “三業” – junção dos termos *san*, que representa o número três, e *gyo*, que pode significar trabalho, profissão, arte ou representação. No contexto do *Bunraku*, pode ser traduzido como “três artes”, referente à presença de três manifestações artísticas distintas na constituição do teatro *Bunraku*: a manipulação silenciosa de bonecos, a narrativa *yoruri* e música do *shamisen*.
- *Shamisen* “三味線” – instrumento musical acústico, semelhante a uma guitarra, com um braço longo e três cordas. É usado durante as apresentações de *Bunraku*.
- *Shogun* “将軍” – autoridade empossada pelo Imperador, mas que, de fato, era quem governava o país.
- *Tayu* “大夫” – narrador. Responsável por todas as falas do teatro *Bunraku*.
- *Tesuri* “手摺” – grades que separam as diferentes áreas do palco de *Bunraku*.
- *Tokugawa* “徳川” – Nome do clã que governou o Japão de 1603 a 1868.
- *Tokyo* “東京” – atual capital do Japão.

- *Ushiroburi* “後ろ振り” – movimento exclusivo dos bonecos femininos, onde a personagem vira de costas para esconder seu sentimento. O *omozukai* passa a manipulação da mão direita do boneco para o segundo manipulador, à sua direita, permanecendo de frente para a plateia e sustentando o corpo do boneco, com as costas expostas.
- *Warai* “笑い” – literalmente significa risada. No *Bunraku* é o termo usado para descrever uma cena onde o personagem, especialmente através da figura do *tayu*, mantém um riso potente por um longo tempo. Essas cenas são divididas em dois tipos: *Owarai* “お笑い”, onde há uma grande gargalhada, e *Nakiwarai* “泣笑い”, onde o riso é utilizado para esconder tristezas.
- *Yuka* “床” – pequena plataforma giratório, a parte do palco principal da representação, que funciona como palco para as figuras do narrador, o *tayu*, e do músico, o tocador de *shamisen*.

Anexo B – Ficha Técnica do filme *Dolls* (2002)

Dolls (ドールズ, Dōruzu, Japão, 2002)

Gênero: Drama

Duração: 114 min.

Tipo: Longa-metragem / Colorido

Distribuição: Imovision

Produção: Bandai Visual Co., Office Kitano, TV Tokyo Corporation, Tokyo FM Broadcasting Co. Ltd

Direção: Takeshi Kitano

Roteiro: Takeshi Kitano

Elenco:

Miho Kanno (菅野美穂)	Sawako (佐和子)
Hidetoshi Nishijima (西島秀俊)	Matsumoto (松本)
Tatsuya Mihashi (三橋達也)	Hiro, o chefão (親分)
Chieko Matsubara (松原智恵子)	Ryouko (良子)
Kyôko Fukada (深田恭子)	Haruna (春奈)
Tsutomu Takeshige (武重勉)	Nukui (温井)
Kanji Tsuda (津田寛治)	jovem Hiro (親分)(若い頃)
Yuuko Daike (大家由祐子)	jovem Ryouko (良子)(若い頃)
Kayoko Kishimoto (岸本加世子)	Tia de Haruna (春奈の叔母)
Ren Osugi (大杉漣)	Agente de Haruna (春奈のマネージャー)

Shimadayu Toyotake (豊竹嶋大夫)

Tayu (大夫), narrador do *Bunraku*

Kiyosuke Tsuruzawa (鶴澤清介)

Tocador de *Shamisen* (三味線)

Minotaro Yoshida (吉田蓑太郎)

Manipulador de Umegawa (梅川)

Yoshida (吉田)

Manipulador de Chubei (忠兵衛)

Fotografia: Katsumi Yanagishima

Produção: Masayuki Mori e Takio Yoshida

Trilha Sonora: Joe Hisaishi

Montagem: Takeshi Kitano

Desenhista de Produção: Norihiro Isoda

Figurino: Yohji Yamamoto

Departamento de Som: Senji Horiuchi

Anexo C – Filmografia de Takeshi Kitano (北野武) como diretor

- 1989 – その男、凶暴につき Sono otoko, kyobo ni tsuki
(Violent Cop)
- 1990 – 3 – 4 X 1 0 月, 3-4X jugatsu
(Boiling Point)
- 1991 – あの夏、いちばん静かな海, Ano natsu, ichiban shizukana umi
(A Scene at the Sea / O mar mais silencioso daquele verão)
- 1993 – ソナチネ, Sonachine
(Sonatine / Adrenalina Máxima)
- 1995 – みんな やってるか!, Minna-yatteruka!
(Getting Any?)
- 1996 – キッズ・リターン, Kidzu ritān
(Kids Return / Volta às Aulas)
- 1997 – HANA-BI, 花火 (Vencedor do Leão de Ouro)
(Fireworks / Hana-bi - Fogos de Artifício)
- 1999 – 菊次郎の夏, Kikujirō no natsu (Indicado à Palma de Ouro)
(Kikujiro / Verão Feliz)
- 2000 – BROTHER
- 2002 – Dolls, ドールズ, Dōruzu (Indicado ao Leão de Ouro)
- 2003 – 座頭市, Zatoichi (Vencedor do Leão de Prata de melhor diretor)
- 2005 – TAKESHI'S
- 2007 – 監督ばんざい!, Kantoku Banzai
(Glory to the Filmmaker! / Glória ao Cineasta!)
- 2008 – アキレスと亀, Akiresu to Kame
(Achilles and the Tortoise / Aquiles e a Tartaruga)
- 2010 – アウトレイジ, Autoreiji (Indicado à Palma de Ouro)
(Outrage)