

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**GRADUAÇÃO EM RÁDIO, TV E INTERNET**

**Ana Luíza Prata e Cunha**

**Os conflitos internos em destaque no cinema de Naomi Kawase**

Juiz de Fora  
2023

**Ana Luíza Prata e Cunha**

**Os conflitos internos em destaque no cinema de Naomi Kawase**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Rádio, TV e Internet.

Orientadora: Profa. Dra. Érika Savernini Lopes

Juiz de Fora

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
REITORIA - FACOM - Coordenação do Curso de Rádio, Tv e Internet

### ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ATA DE DEFESA, PERANTE BANCA AVALIADORA, DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA DISCENTE **ANA LUÍZA PRATA E CUNHA** PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE BACHAREL EM RÁDIO, TV E INTERNET, PELA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO (FACOM) DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF). INTEGRARAM A BANCA AVALIADORA A ORIENTADORA, **PROFA. DRA. ERIKA SAVERNINI LOPES**, E OS DOCENTES CONVIDADOS: **PROF. DR. NILSON ASSUNÇÃO ALVARENGA (FACOM/UFJF)** E **PROFA. DRA. TERESA CRISTINA DA COSTA NEVES (FACOM/UFJF)**. AOS 14 DIAS DO MÊS DE MARÇO DE 2023, ÀS 11H, NA SALA 214, LOCALIZADA NO PRÉDIO DA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (FACOM/UFJF) REALIZOU-SE A APRESENTAÇÃO PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO PELA DISCENTE. A ORIENTADORA ABRIU A SESSÃO AGRADECENDO A PARTICIPAÇÃO DOS MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA. EM SEGUIDA CONVIDOU A ALUNA PARA QUE FIZESSE A EXPOSIÇÃO DO TRABALHO INTITULADO: "**OS CONFLITOS INTERNOS EM DESTAQUE NO CINEMA DE NAOMI KAWASE**". FINALIZADA A APRESENTAÇÃO, OS MEMBROS AVALIADORES PROCEDERAM À ARGUIÇÃO DO TRABALHO COM TEMPO DE RESPOSTA PELA DISCENTE. DANDO CONTINUIDADE AOS TRABALHOS, A ORIENTADORA SOLICITOU A TODOS QUE SE RETIRASSEM DA SALA PARA QUE A BANCA AVALIADORA PUDESSE DELIBERAR SOBRE O TRABALHO APRESENTADO. TERMINADA A DELIBERAÇÃO, A ORIENTADORA SOLICITOU A PRESENÇA DE TODOS E LEU A ATA, DECLARANDO **APROVADO** O TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DA DISCENTE. EM SEGUIDA, DEU POR ENCERRADA A SOLENIDADE, DA QUAL SE LAVROU A PRESENTE ATA QUE VAI ASSINADA PELOS MEMBROS DA COMISSÃO EXAMINADORA.



Documento assinado eletronicamente por **Erika Savernini Lopes, Professor(a)**, em 14/03/2023, às 22:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Teresa Cristina da Costa Neves, Professor(a)**, em 15/03/2023, às 12:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Nilson Assuncao Alvarenga, Professor(a)**, em 16/03/2023, às 18:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf ([www2.ufjf.br/SEI](http://www2.ufjf.br/SEI)) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **1185158** e o código CRC **C098BC7F**.

Prata e Cunha, Ana Luíza .

Os conflitos internos em destaque no cinema de Naomi Kawase /  
Ana Luíza Prata e Cunha. -- 2023.

93 p. : il.

Orientadora: Érika Savernini Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade  
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2023.

1. Cinema de Fluxo. 2. Análise fílmica. 3. Naomi Kawase. 4.  
Realismo sensorio. 5. Cinema minimalista. I. Savernini Lopes, Érika,  
orient. II. Título.

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais, Graça e Carlos, que me apoiaram e me incentivaram com carinho e atenção em minha vida acadêmica, seja nos melhores momentos ou nos mais difíceis. Aos meus irmãos, que sempre estiveram presentes me ensinando a ser uma pessoa melhor. Às minhas amigas da faculdade, Renata, Camila, Júlia, Laura e Clarissa que além de serem boas ouvintes, debatiam e questionavam junto a mim as discussões filosóficas e acadêmicas que me atravessavam.

À minha orientadora, Érika Savernini, que desde o início da faculdade me estimulou a ter uma visão crítica, criativa e fora da caixa. E, principalmente nesse projeto, me encorajou, me apoiou e me guiou no percurso da pesquisa com suas sugestões e orientações primordiais para que se chegasse ao resultado alcançado.

E aos professores, Theresa Medeiros e Nilson Alvarenga, que, com seus ensinamentos, visões de mundo e suas personalidades, foram determinantes para o meu crescimento acadêmico e pessoal ao longo desses anos de graduação.

## RESUMO

A proposta deste trabalho é fazer uma análise de três filmes roteirizados e dirigidos pela cineasta japonesa Naomi Kawase, sendo eles: *Shara* (2003), *Floresta dos Lamentos* (2007) e *Sabor da Vida* (2015). A metodologia empregada foi de análise da narrativa e da estilística fílmica, ambas propostas por Bordwell e Thompson (2013), além dos conceitos relativos aos tipos de trama por McKee (2006). Na primeira análise, compreende-se a relação entre personagem e trama. Já na segunda análise, foram observados três elementos dos filmes: a cinematografia, a *mise-en-scène* e o som. Considerando essas questões, os objetivos das análises se voltaram para a compreensão de como os problemas internos das personagens foram expressos tanto narrativamente como estilisticamente nos filmes.

**Palavras-chave:** Cinema de fluxo; Análise fílmica; Naomi Kawase; Realismo sensório; Cinema minimalista.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Uso do alto-contraste na película para criar um efeito de filmagem antiga.....	33
Figura 2 – Uso da câmera lenta para potencializar a dramaticidade sentimental da cena.....	33
Figura 3 – Triângulo proposto por McKee explicitando os três desenhos narrativos.....	36
Figura 4 – Fotogramas do momento em que Shun e Kei correm pelas ruas do bairro até Kei sumir.....	56
Figura 5 – Fotogramas do momento de fechamento do primeiro ato em <i>Shara</i> .....	57
Figura 6 – Fotogramas do momento em que Yu beija Shun.....	58
Figura 7 – Fotogramas de Shun e Yu voltando da escola para casa.....	58
Figura 8 – Shun observando Yu tocar piano.....	59
Figura 9 – Fotogramas mostrando Taku observando e ouvindo os sons do jardim.....	59
Figura 10 – Fotogramas do funeral de Mako.....	60
Figura 11 – Fotogramas do momento em que Machiko e Shigeki comem melancia.....	61
Figura 12 – Shigeki dormindo sob o túmulo de Mako.....	62
Figura 13 – Fotogramas mostrando Tokue conversando com Wakana e Sentaro ao lado do pássaro Marvy.....	63
Figura 14 – Fotogramas mostrando a chuva no início da narrativa, que precede a informação da morte de Kei.....	66
Figura 15 – Fotogramas mostrando a chuva no final da narrativa, no festival de Basara.....	66
Figura 16 – Fotogramas mostrando Shigeki rabiscando o nome de Machiko.....	68
Figura 17 – Fotogramas mostrando Shigeki e Machiko brincando no campo.....	68
Figura 18 – Fotogramas mostrando a passagem de tempo na narrativa.....	69
Figura 19 – Fotogramas mostrando o uso dos objetos de cena para reafirmar a caracterização de Shun.....	72
Figura 20 – Exemplo de situação que reforça a caracterização da personagem.....	73
Figura 21 – Fotogramas mostrando Reiko cuidando do jardim antes do parto e as plantas em primeiro plano.....	73
Figura 22 – Momento de descontração na reunião de Taku com os outros produtores do festival de Basara.....	74
Figura 23 – Momento de descontração e dança no festival de Basara.....	74
Figura 24 – Momento em que Shun, Yu e Shouko chegam correndo para saber o que aconteceu com Reiko.....	75
Figura 25 – Momento no qual Reiko pergunta a Shun onde Kei está.....	75

Figura 26 – Fotogramas mostrando o momento em que Kei para de prestar atenção na brincadeira e olha para frente.....	77
Figura 27 – Fotogramas mostrando o momento inicial e momento final da cena.....	77
Figura 28 – Plano detalhe de planta com um fio de teia de aranha preso a ela.....	78
Figura 29 – Fotogramas mostrando o momento em que Machiko tem a crise de ansiedade e Shigeki volta para confortá-la.....	79
Figura 30 – Fotogramas mostrando diferentes momentos ao longo do filme que usam essa iluminação fraca e sem contraste nas personagens.....	80
Figura 31 – Fotogramas mostrando planos fechados das expressões de idosos da casa de repouso.....	81
Figura 32 – Shigeki e Machiko andando pela floresta na manhã seguinte.....	81
Figura 33 – Fotogramas mostrando momentos de solidão de Sentaro iluminados por luzes muito fracas.....	82
Figura 34 – Fotogramas mostrando o olhar atento e semblante triste de Tokue, enquanto espera os clientes aparecerem na loja.....	83
Figura 35 – Enquadramento fechado usado para deixar a comida mais atrativa.....	84
Figura 36 – Momento em que a pasta de feijão pronta cai no tabuleiro.....	84

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>A ESTÉTICA DE FLUXO</b>	<b>10</b>
2.1	DA NARRATIVA CLÁSSICA PARA A CONTEMPORÂNEA: UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO	11
2.1.1	<b>A Era Clássica do Cinema</b>	<b>11</b>
2.1.2	<b>Neorrealismo italiano</b>	<b>13</b>
2.1.3	<i>Nouvelle Vague</i> francesa	14
2.1.4	<b>Transição do cinema moderno para o contemporâneo</b>	<b>15</b>
2.2	A ESTÉTICA DE FLUXO	16
2.3	AUTORIA NO CINEMA	21
<b>3</b>	<b>NARRATIVA E ESTILO FÍLMICO</b>	<b>28</b>
3.1	A PERSONAGEM	37
<b>3.1.1</b>	<b>Construção Narrativa da Personagem</b>	<b>38</b>
3.1.1.1	A Personagem do Teatro	43
3.1.1.2	A Personagem Cinematográfica	44
<b>3.1.2</b>	<b>Construção Externa da Personagem</b>	<b>46</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Métodos de Atuação no Cinema</b>	<b>48</b>
<b>4</b>	<b>OS CONFLITOS INTERNOS DAS PERSONAGENS NO CINEMA DE NAOMI KAWASE</b>	<b>51</b>
4.1	O CINEMA DE NAOMI KAWASE E A REPRESENTAÇÃO FEMININA	53
4.2	A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DAS PERSONAGENS	55
<b>4.2.1</b>	<b>Os problemas internos das personagens expressos na forma filmica</b>	<b>55</b>
4.3	A CONSTRUÇÃO ESTILÍSTICA DOS PROBLEMAS INTERNOS DAS PERSONAGENS E A EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR	71
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>85</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>86</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A partir do final dos anos de 1990, um conjunto de diretores e diretoras começou a produzir materiais audiovisuais que expunham um olhar profundamente ampliado em relação ao espaço/tempo, vivências e afetos das personagens. Para a construção desses filmes, os diretores e diretoras privilegiaram a forma de pensar a linguagem cinematográfica através de narrativas com características de trama minimalista. Além disso, uma questão em comum que essas obras audiovisuais apresentavam era a proposta de experiências sensoriais a que os espectadores seriam expostos. Nesse sentido, o espectador seria convidado a explorar o encadeamento das imagens acionando a própria sensorialidade, portanto, tendo uma experiência estética potencializada.

Pertencendo a essa ascensão, em 1992, a diretora japonesa Naomi Kawase começou a produzir filmes em Nara, cidade localizada no Japão. Além de ter nascido e vivido com sua avó a infância e adolescência lá, a cidade também proporcionou a ela um intenso contato com a natureza e com a religião budista. Mais tarde, Kawase frequentou a Escola de Fotografia de Osaka e posteriormente se interessou por cinema.

A filmografia roteirizada e dirigida pela diretora foi muito influenciada por questões relativas às próprias vivências, como a presença da natureza em sua cidade natal, a relação conflituosa com sua avó e a perda de seu pai. Tendo isso em vista, frequentemente em sua filmografia, seus personagens passam por mudanças de hábitos e rotinas no desenvolver da narrativa, e cada um deles lida de uma forma com as situações que os acometem.

Foram doze os filmes roteirizados e dirigidos por Naomi Kawase, dentre eles: *Suzaku* (*Moe No Suzaku*, 1997), *Firefly* (*Hotaru*, 2000), *Shara* (*Sharasojyu*, 2003), *Floresta dos Lamentos* (*Mogari No Mori*, 2007), *Nanayo* (*Nanayomachi*, 2008), *Koma* (2009), *Hanezu* (*Hanezu No Tsuki*, 2011), *O segredo das Águas* (*Futatsume No Mado*, 2014), *Sabor da Vida* (*An*, 2015), *Radiance* (*Hikari*, 2017), *Vision* (2018) e *True Mothers* (*Asa Ga Kuru*, 2020). Porém, para a análise presente nesse projeto, foram escolhidos os três seguintes filmes: *Shara* (*Sharasojyu*, 2003), *Floresta dos Lamentos* (*Mogari No Mori*, 2007) e *Sabor da Vida* (*An*, 2015). Nesses três filmes, o espectador é convidado a conhecer o cotidiano e os afetos das personagens frente às mudanças que acontecem ao longo da vida. A esses afetos, a diretora escolhe trazer para o centro da narrativa a forma como cada um deles reage em suas relações interpessoais, frente a temas como a morte, o nascimento e o amor.

Para contar essas narrativas minimalistas, a diretora cria paisagens afetivas com base na experiência sensorial e corpórea do filme. Partindo da filmografia roteirizada e dirigida por Naomi Kawase, esse trabalho tem como objetivo analisar como a narrativa e o estilo filmico foram construídos e como eles expressam os problemas internos das personagens nos três filmes

selecionados. Além disso, mais uma questão foi abordada: analisar se existem propostas de experiência sensorial para o espectador.

E para essa análise filmica, foram utilizados os cinco princípios de construção da narrativa (função, similaridade/repetição, diferença/variação, desenvolvimento e unidade) e os elementos que constituem a estilística (*mise-en-scène*, cinematografia e som), propostos por Bordwell e Thompson (2013). Além disso, os conceitos relacionados aos três tipos de trama propostos por McKee (2006), também orientam a análise. Assim, no primeiro capítulo teórico deste trabalho, é feita uma breve contextualização da história do cinema levando em conta as principais correntes e formas de se pensar cinema. A corrente de cineastas que integram a estética de fluxo também foi abordada mais a fundo, explicitando as características, propostas e objetivos dessas narrativas minimalistas. E, para fechar esse capítulo, é discutido o conceito de autoria no cinema, conceito esse que ajuda na verificação dos elementos que possivelmente se repetem na filmografia de Kawase.

Seguindo para o segundo capítulo teórico, os conceitos de estilo e forma, além dos princípios de construção da narrativa são destrinchados e explicados. E na subseção deste capítulo são trabalhadas três questões relativas às personagens fictícias: sua construção narrativa, sua caracterização e os métodos de atuação para encarnar as personagens. Por último, no capítulo seguinte, além de trazer as análises de narrativa e estilo, é proposta a discussão relativa à representação feminina no cinema da diretora japonesa.

Antes de finalizar essa parte, é interessante comentar sobre o fato de Naomi Kawase ser uma das cineastas mais reconhecidas internacionalmente na atualidade, 2023, ocupando um espaço célebre totalmente fora da curva da presença feminina no mercado cinematográfico, principalmente no japonês. Tendo isso em mente, percebe-se a necessidade de uma análise mais aprofundada dos materiais produzidos pela diretora dessas narrativas minimalistas e assim compreender com mais clareza como os materiais são produzidos e se inovações se estabelecem.

## 2 A ESTÉTICA DE FLUXO

Este capítulo traça uma caracterização dos cinemas clássico, moderno e contemporâneo, apresentando algumas vertentes cinematográficas que ajudam na compreensão da discussão sobre a ascensão e composição da forma e estilística do cinema de fluxo. A começar pela forma hollywoodiana de fazer filmes, que entre o cinema silencioso até alguns anos após a Segunda Guerra Mundial moldou o padrão de produção da indústria cinematográfica (BORDWELL, 2013). A produção clássica hollywoodiana (dos anos 1910 aos 1960) consolidou-se como cânone, oferecendo parâmetros para o fazer e o narrar cinematográfico, mas, em alguns casos, foi questionada e, então, tomada como parâmetro do que não utilizar nos filmes. Nesse caso, alguns diretores e produtores procuraram obter novos resultados na composição das tramas, na captação dos materiais audiovisuais ou então na montagem.

Seguindo para o período pós segunda guerra mundial, é interessante evidenciar duas grandes vertentes do cinema: o neorealismo italiano e a *nouvelle vague* francesa. Cada uma delas com suas características e contextos de surgimento, rejeitaram certos padrões da produção cinematográfica clássica vigente e propuseram novas formas de construir as tramas. Ambas as correntes influenciaram com suas inovações as gerações de novos diretores que surgiram após o início da década de 1950 no realismo italiano e 1964 na *nouvelle vague* francesa, “[...] quando as características de forma e estilo da *Nouvelle Vague* começam a ser difundidas e imitadas (por Tony Richardson, por exemplo, em seu filme inglês de 1963 *As aventuras de Tom Jones [tom Jones]*)” (BORDWELL, 2013, p. 722). E finalizando, são levados em conta os marcos inaugurais da chegada do cinema contemporâneo e as suas reverberações no cinema do século XXI. Nesse momento dos marcos inaugurais, mais uma vez o cinema passa por um período de instabilidade e mais uma vez ele se reinventa, reafirmando seu espaço e sua importância para a sociedade.

Além de apresentar algumas das principais vertentes cinematográficas e suas respectivas propostas, é necessário ressaltar também que as passagens do cinema clássico para o moderno e do moderno para o contemporâneo trouxeram consigo mudanças que afetaram tanto a estrutura formal como a estilística dos filmes.

Na subseção seguinte, é feito um aprofundamento em relação às características do cinema de fluxo. E logo após isso, é explorada a questão da autoria no cinema, expondo seu contexto de surgimento, suas principais características e algumas das principais críticas feitas em relação às proposições feitas pelos membros da *Cahiers du Cinéma*.

## 2.1 DA NARRATIVA CLÁSSICA PARA A CONTEMPORÂNEA: UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO

### 2.1.1 A Era Clássica do Cinema

Rememorando a história do cinema, entre 1902 e 1907, segundo Costa (2014), várias experimentações foram feitas em direção a uma narrativa com múltiplos planos e que tivessem continuidade e linearidade. Nesse momento, os filmes *de perseguições* foram os primeiros a construir narrativas autossuficientes no cinema. Porém, ainda não se conseguia atingir com plenitude uma continuidade entre os planos, já que frequentemente ações da narrativa funcionavam apenas como atrações para divertir o público. Por isso, “Cada plano, cheio de movimento e ações cômicas, em vez de fazer avançar a história, apresenta-se como atração, interrompendo o fluxo temporal do enredo” (COSTA, 2014, p. 34).

Já entre 1907 e 1915, o cinema passou pelo período de mais desenvolvimento e aperfeiçoamento das técnicas de composição do filme. Porém, agora o enquadramento começou a ficar mais próximo dos atores em vez de ser em *take* único e em plano aberto, o uso da montagem rápida e dinâmica passou a ocupar mais espaço nos roteiros e, por último, a iluminação artificial que favorece a uma maior dramaticidade das cenas foi preferida em relação ao uso da luz natural nos estúdios (COSTA, 2014).

Em 1920, os princípios básicos de continuidade já estavam plenamente padronizados na indústria cinematográfica. Nesse momento, os filmes já apresentavam narrativas fluidas, com linearidade de tempo e espaço claras (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 696). Além disso, até 1935, a maior parte das grandes empresas já tinha sido formada, pela fusão dos pequenos estúdios, como a Famous Players junto com a Jesse L. Lasky que viraram a Paramount ou então a Fox Film Corporation com a 20th Century. Sobre o cinema independente dessa época, embora existindo, era difícil se manter na produção de filmes, mesmo para os grandes produtores e estrelas de Hollywood, afirma Bordwell e Thompson (2013). Esses pequenos estúdios geralmente faziam filmes de baixo orçamento e com gênero de faroeste.

A partir da mobilização de esforços e investimentos em sistemas de som da Warner Bros, em 1927, o filme *Cantor de Jazz (The Jazz Singer, 1927)* foi lançado ao público e surpreendeu o mercado produtor ao obter uma repercussão positiva quanto à inovação sonora. Esse marco inaugura a chegada (para ficar) do som síncrono nas produções cinematográficas. Quando superadas as dificuldades quanto ao ruído do motor das câmeras que era captado pelos equipamentos de som, os diretores começaram a perceber que o som poderia contribuir para uma montagem mais fluida (BORDWELL, THOMPSON, 2013). Mesmo assim, muitas das propriedades

estilísticas do cinema silencioso ainda se mantiveram presentes nas narrativas dos filmes produzidos nos primeiros anos do som síncrono no cinema.

Nessa era clássica, segundo Bordwell e Thompson (2013), alguns filmes apresentavam características que os assemelhavam quanto à forma e à estilística, como: narrativas lineares (em questão de cronologia) que apresentam o início, meio e o fim da trama bem demarcados; a presença de finais fechados e frequentemente eles são felizes; a trama da narrativa é bem entrelaçada, em que o encadeamento das ações contribui para a resolução do conflito; inclusive, além de uma linha única de encadeamento de ações podem existir também linhas duplas (em que a personagem tem dois objetivos, e que são cumpridos no final). Um exemplo usado por Bordwell e Thompson (2013) que ilustra os aspectos citados acima é o filme *Nossa Hospitalidade* (*Our Hospitality*, 1923), de Buster Keaton, que conta a história da rixa entre duas famílias, a McKay e a Canfield. Quando John McKay (Edward Coxen) é morto em um confronto na porta de casa, a sua mulher manda o filho bebê para ser cuidado pela tia em Nova Iorque. Vinte anos depois o filho, Willie McKay (Buster Keaton) recebe uma carta avisando que ele deve voltar a sua cidade natal para tomar posse da casa do falecido pai. Assim, ele segue de volta para sua cidade natal. Até aqui temos o início da trama. Na viagem ele conhece e se apaixona por uma bela jovem e posteriormente fica sabendo que ela pertence a família Canfield. Em seguida, Willie chega a cidade, encontra sua antiga casa já caindo aos pedaços e acaba desistindo de tomar posse da velharia. Nesse momento, os homens da família Canfield já são alertados que Willie está na cidade e decidem matá-lo para assim acabar com a rixa. Vários momentos de perseguições e contratempos se seguem. Esse longo período ocupa todo o meio do filme, que se encerra com Willie e a bela moça se casando. Mesmo com a insatisfação do pai e dos irmãos da moça com o casamento, Willie se mantém vivo no final da trama, mantendo assim o final feliz.

Para McKee (2006) além dessas características que Bordwell e Thompson apresentam, ainda existem mais algumas relacionadas a narrativa clássica: “a narrativa é construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada [...]” (MCKEE, 2006, p. 55). Além disso, o autor ainda indica que o protagonismo é de uma personagem apenas, lutando contra um conflito externo, conflito esse que eclode com um acontecimento extraordinário.

Após a Segunda Guerra Mundial há um momento de transição entre o cinema clássico para o cinema moderno sem que haja uma substituição das características de um pelas do outro, já que os elementos básicos de forma e estilística se mantêm. Pode-se dizer que os diretores dessas novas vertentes que vêm a seguir fizeram uma renovação e ainda uma adição de ideias quanto a

forma e estilística dos materiais audiovisuais. O movimento que marca essa transição acontece na Itália derrotada na guerra, o Neorrealismo Italiano.

### 2.1.2 Neorrealismo Italiano

Em um momento de reconstrução pós Segunda Guerra Mundial, a sociedade italiana se viu diante das ruínas materiais e morais que ficaram como resultado desse evento. No cinema, os gêneros — melodrama e épicos históricos — que circulavam pelo país estavam em dissincronia com o momento de miséria e dificuldades enfrentado pela população, segundo Bordwell e Thompson (2013). E para completar, em 1945, parte de um importante complexo romano de estúdios, a *Cinecittà*, fora destruída, acarretando a falta de materiais como equipamentos de som e de cenários.

Fabris (2014) empreende um levantamento de temas recorrentes nos filmes neorrealistas, constatando que, eram frequentemente abordadas nos filmes do neorrealismo italiano questões como: o desemprego e subemprego urbano, como em *Ladrões de Bicicleta* (*Ladri di Biciclette*, 1948); a segunda guerra mundial, seus desdobramentos e o fascismo, em *Roma, Cidade Aberta* (*Roma, Città Aperta*, 1945); os problemas sociais no campo tratado em *Arroz Amargo* (*Riso Amaro*, 1949); as condições das mulheres na sociedade, *Quando a Mulher Erra* (*Stazione Termini*, 1953). Além disso, Guy Hennebelle (1978) elucida algumas características técnicas e estilísticas (principalmente as que são mais diferentes da forma hollywoodiana de fazer filme) dessa vertente, como: captação de imagens em ambientes reais, uso constante de planos de conjunto e médios, uso de atores não-profissionais, não utilização de efeitos visuais, produção de filmes com baixo orçamento e uso de imagens acinzentadas no estilo de documentário. Entretanto, segundo Bordwell e Thompson (2013), a característica mais influente desse cinema seria quanto a forma narrativa, em que, os filmes com maiores inovações, introduziam detalhes na trama que não contribuíam muito para o encadeamento causal. Além da ambiguidade presente nos finais abertos de muitos desses filmes.

O declínio dessa vertente vem quando a Itália volta prosperar. Já em um novo momento econômico, em 1949, o governo italiano começa a se utilizar da censura por não enxergar com bons olhos as temáticas com críticas sociais severas dos filmes. Mesmo assim, o neorrealismo italiano influenciou não apenas os diretores subsequentes da Itália como também muitos outros espalhados pelo mundo afora, como por exemplo os jovens críticos da revista francesa de cinema *Cahiers du Cinéma*, precursores da *Nouvelle Vague* francesa.

### 2.1.3 *Nouvelle Vague* francesa

Assim como o neorealismo italiano, a *Nouvelle Vague* também trouxe inovações tanto no sistema formal como na estilística dos filmes. Na verdade, entre o final da década de 1950 e início de 1960, segundo Bordwell e Thompson (2013), surgem em países como Estados Unidos, Japão, Brasil, Itália, e França novos grupos de diretores que se opunham a rigidez clássica de produzir narrativas. Voltando o olhar para o território francês, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Eric Rohmer e Jacques Rivette são os nomes dos jovens que iniciaram suas vivências no cinema a partir da crítica e posteriormente se tornaram diretores.

De acordo com Manevy (2014), esse grupo de jovens costumava atacar grandes nomes de diretores e roteiristas franceses, ao mesmo tempo que admiravam certos diretores hollywoodianos, como Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Vicente Minnelli e Otto Preminger, mesmo que estes estivessem dentro de uma indústria que mantinha as produções padronizadas. Foi nessa mesma época que surgiu a política dos autores proposta por essa nova geração de críticos da *Cahiers du Cinéma*. Essa autoria significaria que, certos diretores conseguem introduzir, a partir dos elementos formais que constituem o filme, suas marcas ou seus estilos ou mesmo suas visões de mundo nos filmes que dirigem, ainda que os roteiros não tenham sido escritos por eles. Essa marca inclusive pode ser verificada ao longo da filmografia do/a diretor/a e, assim como os jovens turcos acreditavam, ela elevaria o/a diretor/a autor/a a ser dono de obras-primas.

No que concerne a *mise-en-scène*, a “política dos autores” inventada pela ala jovem da redação dos *Cahiers du Cinéma* possuía uma interessante premissa, hoje bastante conhecida, segundo a qual era justamente em Hollywood, sob a pressão de grandes produtores e no seio de um conjunto de regras técnicas e profissionais, que a assinatura de um autor podia provar que seu lugar de inscrição era mesmo a *mise-en-scène*. Não raro privado da escrita do roteiro e/ou impedido de exercer qualquer controle sobre a montagem, ao diretor hollywoodiano só restava concentrar sua expressão artística individual naquele conjunto de fatores — incluindo iluminação, performance dos atores, gestual, enquadramento, decupagem, angulação, etc — que ele podia controlar *durante a filmagem*, no ato da encenação. Em suma, restava-lhe a *mise-en-scène*. (OLIVEIRA JR., 2010, p.26)

Além de críticos de cinema, os jovens críticos iniciaram suas carreiras como cineastas produzindo primeiramente curtas-metragens e, à medida que suas produções começaram a chamar a atenção, eles começaram a lançar longas-metragens de baixo orçamento. Em 1959, grandes filmes foram lançados: *Acosado* (*À bout the souffle*, 1959) de Jean Luc Godard, *Os Primos* (*Les cousins*, 1959) de Claude Chabrol, *Paris nos Pertence* (*Paris nous appartient*, 1959) de Jacques Rivette e *Os Incompreendidos* (*Les 400 coups*, 1959) de François Truffaut, esse último inclusive ganhou prêmio no Festival de Cannes. Nesse momento, suas produções determinaram a relevância que esses diretores passam a ter no cinema. Para Bordwell e Thompson (2013), os filmes da *Nouvelle Vague*

apresentam um “ar” de casualidade, fortalecido inclusive com as influências neorrealistas de gravação externa, preferindo a iluminação natural de Paris do que a iluminação brilhante construída em estúdio. Outros aspectos que ajudaram nessa casualidade foram: o uso de câmeras portáteis ou flexíveis o bastante para se mover livremente, captando panorâmicas, seguindo personagens, dando a imagem movimento; uso de humor seja nos diálogos ou nas ações das personagens. Além desses aspectos, ainda existem três outras características bastante inovadoras e muito relevantes na construção da trama: há um enfoque no desenvolvimento da psique das personagens, as conexões causais da narrativa são fracas e frequentemente o final dos filmes é aberto, ambíguo. As personagens podem gastar tempo em ações que não contribuem para o desenvolvimento da trama, auxiliando em um final que não se sabe ao certo o que acontecerá.

A *Nouvelle Vague* se estabeleceu em um momento de crise no cinema francês. A partir de 1959, o número de pessoas que vai ao cinema é bastante baixo em decorrência também da difusão da televisão nos lares franceses. Nesse momento, a opção que surge para a produção dos filmes da *Nouvelle Vague* é através de financiamentos independentes, que funcionavam bem para filmes de baixo custo. Essa então foi a solução para o desenvolvimento das produções cinematográficas dos jovens turcos até 1964.

O declínio do movimento vem, segundo Bordwell e Thompson (2013), quando suas características formais e estilísticas começam a ser adotadas por diretores de diferentes nacionalidades, no entanto, sem que a atitude de transgressão dos jovens turcos fosse assimilada pelos seguidores posteriores. Esse fato se soma com o momento político instável pelo qual a França passa, que acaba por transformar as relações pessoais dos diretores da *Nouvelle Vague* entre si. A partir daí, eles seguem caminhos diferentes com suas produções. Apesar disso, de acordo com Manevy (2014), algumas características da *Nouvelle Vague* foram absorvidas tanto por diretores franceses, como Phillipe Garrei e Jean Eustache, como pelo Cinema Novo, seja de países latinos, europeus ou asiáticos.

#### **2.1.4 Transição do cinema moderno para o contemporâneo**

Assim como foi falado, a década de 1950 foi o período de difusão e consolidação da televisão nos lares. Esse fato implicou em uma queda drástica da frequência com que as pessoas iam ao cinema, o que levou o setor a passar cerca de duas décadas em instabilidade, ao mesmo tempo que gradualmente, entre 1960 e 1970, as vertentes do cinema moderno vão se diluindo. Por fim, segundo Mascarello (2006) um conjunto de fenômenos marca a transição do cinema moderno para o contemporâneo: a ascensão de uma “Nova Hollywood”, que lança com sucesso filmes *blockbuster high concept* no decorrer da década de 1970, como o *O Poderoso Chefão* (*The*

*Godfather*, 1972) de Francis Ford Coppola, *Taxi Driver – Motorista de Taxi* (*Taxi Driver*, 1976) e *Touro Indomável* (*Raging Bull*, 1980) de Martin Scorsese e *Laranja Mecânica* (*Orange Clockwork*, 1972) Stanley Kubrick.

Nesse sentido, cinema contemporâneo, que começa a se desenvolver a partir da década de 1980 e que continua até os dias atuais, em 2023, ele é marcado pela diversidade de estilos, técnicas e abordagens temáticas, com uma ampla variedade de vertentes e tendências. Sobre algumas de suas vertentes, pode-se citar: o cinema independente, marcado por orçamentos limitados e não conta com a produção dos grandes estúdios; cinema *blockbuster*, em que, os grandes estúdios produzem filmes objetivando o sucesso nas bilheterias e visando alcançar um público heterogêneo; o cinema documental, em que as narrativas contadas têm propósitos de gerar impacto político e/ou social; e o cinema transnacional, que apresenta filmes que transcendem as fronteiras nacionais e culturais.

Dessa forma, tanto no período de instabilidade da passagem do cinema moderno para o contemporâneo, como posteriormente, a *mise-en-scène* passa a ser configurada de outras formas para além daquela que os *cahiers* analisam: na vertente maneirista, a *mise-en-scène* se caracteriza pela ultracomplexificação de suas técnicas (OLIVEIRA JR., 2013); uma outra configuração de *mise-en-scène* foi proposta, segundo Oliveira Jr. (2013), pelo conjunto de diretores e diretoras transnacionais que ganham relevância com seus filmes no início da década de 1990. Em relação a essa *mise-en-scène*, ela apresenta uma atuação mais bruta e imediata. Mais tarde, em 2002, esse tipo de cinema teve seu conceito designado pelo crítico da revista *Cahiers du Cinéma*, Stéphane Bouquet como “estética de fluxo” ou “cinema de fluxo”.

O cinema de fluxo foi chamado por Oliveira Jr. como sendo um “comportamento do olhar” (OLIVEIRA JR., 2013, p.1), portanto não se identificando nem como um movimento nacional, já que seus representantes são frequentemente de países diferentes — Taiwan, Japão, França, Estados Unidos, Tailândia, Argentina — e nem um movimento construído a partir da união de seus representantes — um movimento autoconstruído. Na verdade, essa vertente tem como união a proposta de convite para o espectador experienciar o produto audiovisual através dos afetos, das sensações.

## 2.2 A ESTÉTICA DE FLUXO

Manifestando características tanto de estrutura como de abordagem temática e objetivos semelhantes, a partir de 1990, segundo Vieira Jr. (2020) diretores e diretoras transculturais exibem ao mundo uma nova forma de experienciar filmes: através de um realismo sensório. A ideia de real

trazida para os filmes através das movimentações de câmera (ou não movimentações), enquadramentos e sonoridades por exemplo, convidam o espectador a experienciar as cenas pela ativação dos seus sentidos. Esses filmes apresentam, a partir de um encadeamento rarefeito de ações, ou como expressa o autor (VIEIRA JR., 2020, p.26) “com a trama em fiapos”, uma narrativa muitas vezes não cronológica, com o uso frequente de elipses temporais e que não acompanha a curiosidade do espectador em descobrir as motivações das ações das personagens. As cenas convidam então a uma experiência sensorial multilinear e dispersiva ao contrário da dormência de sentidos proposta, por exemplo, por alguns filmes do cinema clássico. Aqui, uma questão interessante de ressaltar é que o cinema de fluxo não é uma vertente. Na verdade, ele é um comportamento do olhar, ou seja, uma nova forma de absorver e experienciar os filmes, de acordo com essas características enumeradas acima.

Através de um desenho sonoro cheio de camadas e texturas e de cenas decupadas de forma a propiciar tempo suficiente para o espectador passear os olhos pela imagem apenas pelo prazer de explorar cada canto e apreender o que está acontecendo, os filmes do cinema de fluxo supervalorizam a experiência sensorial em detrimento do encadeamento lógico das ações. Além disso, se opta por um recorte espaço-temporal bem demarcado: nos filmes essas realidades são retratadas muito de perto. Seja no campo ou na cidade, retratando a desintegração de uma família camponesa, como em *Suzaku (Moe no Suzaku)*, Japão, 1997) de Naomi Kawase, ou a viagem que uma jovem japonesa faz para a Tailândia, como em *Nanayo (Nanayomachi)*, Japão, 2008) também de Naomi, a escala aqui é sempre a do micro. Esse recorte permite explorar momentos, afetos e sentimentos que muitas vezes são tão banais, corriqueiros, espontâneos ou até triviais que dificilmente entram, por exemplo, em roteiros de narrativa clássica. Imagine então que esses momentos ganham um considerável espaço nos roteiros realistas à medida que existem cenas que mostram em quase sua totalidade algum momento banal e que não acrescenta muito na trama.

Levando em conta a ascensão das novas vertentes e da nova Hollywood, por volta da década de 1970, é importante compreender que algumas dessas novas vertentes ou dessas formas de fazer cinema frequentemente carregam inovações do cinema moderno, como por exemplo o uso de conexões causais fracas, que não contribuem para o progresso da trama. Em um segundo momento, passadas as décadas de 1970, 1980 e 1990 – com essas novas propostas – começam a surgir textos analisando e refletindo sobre as inovações dessas três décadas.

Passada a virada de século, em 2002, Stéphane Bouquet usa pela primeira vez o termo “estética de fluxo”, fazendo referência à vertente cinematográfica aqui mencionada como cinema de fluxo. Em seu texto *Plan contre flux*, para a revista *Cahiers du Cinéma* de número 566 lançada em 2002, o autor comenta tanto sobre uma outra forma de fazer filme como sobre uma nova proposta de consumi-los, a partir da qual o conjunto de planos e sequências que formam a trama não é mais o

elemento organizador da estrutura filmica. “A tarefa do cineasta de fluxo consiste, portanto, não em organizar uma forma definida de fazer discurso, mas em intensificar as zonas do real, em atualizar certas potências dele, deixando ao dito real seu status aleatório, indeciso, em movimento.” (BOUQUET, 2002)

Bouquet indica, portanto, que o cineasta de fluxo se preocupa muito mais em propor um encadeamento de planos que revele essa ideia de real aleatório, indeciso e trivial, do que em compor uma trama intrincada, na qual cada ação é importante para o desenrolar dela. Além disso, Bouquet enxerga nessa vertente uma potência de gerar debates que aproximam o fazer filmico de outras artes. Nesse sentido, o que há são filmes para serem experienciados, sentidos, e não filmes que necessitem ser entendidos ou que promovam alguma conscientização. Assim como Bouquet os chamam, os cineastas-artistas fazem filmes para que o espectador se transponha para dentro dele e assim consiga captar a ideia de real (do cineasta) com todas as suas características de efemeridade, aleatoriedade e banalidade e ainda ative seus sentidos enquanto consome esses momentos de afetos entre as personagens ou com o ecossistema habitado pelos personagens. Essa proposta pode, por exemplo, ser comparada à de artistas que fazem instalações, à medida que aqui ambos trazem o público para o centro da obra quando propõem que ele interaja com ela.

É interessante refletir que algumas produções audiovisuais surgidas por volta de 1980 apresentam pontos em comum com o cinema de fluxo e que justamente são partilhados talvez por uma valorização da ideia de real, pela qual se encontra interesse em explorar o que há de passageiro, ambíguo ou mesmo banal na realidade. A predileção pelas ambiências, por planos longos e fixos, com fluxos de tempo mais “esticados” que o normal ou então com o desenvolvimento de novas formas de lidar com a atuação dos atores, são características em comum.

Justamente nesse momento de valorização do real que, entre 1980 e 1990, Hou Hsiao Hsien começa a produzir filmes na Coreia do Sul, Naomi Kawase no Japão, Apichatpong Weerasethakul na Tailândia, Lucrecia Martel na Argentina, Claire Denis na França, Tsai Ming-liang no Taiwan e Gus Van Sant nos Estados Unidos. O que todos esses cineastas têm em comum é a proposta de abordar os afetos e vivências das suas personagens em uma escala micro de espaço-tempo cotidiano, fazendo com que no momento em que o espectador absorve esse produto audiovisual, ele seja levado a ativar sua sensorialidade. Talvez essa seja a maior diferença da vertente de fluxo para as outras.

Quando se fala sobre uma escala micro de espaço-tempo cotidiano, o que isso significa? Significa dizer que esses diretores escolhem captar, dentre todo um mundo globalizado, uma realidade pequena e restrita, como a rotina de uma família de três integrantes, cinco anos depois da perda de um dos filhos gêmeos - *Shava* (2003) - ou então a investigação que uma jovem pesquisadora de Tóquio está fazendo para encontrar uma cafeteria que o seu pesquisado frequentava

– *Café Lumière* (2003). Essa ampliação do espaço-tempo é feita a ponto de conseguir explorar as trocas de afeto e os problemas internos mais íntimos e as incoerências de cada personagem, focando em ações externas cotidianas, ordinárias (e não os grandes gestos e atitudes para transpor obstáculos que o fato extraordinário da narrativa clássica provoca) ou que os diálogos entre as personagens deem muitos detalhes sobre suas emoções e condutas. Até porque, a restrição a um espaço-tempo profundamente ampliado vem em conjunto com uma lógica de trama minimalista. É como se a narrativa fosse diluída e então houvesse tempo o suficiente para que momentos banais, aleatórios e sem sentido, pertencentes à rotina das personagens, ocupassem espaços grandes na cena. E assim, essas duas características em conjunto – escala micro de espaço-tempo cotidiano e trama minimalista – conseguem trazer para o filme uma estética de realidade, ou seja, uma ideia de que aquele produto audiovisual tem uma “aparência” de realidade. A finalidade dessa estética está ligada à ativação da sensorialidade do público.

Cineastas tais quais Naomi Kawase e Hou Hsiao Hsien usam de referência a forma como Yazujiro Ozu retratava o cotidiano, além de constantemente ter escolhido a temática da família para compor seus filmes. Entretanto, agora, esse olhar ampliado do cotidiano em um fluxo de tempo arrastado, com ações dispersas pela cena se traduz em um convite para o público explorar essas cenas. A visão pode, por exemplo, explorar cada canto das imagens e se “acomodar” no canto que mais lhe chamar atenção sem que haja qualquer tipo de perda de entendimento da trama, já a audição pode ambientá-lo sobre os locais em que as personagens se encontram ou então absorver o estado de espírito delas, como nas cenas em que Keng está dentro de uma densa mata, procurando pelo animal selvagem que está causando prejuízo para a comunidade local – *Tropical Malady* (2004).

Uma característica de comportamento presente em diversas sociedades no século XXI é o imediatismo, que se manifesta muitas vezes pela necessidade de fazer, ter ou viver tudo no presente. Isso é fruto de uma sociedade do consumo que torna não só produtos e serviços como mercadorias mas também agora signos e imagens. Além disso, a indústria cinematográfica se insere dentro desse contexto capitalista de presentificação (assim como qualquer outra indústria), porém não se pode esquecer que esse contexto não é total. Tanto em conjunto como individualmente, existem indivíduos (como por exemplo, roteiristas ou diretores e diretoras) pertencentes a essa indústria que buscam obter outros resultados, através da proposição de usar a linguagem cinematográfica de formas diferentes. Para exemplificar, Vieira Jr (2020) expõe o uso não linear e não cronológico da narrativa fílmica no cinema de fluxo, em conjunto com um tempo narrativo dilatado que ajuda a construir uma experiência sensorial para o público.

No cinema de fluxo, a primazia do presente se configura justamente como uma reação à emergência desse universo temporal indiferenciado, que engendra a cultura hegemônica do

instantâneo e do imediato. A ideia aqui é romper com o espaço-tempo anestesiado e automatizado da presentificação pós-moderna, fruto do acelerado ritmo da sociedade do consumo, e conceber outro tempo, que, embora também não seja linear e cronológico, se caracteriza primordialmente por promover uma experiência repleta de plenitudes e esvaziamentos, na qual personagens e espectador estabelecem uma ligação corpórea e sensorial com o espaço em que a ação se desenrola. (VIEIRA JR., 2020, p. 45)

A proposta aqui vai justamente contra essa anestesia dos sentidos que se vê nos espaços de entretenimento da pós-modernidade.

Uma outra questão muito presente no cinema de fluxo é a relação entre os espaços da cidade/campo e seus moradores, ou seja, as personagens. Tanto os espaços de convivência quanto os moradores vão se modificando ao longo do tempo e então, a relação entre personagem e o seu espaço de vivência vai sofrendo mudanças também. Essas modificações se dão segundo Vieira Jr. (2020, p. 43) “como tradução de um permanente estado de tensionamento entre uma emergente cultura global e as particularidades locais.”

Primeiramente, sobre esses ambientes carregados de tradições e simbologias, é importante ressaltar que eles sofrem permanente pressão por parte de uma cultura global para que modificações físicas sejam feitas, como a destruição de prédios, desapropriação de pessoas ou então a construção de obras modernas, no intuito de acompanhar o desenvolvimento e expansão das ambições capitalistas. Mas os espaços de uma cidade ou de uma vila camponesa são locais que abrigam microrrealidades carregadas de individualidades e peculiaridades, eles não são apenas espaços físicos. Dentro desses ambientes existe toda uma cultura que além de ter sido criada pelos habitantes, ela se relaciona intrinsecamente com eles no cotidiano. Portanto, modificar fisicamente o espaço é modificar também os hábitos, costumes, afetos e formas de viver dos moradores. Seguindo essa lógica, esse tensionamento entre cultura global e as individualidades das microrrealidades se revela no cinema de fluxo dentro da narrativa. Como exemplo, tem-se a trama do longa-metragem *Suzaku* (1997): uma família composta por Koso, sua esposa Yasuyo, sua mãe Sachiko, sua filha Mishiru e o sobrinho Eisuke, que vivem na vila de Nishiyosinu-Mura (em Nara). O acesso a essa região se dá por uma estrada de terra e apenas através de veículos automotores. No início do filme, sabe-se que está sendo construído um túnel para que uma linha de trem passe pela vila e assim o acesso a essa região seja mais rápido, de melhor qualidade e mais democrático, a medida que quem não possui carro ou motocicleta própria fica restrito aos horários de ônibus. Porém, o país está passando por uma crise econômica. Esse fato se reflete em duas questões: no abandono da vila por vários de seus moradores em direção às grandes cidades e também no abandono da obra do túnel (macro). Esses dois pontos são determinantes para o futuro da vila, que acaba provocando um destino de extrema pobreza e rarefação de moradores (micro).

A partir dessa relação entre espaço físico e personagem, há também uma outra abordagem possível de ser feita, que no caso é a das paisagens afetivas. Esse termo faz referência

basicamente a um conjunto de elementos sonoros e visuais presentes dentro de certos planos que exprimem a conjuntura afetiva vivenciada pela personagem, seja seu estado de espírito ou então seus problemas internos. Essas paisagens podem ser vistas, por exemplo, na filmografia de Naomi Kawase. Nos filmes da diretora japonesa, a natureza está frequentemente presente nos espaços onde as personagens transitam, seja nos jardins das casas de cidade grande, seja nas vilas situadas em zonas rurais. Assim, a diretora capta imagens e sons dessas naturezas e rearranja esse material no momento da montagem, de forma que os planos e sons traduzam momentos de euforia, de tristeza ou mesmo de preocupação que as personagens estejam passando naquele momento.

### 2.3 AUTORIA NO CINEMA

Comentários e debates que envolvem a ideia de autoria no cinema estiveram presentes dentro dessa indústria desde a sua era clássica e é possível perceber que com os avanços das discussões e o passar dos anos o termo fora sofrendo modificações de sentido. Até hoje o campo se mantém fértil para discussões. Mapear algumas dessas reflexões contribui muito para entender os papéis de alguns dos principais criadores de um filme (roteirista, produtor e diretor) e a contribuição de cada um deles para o material cinematográfico final.

Nesta seção são levantadas discussões sobre a ideia de autor no cinema na sua era clássica, em seguida na *Nouvelle Vague* e após a dissolução dessa vertente. Bernardet (1994) expõe a ideia de autoria discutida antes desse movimento francês pelo cineasta Jean Epstein e pelo dramaturgo Alexandre Arnoux, por exemplo, e mais tarde pelos críticos da *Cahiers du Cinéma*, precursores da *Nouvelle Vague* que se iniciou no final da década de 1950. Já Rodrigues (2013) e Aumont (2012) colaboram no mapeamento das discussões e reflexões sobre o conceito após as proposições dos críticos da *Cahiers du Cinéma*.

Essas discussões envolvem algumas questões: primeiro em relação às críticas que apontam uma falta de definição do que é realmente a *política* e o *autor* no cinema a partir dos textos dos *cahiers*, além de indicarem uma falta de profundidade nos conceitos estabelecidos nesses textos da revista a medida que esses críticos assumem o autor como um “gênio” que produz suas obras com um olhar à parte da sociedade; uma segunda questão seria apontando para dois tipos de seletividade por parte dos *cahiers*, primeiro na escolha dos diretores que foram considerados autores e segundo com relação as obras analisadas, em que quando uma obra não apresentava o elemento procurado por eles – a matriz – essa obra era descartada da análise; outra questão levantada é que, levando em conta a intensificação da politização nas artes, a partir da década de 1960, o texto de Solanas e Getino (*apud* Bernardet, 1994), *Hacia un Tercer Cine*, ganha notoriedade internacional e uma das críticas que se encontra nele é a ideia de um cinema autoral que leva em conta a luta de

classes, ou seja, que visa aos interesses coletivos em vez de aos interesses individualistas burgueses (fazendo alusão aos filmes cultuados pela *política dos autores* dos *cahiers*). Assim, mesmo não havendo ainda hoje uma conceituação exata de autoria no cinema, os debates que buscam em outras artes especialmente na literatura, embasamento teórico para comparações e análises, seguem sendo feitos com empenho.

Segundo Bernardet (1994), a “política dos autores”, como foi chamada a proposta feita pelos críticos da revista *Cahiers du Cinéma*, Jean-Luc Godard, François Truffaut, Jacques Rivette, Eric Rohmer e Claude Chabrol, não causou espanto ou abalo no meio cinematográfico quanto à questão da autoria da obra. Na verdade, antes deles outros nomes da indústria já falavam sobre a ideia de autor no cinema, como por exemplo Jean Epstein e Alexandre Arnoux.

Já em 1921, o ensaísta e realizador Jean Epstein aplica o termo “autor” a cineastas, em 1924 fala claramente em “autores de filme” e declara “nós autores de filmes” em 1926. Com todas as ambiguidades que vemos a seguir, o termo *autor* atravessa os anos 30 e desabrocha nos anos 40. Basta como testemunho o extenso artigo de Alexandre Arnoux em 1943 (a guerra ainda não acabou) divulgado por um semanário cultural de grande audiência: “O autor de um filme, este desconhecido.” (BERNARDET, 1994, p. 10)

Na prática, de acordo com Bernardet (1994), até a *Nouvelle Vague* francesa o autor de um filme era considerado o argumentista, porém já se discutia a ideia de autor como sendo pertencente ao diretor. Nesses casos, muitas vezes o diretor era considerado autor por acumular diversas outras funções, como a decupagem, filmagem, roteiro e montagem.

Então, o que foi a política dos autores e o que foi impactante nos textos dos jovens turcos – como André Bazin se referiu aos críticos defensores dessa política – para o meio cinematográfico francês? Para Bernardet (1994, p. 13) “Os *jovens turcos* não produziram nenhum texto programático, nenhum manifesto que defina quer a *política* quer a noção de *autor*.”. Dessa forma, para entender essas duas ideias – de política e de autor – Bernardet usou os próprios textos dos críticos da *Cahiers* sobre a *política*, além de entrevistas e ensaios tanto deles como de outros cineastas. Esses materiais levantam a discussão de que ideia de autoria que os membros da revista tinham era baseada na ideia de autoria vinda da literatura, ou seja, o diretor como autor da obra e o filme como seu romance, seu livro. Porém, no quesito forma fílmica, os *cahiers* propuseram um certo afastamento das características cinematográficas das da literatura: o cinema deveria ser “uma arte mais livre da trama, do enredo e da narrativa;” (RODRIGUES, 2013, p. 2) e em contrapartida, deveria haver uma valorização das suas particularidades, como dos valores plásticos, da *mise-en-scène* e da composição do quadro. Essa valorização seria para potencializar as particularidades do cinema que não estavam disponíveis no domínio literário. Em relação a esse certo afastamento da trama, é importante considerar que os *cahiers* estavam propondo uma maior liberdade de criar narrativas, ou seja, que a trama não necessitasse ser completamente “amarrada”,

que cada ação dentro do roteiro não precisasse necessariamente contribuir para a resolução do conflito. Mas, ao mesmo tempo, era necessário haver uma trama para que a obra fosse uma história concreta. Dessa forma, os *cahiers* “também querem um cinema que tenha a complexidade e a maleabilidade da linguagem escrita, mas dificilmente poderiam aceitar que o cinema deixe de ser um espetáculo, que se distancie da imagem, do visual e do concreto.” (BERNARDET, 1994, p. 21).

Segundo os jovens turcos, o que realmente era necessário absorver da literatura eram seus *valores morais*: além do prestígio e da autoridade que os escritores tinham na sociedade francesa, os *cahiers* também sentiam a necessidade de ter em seus filmes o mesmo controle criativo que os escritores tinham de seus livros, de acordo com Rodrigues (2013). Esse controle criativo serviria para que cada diretor autor conseguisse expor plenamente suas ideias, sua criatividade, através do filme. Aqui é necessário ressaltar outro ponto proposto pela *política* dos *cahiers*: “A *política* é a apologia do sujeito que se expressa.” (BERNARDET, 1994, p. 22). Nesse sentido, há uma valorização do diretor como criador da obra, em detrimento da ideia de que o cinema é uma arte coletiva, que exige inúmeros membros que contribuem na construção do filme exibido na sala de cinema. Por vezes, diretores comparavam o momento de desenvolvimento de seus filmes com a imagem do escritor que cria sua obra de forma solitária, frequentemente passando por um processo doloroso, de acordo com Rodrigues (2013). Em meio ao ambiente agitado do estúdio de gravação, o diretor se concentra em executar a ideia que está em sua cabeça. Ao levar em conta que “O *autor* é um cineasta que se expressa, que expressa o que tem dentro dele” (BERNARDET, 1994, 22) os jovens turcos acreditavam que era necessário que o diretor acumulasse a função de roteirista, para que suas ideias fossem aplicadas plenamente na obra.

Já sobre o impacto da *política* na indústria cinematográfica francesa, o que causou espanto e choque de acordo com Bernardet (1994) foi justamente aplicar essa ideia de autor de cinema nos filmes dos Estados Unidos, filmes estes de diretores como Orson Welles, Alfred Hitchcock e Nicholas Ray. Até a década de 1950, a indústria *hollywoodiana* era tida majoritariamente pelos críticos de cinema europeus como um espaço de comercialização de filmes de massa, ou então “o lugar do comércio cinematográfico, do divertimento, do cinema de massa, e nunca como o lugar da arte e da autoria.” (BERNARDET, 1994, p. 11). Com base nesse imaginário, como seria possível para um diretor exercer sua própria subjetividade em um ambiente que tentaria a todo custo eliminar a subjetividade e promover filmes que se proporiam a ser espetáculos apenas?

A princípio, através do enredo do filme se tem acesso a certas significações que são extraídas por análises. Nesse sentido, o enredo serve de suporte para ter acesso a um outro elemento. Esse elemento, segundo Bernardet (1994) seria o tema da obra. E então, a partir de uma análise desse tema seria possível extrair uma moral. Para exemplificar, Bernardet (1994) cita os filmes *O Homem Errado* (*The Wrong Man*, 1957) e *O Homem Que Sabia Demais* (*The Man who*

*knows too much*, 1956), ambos de Hitchcock, e explica que as ações das personagens não são o interessante em si, o que importa mesmo é o fato de Hitchcock conseguir expressar através do enredo a “culpabilidade intercambial”, que seria então a moral dos filmes. Essa moral seria a matriz latente nos filmes do diretor. Finalmente respondendo a pergunta feita acima, um diretor de *Hollywood* conseguiria sim expressar essa matriz em seus filmes, mesmo que o roteiro não houvesse sido feito pelo diretor, desde que nesse roteiro a matriz pudesse ser manifestada. Fosse usando o roteiro sem alterações ou fazendo modificações nele para que a matriz pudesse se manifestar.

Essa relação roteiro-matriz permite que o autor não seja autor de seus próprios roteiros e trabalhe com roteiros propostos por produtores, desde que o roteiro seja de algum modo suscetível de facultar a manifestação da “ideia-mãe” e/ou que o diretor tenha a possibilidade de operar algumas modificações que permitam essa operação. O autor não será portanto necessariamente o autor de seus roteiros, pelo menos no quadro americano. Mas ele altera os roteiros e os interpreta, interpretação essa que é a própria *mise en scène*. (BERNARDET, 1994, p. 31)

Os *cahiers* propuseram que quem deveria fazer a análise do tema da obra e revelar a moral, ou então, a matriz, seria o crítico a partir de uma análise da filmografia do autor. Esse trabalho seria encontrar a matriz latente em meio às repetições e semelhanças. Dessa maneira, se era trabalho do crítico construir a matriz a partir da filmografia do diretor, era trabalho do diretor expressá-la através das suas obras. Nesse ponto, os *cahiers* acreditavam que mesmo nos primeiros filmes do autor, quando a matriz ainda não estava bem traçada, nestes filmes já existiam alguns elementos que a prenunciavam. À medida que o crítico fizesse as análises dos filmes em ordem cronológica, este se aproximaria da descoberta da matriz.

Mas à medida que o autor se aproxima da descoberta, “o sistema se tornará mais coerente”, “os filmes ganharão maior homogeneidade e as fórmulas que regerão sua construção se deixarão isolar com facilidade cada vez maior”. Essa curva evolui até a cristalização, isto é, até o filme em que o autor expressa plenamente a matriz. (BERNARDET, 1994, p. 33).

Em relação ao método de análise que os *cahiers* propuseram para a descoberta da matriz, Rodrigues (2013) avalia que nesses filmes analisados, o diagnóstico dos *cahiers* foi seletivo para validar a *política*. A partir do momento em que eles selecionam alguns filmes desses diretores específicos (*hollywoodianos* e alguns franceses) e desconsideram outras obras em que a matriz não é reconhecida, eles acabam incorporando o que fortalece a proposição da matriz e excluindo as exceções. Portanto, segundo Rodrigues, essa seletividade acaba por contradizer a proposição de que a matriz se expressa em todas as obras do/a autor/a.

Do ponto de vista de Aumont (2012, p. 152), a seletividade foi em relação “a escolha de certas personalidades mais importantes e mais poderosas do que outras”, personalidades estas que eram consideradas autênticas ou então mais interessantes para os críticos da *Cahiers* do que outras.

Isso também contribui para fortalecer o ponto de vista de que o trabalho de análise dos *jeunes turcos* se estabeleceu na prática como excludente com o que não convinha. Tomando como base os textos publicados dos *cahiers*, Buscombe (2005) entende essa separação ou seletividade de autores como uma divisão em dois grupos, divisão essa que gera um *apartheid* no mercado cinematográfico: de um lado os autores, ou *auteurs* como ele apresenta, e de outro, os *metteurs en scène*. Nesse caso, os autores seriam os diretores que conseguiram colocar sua visão pessoal na obra, transformando, por exemplo, um roteiro cinematográfico de um livro em um novo material a partir do seu olhar. Já os *metteurs en scène* seriam capazes de apenas reproduzir visualmente a ideia, o conteúdo do roteiro sem nenhum tipo de acréscimo. Dessa maneira, Buscombe (2005) compara à divisão entre autor e *metteurs en scène* a divisão gênio e artesão.

O trabalho de um *metteurs en scène* nunca será mais do que a soma das partes. Provavelmente será menos. A personalidade do autor, por outro lado, confere a sua obra uma unidade orgânica. A crença de que todos os diretores devem ser *auteurs* ou *metteurs en scène* levou inevitavelmente a um tipo de *apartheid* segundo o qual, como diz Rivette, os fracassos dos autores devem ser mais interessantes que os sucessos do resto. (BUSCOMBE, 2005, p. 284)

Em uma outra perspectiva, grandes participantes do cinema militante também discutiram sobre a política dos autores. Da década de 1960 para a de 1970, a *Nouvelle Vague*, que foi uma vertente que propunha inovação através de pensamentos, reflexões e controvérsias impactantes, acaba perdendo muitas das suas características de vanguarda, segundo Bernardet (1994). Nos anos de 1970, da mesma forma que o conceito de *autor* de cinema acaba se fixando no meio através do uso recorrente tanto pela crítica como pela comunidade de cinéfilos, ele acaba também perdendo “em profundidade; sua familiaridade, naturalidade, obviedade correspondem à sua perda em criatividade e poder de polêmica, tanto em nível de produção como de crítica.” (BERNARDET, 1994, p. 153). Aliado a isso, é importante lembrar que a indústria cinematográfica francesa passava por crise nesse momento e os filmes americanos estavam tomando grande espaço dos filmes franceses nas salas de exibição.

Em 1968 uma outra vertente de vanguarda ganhou palco no meio cinematográfico mundial: o cinema militante. Em suma, essa vertente se colocava não apenas contra um cinema de espetáculo (americano ou não), que produzia obras como mercadorias, mas também contra o cinema de autor. Em 1969, é lançado por Fernando Solanas e Octavio Getino, membros do *Cine Liberación*<sup>1</sup>, o manifesto *Hacia um Tercer Cine*, que é certamente um dos principais pilares do cinema militante, e tem como uma das questões desenvolvidas ao longo do texto a crítica voltada ao cinema de autor.

---

<sup>1</sup>Fundado por Fernando Solanas, Octavio Getino e Gerardo Vallejo, o grupo argentino *Cine Liberación* propunha o uso do cinema como uma ferramenta de militância política.

Como expõe Bernardet (1994), tendo como referência grandes personalidades, como Godard, Glauber Rocha, Franz Fanon, Mao Tse-tung, Che Guevara e grandes acontecimentos mundiais como a Guerra do Vietnã e o aumento dos regimes ditatoriais na América do Sul, Solanas e Getino (*apud* Bernardet, 1994) acreditavam que os meios científicos e artísticos deveriam ser usados em favor de uma revolução anti-imperialista e nacionalista, para benefício de toda uma comunidade. Assim, eles propuseram o manifesto Rumo a um Terceiro Cinema (*Hacia um Tercer Cine*, 1969) sobre três tipos de cinema: o primeiro referente ao modelo *hollywoodiano*, modelo capitalista dominante no mundo, opressor e voltado para a produção de obras de espetáculo que alienam o público, além de apresentar os interesses das classes dominantes; o segundo seria o cinema de autor, que apesar de ter um avanço significativo em busca de um cinema no qual o autor pudesse expressar a suas ideias, em direção a uma descolonização cultural, é também um cinema que se fecha na individualidade e nos interesses burgueses pessimistas e mistificadores, que não transgride o sistema capitalista; e o terceiro cinema seria um cinema de libertação, que está à margem do sistema e que inclusive pode ir de encontro a ele.

De acordo com Rodrigues (2013), essa classificação feita pelo manifesto acaba por não atingir o cerne da política dos autores, e sim uma “recusa do intelectualismo e das aspirações pequeno-burguesas presentes nas obras dos *autores*” (RODRIGUES, 2013, p. 5). Já a partir da visão de Bernardet (1994), por um lado ele acredita que em certos momentos o manifesto radicaliza o cinema de autor, considerando que esse cinema “não escapa aos modelos do cinema americano”; que o cinema de autor é uma variante do primeiro cinema e, enquanto tal, é submetido aos ‘donos do cinema’ e ao ‘cinema da mais-valia” (BERNARDET, 1994, p. 158). Por outro, Bernardet acredita que o manifesto apresenta também uma maleabilidade que encaixa certos filmes de autor, como por exemplo o *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) de Glauber Rocha ou *Memórias do Subdesenvolvimento* (*Memórias del subdesarrollo*, 1968) – ambos os filmes produzidos antes do manifesto – como pertencentes ao terceiro cinema. Isso ocorre porque Solanas e Getino propõem uma classificação política e não de produção.

A distinção não é feita com categorias de produção, mas políticas: o primeiro expressa concepções imperialistas, capitalistas e burguesas, o que pode ocorrer tanto com um filme de grande espetáculo como de autor ou de informação. O segundo expressa as aspirações das camadas médias, da pequena burguesia; cinema frequentemente niilista, pessimista, mistificador; em geral é neste grupo que entram os filmes de autor, mas pode-se naturalmente encontrar filmes de autor tanto na primeira categoria como na terceira. O terceiro é a expressão da nova cultura e das mudanças da sociedade, um cinema que dá conta da realidade e da história, ligado à cultura nacional [...]. (BERNARDET, 1994, p. 157-158)

Portanto, desde o início da *Nouvelle Vague*, na época das publicações dos textos dos *cahiers*, as proposições sobre o cinema de autor já geravam polêmica e traziam discussões que tanto tentavam validá-las, seja por meio de conceitos de outras áreas artísticas como a literatura por exemplo, como também invalidá-las, através de correntes filosóficas ou sociológicas que surgiram posteriormente a *Nouvelle Vague* e tinham ideais e propostas para o cinema diferente das dos críticos da *Cahiers du Cinema*.

Atualmente, em 2022, o debate se mantém vivo e necessário à medida que produções audiovisuais com novos modelos de constituição das equipes e organização das funções dos diferentes profissionais vêm ganhando espaço em festivais de cinema. Nesse sentido, filmes que apresentam mais de um indivíduo em cargos de diretor ou então que os membros de uma equipe se revezam de uma produção para outra, atuando sempre em funções diferentes e não apenas se fixando no mesmo cargo em todos os filmes que participa, estão trazendo uma outra lógica de estrutura organizacional dos profissionais da área e conseqüentemente propondo novas discussões sobre autoria nessas novas produções.

### 3 NARRATIVA E ESTILO FÍLMICO

Assim como quando se entra em contato com uma pintura e intuitivamente se assimila muitas das técnicas utilizadas na construção da obra (como texturas, cores ou formas) ou então se tenta assimilar padrões a partir da interpretação pessoal dessas técnicas, em um filme também é feito esse processo de absorção e interpretação das técnicas pelo indivíduo, segundo Bordwell e Thompson (2013). Assim como na pintura ou em uma melodia, no cinema esse processo de composição da obra se utiliza de elementos para guiar a pessoa na experiência, assim “[...] um filme não é apenas um conjunto aleatório de elementos. Como todo trabalho artístico, um filme tem uma forma. Por forma fílmica, no sentido mais amplo, entendemos o sistema geral de relações que percebemos entre os elementos do filme todo.” (BORDWELL, 2013, p. 111).

De acordo com o autor, o conjunto de elementos de um filme é dividido em dois tipos: os narrativos — relativos à construção propriamente dita da história, como as personagens, ou então os ambientes que elas frequentam — e os estilísticos — relacionados às técnicas cinematográficas, definidas em quatro grupos (*mise-en-scène*, cinematografia, montagem e o desenho de som).

No geral, as histórias são formadas de personagens que praticam ou sofrem ações e estão presentes dentro de espaços, em um determinado tempo. Em relação a essas ações, seguindo uma diferenciação de *história* para *enredo* proposta por Bordwell e Thompson (2013), todas as ações de uma narrativa constituem a história, já apenas o conjunto de ações que são mostradas no filme se referem ao enredo. Assim, comumente, tem-se: personagens, tempo, espaço, fato, enredo e narrador. E por outro lado, a narrativa chega até o espectador a partir de um conjunto de técnicas estilísticas. Portanto, exemplificando os elementos da história no filme *Depois de Horas* (*After Hours*, 1985) de Martin Scorsese, tem-se um operador de máquinas em Manhattan chamado Paul Hackett (Griffin Dunne), que detesta seu trabalho assim como sua vida solitária. Após um dia de trabalho entediante, o personagem vai para casa. Em casa, assistir à televisão não o entretém, então ele quebra sua rotina indo até uma cafeteria e por acaso conhece a atraente Marcy (Rosanna Arquette). Posteriormente, no mesmo dia, o personagem principal marca um encontro com a jovem no apartamento dela, no bairro SoHo. Ao longo da ida até o bairro, assim como quando ele chega no apartamento e não encontra a moça, e principalmente quando deixa o apartamento posteriormente, vários acontecimentos desagradáveis, constrangedores e até ameaçadores acontecem com ele. Após uma longa, agitada e excêntrica noite, Paul é deixado por uma van em frente à entrada do prédio comercial onde trabalha, no horário do expediente começar. Nesse caso, de todos os elementos narrativos, o diretor opta por não utilizar um narrador para contar a história. Em relação aos estilísticos, tem-se por exemplo, frequentemente ambientes pouco iluminados quando o personagem já está em SoHo, assim como uma montagem rítmica motivada por

elementos da ação em cena e o desenho sonoro que ajuda a antecipar a atmosfera de suspense e confusão a qual enfrenta o personagem logo após o início do filme.

Sobre os elementos narrativos, Bordwell e Thompson (2013) indicam cinco princípios que servem para analisar como esses elementos estão dispostos no filme: função, similaridade/repetição, diferença/variação, desenvolvimento e unidade/não unidade. O primeiro princípio relacionado à forma narrativa, a **função**, propõe que os elementos (como por exemplo, as personagens) da narrativa tenham uma função na constituição desta. Assim, Bordwell e Thompson exemplificam que o cachorro Totó de *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) tem a função não apenas de levar Dorothy a Oz (quando ele faz ela não conseguir escapar do tornado) como também a impede de sair de Oz (quando ele começa a perseguir um gato, impossibilitando Dorothy de voltar a seu mundo). Além disso, os autores refletem sobre duas outras questões. A primeira delas é entender que podem haver elementos que possuem funções na narrativa e que não foram planejadas pelo cineasta. E a outra delas é que, nessa análise das funções dos elementos, sejam levadas em consideração as motivações do cineasta, que vai além das motivações para as ações das personagens. Como exemplo, imagine um diretor de fotografia que decide usar o movimento de câmera em primeira pessoa se movendo para frente enquanto pende levemente de um lado para o outro, para representar uma personagem alcoolizada caminhando.

O segundo princípio é o da **similaridade e repetição**. As repetições e similaridades de elementos presentes na forma filmica acontecem quando esse elemento é significativo. Nesse sentido, Bordwell e Thompson chamam esses elementos importantes de “motivos”. A criação de três personagens presentes no mundo que vive Dorothy (Judy Garland), os lavradores e os outros três do mundo mágico para qual ela vai, o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde são similaridades presentes em *O Mágico de Oz* (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 129). E a ação de comparar essas similaridades e repetições é chamada pelos autores de “paralelismo”.

O próximo princípio destacado pelos autores é o da **diferença e variação**. Segundo os autores, é importante que haja variações, ou então mudanças no decorrer da narrativa para não cair em um tipo de monotonia que provoque desinteresse do espectador pelo filme.

Entendemos prontamente a necessidade de variedade, contraste e mudança nos filmes. As personagens precisam ser diferenciadas, os ambientes, delineados, e os diferentes momentos ou atividades, estabelecidos. Mesmo numa imagem, é preciso distinguir as diferenças na totalidade, na textura, na direção e na velocidade do movimento, e assim por diante. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 133)

O penúltimo princípio é do **desenvolvimento**. Ele se refere à "padronização de elementos diferentes e semelhantes que constroem, juntos, determinadas progressões. Como progressões, possuem início, meio e fim." (LOBO, 2018, p. 31). Bordwell e Thompson citam um

exemplo comum de desenvolvimento: a viagem, que mostra a saga de Dorothy saindo da sua casa no Kansas, indo para o mundo mágico de Oz e finalmente retornando para casa.

E, finalmente, o princípio da **unidade** e **não unidade** faz alusão a conexão entre os elementos formais, que, quando interagem entre si com clareza e harmonia, geram uma sensação de unidade que integra toda a extensão da obra. Pode-se dizer que “nenhuma ponta da história fica solta” e os elementos narrativos que estão presentes não são desnecessários, eles apresentam uma função específica. Contudo, dificilmente se vê uma obra que contém todas as explicações necessárias para dar essa sensação de completude sobre as personagens, suas ações, suas motivações e sobre a presença dos elementos estilísticos também. Seja de forma não intencional ou intencionalmente, essas questões não resolvidas estão presentes. Muitas vezes, para que o filme não fique muito extenso (com relação a tempo), várias cenas são cortadas no processo de montagem e edição. Esse é um dos momentos que se perde informações sobre elementos narrativos e estilísticos. Por outro lado, quando ocorre de forma intencional por parte do cineasta que produz o filme, pode ser por causa de duas questões: seja para “jogar com as expectativas formais como para aumentar as possibilidades de interpretação de seus espectadores.” (LOBO, 2018, p. 32).

Sobre os elementos estilísticos, os autores apresentam quatro (*mise-en-scène*, cinematográfica, som e montagem) porém para a análise nesse projeto são usados os três primeiros.

O conceito de *mise-en-scène* proposto por Bordwell e Thompson (2013) engloba quatro elementos basicamente: cenário, iluminação, figurino e encenação. Porém, nesta análise foram explorados três desses elementos: o cenário, iluminação e a encenação dos atores.

Primeiramente, é interessante entender que esses componentes citados acima trabalham juntos na *mise-en-scène*, e o que chega para o espectador é o conjunto executado e gravado pela câmera, ou seja, a *mise-en-scène* é o momento em que se capta os atores e atrizes com seus figurinos, encenando no cenário sob uma iluminação. Esse momento de captação é único e mesmo que uma mesma cena seja gravada várias vezes, em cada uma dessas vezes a *mise-en-scène* é uma. Isso ocorre, por exemplo, porque a encenação nunca é exatamente a mesma, seja por uma entonação diferente de um *take* para o outro, ou então um improviso na atuação que acaba modificando o resultado do *take* final. Ou seja, a forma como esses elementos se conectam e estão dispostos em cada *take* é diferente.

Sendo assim, o ponto de partida é o cenário. Como foi falado no capítulo de personagem, no teatro, o elemento que faz tudo acontecer e sem ele não existe a peça é a personagem. Portanto, pode haver ou não cenário, iluminação, figurinos (dependendo da proposta da peça)... mas é indispensável a presença do ator. Ao contrário, no cinema, as suas especificidades lhes proporcionam maior flexibilidade, permitindo que cenas inteiras possam ser feitas sem a

presença de atores. Algumas vezes inclusive, o cenário passa a ter um destaque tão grande que vira uma outra personagem.

Betton (apud LOBO, 2018) faz uma classificação sobre os cenários, em que eles podem ser reais (naturais), usando de ambientes que existem no mundo real, sejam as ruas de uma cidade, uma estação de metrô, uma casa de campo ou então uma plantação de café. Além de reais, os cenários também podem ser artificiais, através da construção de ambientes dentro de estúdio. Nesse sentido, trabalhar em estúdio permite que a história se passe desde em cidades (através da reconstrução de prédios, ruas e praças) até ambientes inimagináveis, longe da realidade. Inclusive, como foi recordado por Lobo (2018), a construção de cenários atualmente, em 2023, foi ampliada a níveis extraordinários com a presença da pós-produção computadorizada.

Uma outra questão a ser refletida sobre os cenários é a capacidade deles dizerem bastante sobre as personagens e suas vidas, como a rotina, as questões pessoais, os gostos, a classe social e inúmeras outras informações que podem ser extraídas sobre elas. Imagine quanto a decoração, o tamanho e a configuração espacial da casa de uma personagem pode falar sobre ela: uma mansão pode dizer sobre sua condição financeira, os pôsteres colados na parede de seu quarto sobre seus gostos artísticos, a presença de um bar ou uma adega na casa pode falar sobre sua paixão por vinhos ou mesmo sugerir um problema com alcoolismo ou então os locais que a personagem frequenta diariamente pode dizer se sua rotina é dinâmica, divertida, o que induz a pensar que a personagem tem vários amigos, gosta de sair para se divertir e socializar, ou então mostrar como ela é monótona, “da casa para o trabalho e do trabalho para a casa”.

O segundo elemento que Bordwell e Thompson (2013) fazem referência é a iluminação. Muito além de servir para iluminar o ambiente e as personagens, a iluminação tem participação direta na dramaticidade e no impacto da imagem, segundo Lobo (2018), além de muitas vezes guiar o olhar do espectador para o que o diretor entende como mais importante a ser visto na cena.

Combinadas, as áreas mais e menos iluminadas ajudam na composição dos planos e orientam o olhar do espectador; espaços e objetos muito iluminados tornam-se mais chamativos, enquanto sombras aguçam a curiosidade, criam expectativas e adicionam suspense a determinados momentos de um filme; é possível, ainda que a iluminação enfatize texturas, acentue formas, molde e dê mais brilho a objetos. (LOBO, 2018, p. 43)

Nesse sentido, Bordwell e Thompson conceituam e classificam os **tipos** de sombra entre sombreamento e sombra projetada. O sombreamento faz referência a sombra que se cria no próprio objeto quando o ponto de luz não atinge o objeto por inteiro. E a sombra projetada é quando o objeto é iluminado e projeta uma sombra em uma outra superfície. Além do tipo, a iluminação pode ser avaliada pela sua **qualidade**, que faz referência a concentração ou difusão de luz no ambiente. Já na classificação da **direção** da luz, podem ser vistos vários jeitos de iluminar um objeto. Lobo (2018) cita alguns desses jeitos: iluminação frontal, lateral, cruzada, contraluz, luz de baixo e luz de

cima. As outras duas formas de analisar a luz é quanto as suas **fontes** (natural ou artificial) e quanto a sua **cor**, em que, para ampliar os resultados da cor da luz no material visual final, além de usar a luz solar (que é branca) e as luzes amareladas de lâmpadas, é um costume usar filtros de cor em frente a lente da câmera.

E, por último, o terceiro elemento que compõe a *mise-en-scène* para Bordwell e Thompson é a encenação, que é notada frequentemente através do trabalho dos atores e atrizes, mas que não fica restrita neles. Sejam objetos ou animais, por exemplo, estes também participam da encenação em um filme. Bordwell e Thompson (apud Lobo, 2018) indicam a definição de encenação que “se refere ao movimento e à expressão de figuras em cena.” (LOBO, 2018, p. 47).

Finalizada a apresentação do primeiro componente constituinte do estilo de um filme, a *mise-en-scène*, passa-se agora para o segundo: a cinematografia. Aqui são expostas três características do plano: **enquadramento**, os **aspectos fotográficos** e a **duração do plano**. Sobre os aspectos fotográficos, primeiramente deve-se entender que a imagem do filme é fruto da captação da luz, que é regulada por funções presentes na câmera (como o obturador, o ISO e o diafragma) e modelada de acordo com os objetivos do diretor de fotografia. Essa regulação pode ser feita através da seleção da amplitude tonal (sensibilidade do filme ou sensor), do controle da velocidade do movimento (relação entre a taxa de captação do filme e a taxa de projeção dele) e da escolha de perspectiva (relação espacial que influencia na escala e profundidade dos elementos que foram captados pela lente da câmera).

A amplitude tonal através do alto-contraste (grau de diferença entre áreas escuras e claras na imagem) muitas vezes ajuda a guiar o olhar do espectador para o que o diretor quer que seja visto primeiramente. Outra função dela pode ser estimular certas sensações no espectador que tenham a ver com o ambiente que a personagem vive. Bordwell e Thompson (2013) expõem o exemplo do filme *Tempo de Guerra (Les Carabiniers, 1963)* em que os planos cinzentos captados em película de alto-contraste foram duplicados também em alto-contraste e o resultado sugere “antigas filmagens de combates, recopiadas ou filmadas com más condições de iluminação; a aparência de alto-contraste convinha a um filme sobre imundície da guerra.” (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 274).

Figura 1 – Uso do alto-contraste na película para criar um efeito de filmagem antiga



Fonte: Tempo de Guerra (*Les Carabiniers*, 1963)

Já o controle da velocidade do movimento, além de interferir na fluidez da movimentação dos elementos captados em cena, ajuda na proposição de efeitos expressivos almejados pelo diretor. Quanto menos quadros por segundo, mais rápido parecerá o movimento.

Quanto mais quadros por segundo filmados, mais lenta parecerá a ação na tela. O efeito de câmera lenta resultante é usado notavelmente no filme de Dziga Vertov *Um homem com uma câmera* (*Chelovek s kinoapparatom*) para retratar eventos esportivos em detalhe, uma função que continua a ser importante. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 280)

Os autores citam ainda o uso da câmera lenta em *Amor a Flor da Pele* (*In The Mood For Love*, 2000) de Wong Kar-wai que visa propor um ritmo lírico, que expõe a intensidade dos sentimentos dos apaixonados nas cenas. Isso enfatiza os sentimentos das personagens.

Figura 2 – Uso da câmera lenta para potencializar a dramaticidade sentimental da cena



Fonte: Amor a Flor da Pele (*In The Mood For Love*, 2000)

E a escolha da perspectiva tem a ver com distância focal que pode ser curta, média ou longa. As de distância curta, tendem a dar profundidade no plano e costumam distorcer as bordas do quadro. As de média não distorcem, não dão muita profundidade de campo nem “achatam” o espaço gravado pela câmera. E as de distância longa, reduzem o volume e a profundidade do espaço filmado. Uma comparação simples que pode ser feita é gravar uma pessoa andando em direção a câmera a uma certa distância dela. Gravada com a grande angular, a pessoa parece chegar mais rápido até a câmera do que quando gravada com a teleobjetiva.

A distância da lente pode afetar distintamente a experiência do espectador. Por exemplo, qualidades expressivas podem ser sugeridas por lentes que distorcem objetos ou personagens. Além disso, a escolha da lente pode fazer uma personagem ou objeto fundir-se ao ambiente ou destacar-se nitidamente contra ele. Os cineastas podem explorar os efeitos de achatamento da lente de distância focal longa para criar massas sólidas de espaço, como uma pintura abstrata. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 284)

Agora, voltando às características do plano, a segunda delas faz referência ao enquadramento. Muito mais que uma borda, ele seleciona intencionalmente o que o espectador pode ver. Bordwell e Thompson (2013) apresentam um exemplo de como o enquadramento tem poder no que se refere ao controle do que o espectador entende que está acontecendo na tela. Os autores citam o curta-metragem de Lumière *O Almoço do Bebê* (*Le repas de bébé*, 1895) em que o cineasta optou por enquadrar um bebe sendo alimentado em uma mesa situada num jardim em média distância. Se o plano fosse muito aberto, o espectador iria se atentar no ambiente como um todo, ou seja, no jardim, na mesa, no bebe e nas duas pessoas ao lado do bebe. Ao optar por um plano médio, Lumière “diminui a importância do cenário, mas enfatiza os gestos e as expressões faciais da família” (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 299). Assim, sem esmiuçar as características do enquadramento, pode-se perceber que elas tem funções de guiar a atenção do espectador, obter efeitos surpreendentes para o espectador ao explorar as zonas do espaço fora de campo e estimular a percepção ou sensação das qualidades puramente visuais dos filmes.

E, por último, a terceira característica do plano faz alusão a sua duração em tela. Essa duração varia de cineasta para cineasta e também variou ao longo da história do cinema. Bordwell e Thompson (2013) expõem que no início da história do cinema o plano era mais longo porque, muitas vezes, inclusive, o filme era de apenas um plano. Mais tarde, já no final da década de 1910, quando os princípios da linguagem cinematográfica já estavam estabelecidos os filmes passaram a ter mais tomadas e a duração delas serem mais curtas, cerca de cinco segundos. E, depois da chegada do som, essa duração vai para dez segundos. Porém, esse número é uma média, mas muitos cineastas optaram e optam por fugir desse tempo, propondo planos longos. De acordo com os autores, esse tipo de plano pode ser uma saída para uma sequência de vários planos. Uma outra

questão é que a escolha pelo plano longo ou curto pode variar muito, já que depende muito dos objetivos do cineasta quanto a forma e estilo de seu filme.

O diretor pode escolher apresentar uma cena em um ou em poucos planos ou apresentar a cena usando vários planos mais breves. Quando uma cena inteira é apresentada em um único plano longo é conhecido pelo termo **plano sequência**.

A maioria dos cineastas usa o plano longo seletivamente. Uma cena pode se valer intensamente da montagem, enquanto outra é apresentada através de um plano longo. Isso permite que o diretor associe certos aspectos da forma narrativa ou não narrativa com as diferentes opções estilísticas. (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 334)

Um exemplo seria a opção do diretor Hou Hsiao Hsien algumas vezes por planos longos no intuito de dar ao espectador tempo para que este consiga explorar visualmente todos os cantos de um plano. Por vezes, quando mais de uma personagem está em cena, o fato de dar mais tempo para o espectador ajuda-o a explorar as ações de cada uma das personagens individualmente e ainda examinar o cenário.

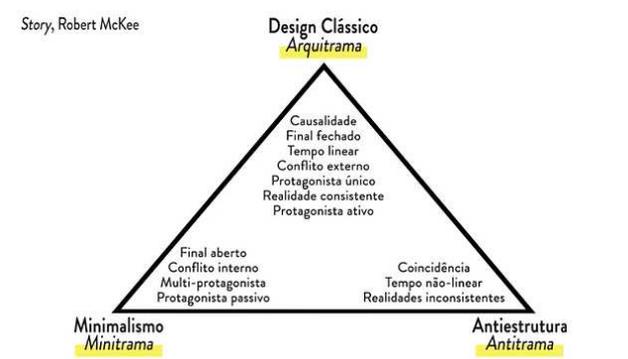
Sobre a constituição do estilo cinematográfico, o terceiro componente que deve ser apresentado é o **som**. Segundo os autores, o som tem uma característica particular que o difere da imagem: tanto ele como os padrões que o formam são fugidios. Para analisar uma imagem muitas vezes basta congelar o *frame* e pronto, mas não se pode congelar o som. Justamente esse caráter é um dos elementos que ajuda na obtenção de efeitos importantes na composição dos filmes.

Os autores apresentam alguns desses grandes efeitos. O primeiro deles se refere ao poder de “dirigir nossa atenção de modo bem mais específico dentro da imagem.” (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 412), como, por exemplo, quando esse som antecipa um elemento que vai aparecer em cena. Nesse momento o espectador já se prepara para ver o que vem logo a seguir. Outro desses grandes efeitos, segundo os autores, é a capacidade de criar expectativas. Frequentemente nos filmes de suspense o som é pensado de forma que o espectador se sinta em estado de alerta. E isso leva a uma questão que é o fato de colocar o silêncio em um novo patamar. Nesses tipos de filme, após dar indicativos de que algo assustador está por vir, a decisão de deixar a cena em silêncio é algo que mantém o espectador aficionado na tela. Porém, se o filme fosse todo em silêncio, o cineasta precisaria pensar em outra forma de provocar esse sentimento no público. Por último, é interessante ressaltar que as possibilidades se tornam inúmeras no processo de mixagem, fato que ajudou a potencializar a capacidade do audiovisual impactar o espectador no momento da exibição.

Agora, passando para os conceitos desenvolvidos por McKee (2006, p. 45), o autor define estrutura narrativa como “[...] uma seleção de eventos da estória da vida das personagens que é composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar um ponto de vista específico.”. Nesse sentido, para o autor, a seleção precisa seguir diretamente a

proposta do filme, para não se tornar um apanhado de ações aleatórias. Essa proposta inclusive poderá diferenciar, de acordo com McKee, dois filmes que retratam o mesmo evento, como uma determinada guerra civil e nesse caso cada filme retratará de uma forma o evento histórico. Feitas as escolhas de todos os eventos que constituem a trama, esta poderá se encontrar em algum ou alguns dos três desenhos narrativos propostos por McKee: o design clássico, o minimalismo ou a antiestrutura.

Figura 3 – Triângulo proposto por McKee explicitando os três desenhos narrativos



Fonte: Disponível em

<https://www.quadroamarelo.com.br/post/arquitramas-minitramas-e-antitramas>

No vértice superior desse triângulo se encontra o design clássico, ou seja, a forma mais comum adotada para contar histórias. Chamada pelo autor de Arquitrama ou Design Clássico, ela esteve presente desde o surgimento do cinema e frequentemente nos filmes que atingiram sucesso internacional. Inclusive, de acordo com o autor, o adjetivo “clássico” refere-se a um conjunto de princípios usados por diferentes culturas como uma forma de contar histórias, e que desde as sociedades primitivas até no século XXI esses princípios se repetem.

DESIGN CLÁSSICO quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2006, p. 55)

Nesse extremo, pode-se visualizar características da narrativa como protagonista único, ativo e com conflitos externos, também um tempo linear, realidade consistente e final fechado. Segundo o autor, filmes como *M – O Vampiro de Dusseldorf* (*M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931), *Poderoso Chefão Parte II* (*The Godfather Part II*, 1974) e *Os Sete Samurais* (*Shichinin no Samurai*, 1954) tem suas características narrativas presentes na arquitetura. Já no vértice da esquerda do triângulo se encontra o minimalismo, chamado por McKee de Minitrama. A minitrama vai ao encontro da arquitetura na medida em que também apresenta um protagonista que luta contra

algo, o que culmina em um final da história. Porém, a diferença está na economia com a qual ela apresenta os conflitos dos personagens, conflitos esses que conversam mais com seus problemas internos. Aqui características como finais abertos, personagens passivos e com conflitos internos e a adoção de multi-protagonismo são muito frequentes. Nesse grupo, segundo o autor, encontram filmes como *Paris, Texas* (*Paris, Texas*, 1984), *Dança Comigo* (*Shall We Dansu?*, 1996) e muitos dos filmes do cinema de fluxo.

Por último, na outra extremidade, à direita, tem-se a antiestrutura ou Antitrama. Fazendo uma oposição ao modelo de estrutura clássica, aqui as características remetem a narrativa à coincidência, a um tempo não-linear e a realidades inconsistentes. Segundo McKee (2006, p. 56) “geralmente, para deixar clara suas ambições ‘revolucionárias’, o filme tende para a extravagância e o exagero auto-consciente”. O filme citado acima, *Depois de Horas* (*After Hours*, 1985) pode ser um exemplo de antitrama, segundo o autor, na medida em que Martin Scorsese constrói uma narrativa cheia de coincidências que atravessam a noite de Paul, trazendo situações com consequências com um exagero negativo para ele, como quando o único dinheiro que ele tinha para passar a noite voa da janela do táxi onde ele está.

Apresentadas as extremidades dos vértices do triângulo, o autor salienta que dificilmente as tramas estão nas pontas do triângulo: na verdade os roteiristas costumam misturar algumas das características desses tipos de trama para organizar os seus filmes. O resultado seria um filme que se encontra entre um vértice e outro. Portanto, “Cada lado do triângulo é um espectro de escolhas estruturais, e os roteiristas deslizam suas histórias na área do triângulo, misturando ou emprestando elementos de cada extremo” (MCKEE, 2006, p. 65).

### 3.1 A PERSONAGEM

Para discutir o papel da personagem dentro do filme, não se pode deixar de ressaltar o papel de uma personagem em outros campos artísticos dos quais algumas características foram tomadas como base para sua formação: a Literatura, o Teatro e a Tragédia grega (ancestral do teatro). Essa discussão começa na Grécia antiga, com algumas reflexões de Aristóteles e Horácio na Roma antiga. Em seguida, dá-se um salto para meados do século XVIII, momento em que, segundo Beth Brait (1985, p.37), “a concepção de personagem herdada de Aristóteles e Horácio entra em declínio, sendo substituída por uma visão psicologizante que entende personagem como a representação do universo psicológico de seu criador.”, portanto é nesse momento que o conjunto de valores estéticos clássicos começam a dar espaço para uma outra concepção de criação da personagem. Finaliza-se com novas proposições de elementos, conceitos e reflexões sobre as personagens de ficção no século XX.

Em relação à conexão entre os campos artísticos Cinema e Teatro, esse relacionamento se dá à medida que tanto em um como no outro as personagens são interpretadas por atores, a partir de uma presença carnal, viva, e não por meio de palavras escritas como no romance. E a trama é exibida ao público, que pode ver e ouvir. Portanto, são expostas características das personagens tanto de um campo como do outro, para posteriores comparações. Para essa discussão, foram usados conceitos e reflexões tanto de Brait (1985) como de Candido (2018), Rosenfeld (2018), Prado (2018) e Gomes (2018).

Posteriormente, em relação à personagem cinematográfica, são expostas discussões que envolvem o processo de criação da personagem por dois grandes agentes responsáveis por ela no processo fílmico: o roteirista e o diretor. Mas de forma alguma entende-se neste trabalho que a personagem é constituída apenas pelo diretor e roteirista, já que, para se ter a personagem finalizada no filme que será exibido nas salas de cinema (e não apenas ter a personagem deslocada mas também o fato de ela estar imersa no mundo ficcional, o que impacta na forma como o público absorve ela), são necessários inúmeros profissionais, como diretores de atuação e de arte, maquiadores, figurinistas, editores, finalizadores, atrizes e atores, entre inúmeros outros profissionais. Porém, foi feita a escolha por esses dois agentes pelo fato de eles estarem diretamente ligados à criação das personagens, como por exemplo o/a roteirista que cria a caracterização da personagem e o/a diretor/a que define a estética dela dentro do filme.

Posteriormente, aborda-se a caracterização da personagem, que leva em consideração não apenas o que pode ser apreendido visualmente dela, como seu estilo de vestimenta, maquiagem, biotipo, cicatrizes, mas também sua personalidade, visão de mundo, sua psique e seu meio social. Todos esses elementos se interligam e interagem entre si nas ações da personagem e assim eles dão sentido e coerência a ela dentro da história.

Por último, discute-se o trabalho do ator para interpretar a personagem. Esse trabalho leva em conta diferentes métodos desenvolvidos por profissionais do meio artístico, como o dramaturgo russo Stanislavski (Método Stanislavski), o diretor da escola americana de interpretação Actor's Studio, Lee Strasberg (O Método), e a atriz Viola Spolin (Técnica de Improvisação). Todos eles, em conjunto ou de forma antagônica influenciaram e influenciam até atualmente, no século XXI, na formação de atores e atrizes tanto para teatro como cinema.

### **3.1.1 Construção Narrativa da Personagem**

Voltando à Grécia antiga, momento no qual diversos estudos e reflexões dos filósofos clássicos sobre narrativas diversas foram produzidas e, posteriormente, tomados como parâmetro para a criação e desenvolvimento de novos campos do conhecimento humano, destaca-se a

“Poética” de Aristóteles, obra de suma importância para a concepção de personagem até o século XVIII, segundo BRAIT (1985). Nesse material, o filósofo disserta sobre duas questões muito importantes para a discussão que envolve a conceituação da personagem e a sua função na narrativa: o conceito de *mimesis*, em que “a personagem como reflexo da pessoa humana” (BRAIT, 1985, p. 29); e a ideia de verossimilhança interna, na qual a construção da personagem está subordinada a um conjunto de leis que norteiam a obra literária. Segundo Brait, por muito tempo a interpretação do termo *mimesis* proposta por Aristóteles foi a de “imitação do real”. Na Literatura, o conceito de *mimesis* aplicado à personagem propunha que esta seria um reflexo de uma pessoa real, ou seja, o humano era o modelo a ser imitado para a criação da personagem. O poeta e filósofo Horácio, foi um dos grandes disseminadores desse conceito de *mimesis* como imitação do real, porém aqui o poeta traz uma carga moralizante que deveria ser aplicada à personagem. Nesse sentido, a carga moralizante vem através da função pedagógica que o material textual tem a partir da construção de personagens modelo, que se comportam em conformidade com a moral e os valores da época.

Horácio concebe a personagem não apenas como a reprodução dos seres vivos, mas como modelos a serem imitados, identificando personagem-homem e virtude e advogando para esses seres o estatuto de moralidade humana que supõe imitação. Ao dar ênfase a esse aspecto moralizante, [...] Horácio contribuiu decisivamente para uma tradição empenhada em conceber e avaliar a personagem a partir dos modelos humanos. (BRAIT, 1985, p.35)

Um fato curioso é que essa avaliação a partir dos modelos humanos a que a autora faz referência, muitas vezes ocorre até atualmente, no século XXI, momento no qual, após assistir a um filme ou ler um romance, frequentemente as pessoas julgam as ações das personagens levando em conta o que seria plausível acontecer na realidade dos seres humanos. Esse fato leva a discussão ao segundo conceito proposto por Aristóteles: verossimilhança interna. Para o filósofo, “Não é ofício do poeta narrar o que realmente acontece; é, sim, representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível, verossímil e necessário.” (ARISTÓTELES *apud* BRAIT, 1985, p.30). Assim, levando em conta essa conceituação seria incorreto julgar as ações das personagens segundo a ordem, aos valores e ao que provavelmente aconteceria no mundo exterior (dos seres humanos). Porém, tanto as proposições de Aristóteles como as de Horácio foram empregadas até meados do século XVIII.

Uma nova concepção de personagem surgiu a partir da metade do século XVIII, como decorrência também do fato de os valores estéticos clássicos estarem declinando naquele período. Neste momento, o que passou a ascender cada vez mais foram os valores e gostos burgueses. A personagem do romance moderno passou a ser construída a partir de “uma visão psicologizante”

(BRAIT, 1985, p. 37) a partir da qual ela não seria mais construída com base em um comportamento “ideal” ou “perfeito” a partir dos valores humanos e da moral daquele período, mas sim “passam a ser reflexos da psique imperfeita de seus criadores” (BASTOS, 2010, p. 10). Nesse período ascendem os romances que envolvem a temática das paixões humanas e das críticas sociais, dentre outros temas que agradavam o gosto burguês da época, tendo seu ápice no século XIX.

Novamente no século XX o romance e a personagem de ficção acabaram sofrendo modificações que foram detectadas pelos estudos do filósofo e historiador György Lukács (1920)<sup>2</sup>. Lukács (apud BRAIT, 1985) vinculou a obra à personagem de uma forma que a estrutura da obra estaria subordinada à trajetória do herói e essa trajetória do herói estaria marcada pelas estruturas sociais.

A nova concepção de personagem instaurada por Lukács, apesar de reavivar o diálogo a respeito da questão e de fugir às repetições do legado aristotélico e horaciano, submete a estrutura do romance, e consequentemente a personagem, à influência determinante das estruturas sociais. (BRAIT, 1985, p. 39)

Além de Lukács, o romancista E. M. Forster também propôs conceituações no campo da personagem, dentre elas a classificação da personagem entre *flat* e *round*: *flat* diz respeito a personagens planas, que não apresentam profundidade psicológica “Na sua forma mais pura, [personagens planas] são construídas em torno de uma única ideia ou qualidade; quando há mais de um fator neles, temos o começo de uma curva em direção à esfera” (CANDIDO, 2018, p. 62); já *round* referencia as personagens esféricas que apresentam maior complexidade em sua constituição psicológica, e pelo fato de terem várias facetas, elas acabam surpreendendo o leitor em sua forma de agir.

Porém, nos estudos de Forster, as leis que regem o mundo ficcional da narrativa ainda não apresentam uma forma totalmente particular de se organizar, com coerência e lógica, essas narrativas buscam no mundo real dos seres humanos as bases para sua constituição. Porém a partir dos estudos dos formalistas russos essa separação começa a ser possível, segundo Brait (1985), a partir da qual a “fábula” seria o conjunto das ações que acontecem na narrativa, a “trama” seria a lógica com a qual as ações se interligam e finalmente as personagens seriam mais um elemento da narrativa que segue essa lógica da trama.

De acordo com essa teoria, a personagem passa a ser vista como um dos componentes da *fábula*, e só adquire sua especificidade de ser fictício na medida em que está submetida aos movimentos, às regras próprias da *trama*. Finalmente, no século XX e através da perspectiva dos formalistas, a concepção de personagem se desprende das muletas de suas relações com o ser humano e passa a ser encarada como um ser de linguagem, ganhando uma fisionomia própria. (BRAIT, 1985, p. 43)

---

<sup>2</sup>Livro Teoria do Romance, 1920.

Foram os estudos dos formalistas russos que mudaram o rumo da criação da obra literária em direção a novas possibilidades de estrutura narrativa, que posteriormente foram testadas sob a ótica de outras áreas como a Semiótica, por exemplo.

Rosenfeld (2018) expõe algumas reflexões interessantes que merecem ser comentadas neste trabalho. A primeira delas é sobre o fato de, tanto a trama como a personagem, serem elementos esquematizados. Isso ocorre visando dois efeitos: primeiramente trazer continuidade narrativa (nesse livro, as considerações são feitas visando o texto literário de ficção, mas essa esquematização também ocorre no cinema) apesar de o espectador apreender vários fragmentos da vida da personagem e mesmo assim ter a sensação de que conhece-a por completo; e o segundo efeito é de trazer complexidade para a personagem, propondo um ser que pareça ter seus problemas internos, incoerências, inseguranças, dentre outras características assim como o ser humano tem. Sobre esse primeiro efeito, Rosenfeld elucida “E isso ao ponto de o mundo objectual assim constituído pelas orações (mas que se insinua como independente, apenas *descrito* pelas orações) se apresentar como um contínuo, apesar de as orações serem naturalmente descontínuas como os fotogramas de uma fita de cinema.” (ROSENFELD, 2018, p.17). E tanto a continuidade narrativa como a complexificação da personagem fazem parte da discussão entre personagem e pessoa real.

As pessoas reais, assim como todos os objetos reais, são totalmente determinados, apresentando-se como unidades concretas, integradas de uma infinidade de predicados, dos quais somente alguns podem ser “colhidos” e “retirados” por meio de operações cognoscitivas especiais. Tais operações são sempre finitas, não podendo por isso nunca esgotar a multiplicidade infinita das determinações do ser real, individual, que é “inefável”. Isso se refere naturalmente em particular a seres humanos, seres psicofísicos, seres espirituais, que se desenvolvem e atuam. A nossa visão da realidade em geral, e em particular dos seres humanos individuais, é extremamente fragmentária e limitada. (ROSENFELD, 2018, p. 32)

Nesse sentido, assim como foi abordado no final desse parágrafo, no mundo real nem mesmo as pessoas mais próximas a um certo indivíduo conhecem-no completamente. Na verdade o que elas sabem são fragmentos sobre ele, fragmentos esses que dão a sensação de que se conhece muito sobre o indivíduo. Essa informação é muito importante porque ajuda a entender que no cinema a mesma lógica é utilizada: como muitas vezes é inviável acompanhar/mostrar toda a vida de uma personagem (desde seu nascimento até sua morte), momentos de sua vida, assim como características que dizem muito sobre a personagem são selecionadas e arranjadas dentro da trama. Assim, dentro do tempo do filme, é feito o arranjo ou a seleção de características, ações da personagem e da trama visando os objetivos que o(a) cineasta tem a cumprir com a obra. E o resultado? O espectador acaba tendo a sensação de conhecer perfeitamente as personagens, suas histórias de vida, suas personalidades e gostos.

O autor afirma ainda que, nesse processo de constituição da personagem através da seleção de informações, o que se revela é um ser mais coerente, mais exemplar, mais rico em detalhes e muito mais denso do que as pessoas reais se revelam ser, mas nesse caso não porque a pessoa real é realmente menos rica nesses aspectos e sim “em virtude da concentração, seleção, densidade e estilização do contexto imaginário, que reúne os fios dispersos e esfarrapados da realidade num padrão firme e consistente.” (ROSENFELD, 2018, p. 35).

Antes de tudo, porém, a ficção é o único lugar – em termos epistemológicos – em que os seres humanos se tornam transparentes à nossa visão, por se tratar de seres autônomos; [...] os grandes autores, levando a ficção ficticiamente às suas últimas consequências, refazem o mistério do ser humano, através da apresentação de aspectos que produzem certa opalização e iridescência, e reconstituem, em certa medida, a opacidade da pessoa real. É precisamente o modo pelo qual o autor dirige o nosso “olhar”, através de aspectos selecionados de certas situações, da aparência física e do comportamento [...] ou diretamente através de aspectos da intimidade das personagens – tudo isso de tal modo que também as zonas indeterminadas começam a “funcionar” – é precisamente através de todos esses e outros recursos que o autor torna a personagem até certo ponto de novo inesgotável e insondável. (ROSENFELD, 2018, p. 35)

Essas informações e características seriam, na verdade, a caracterização da personagem (seu visual, sua forma de viver em sociedade e a sua personalidade). Assim, a sensação de complexidade e multiplicidade, segundo Candido (2018) se dá através da grande quantidade de combinações que esses elementos podem ter.

Seguindo nessa linha de discussão da personagem complexa, Candido discute sobre a ascensão do romance moderno e o surgimento de dois tipos de personagens. Como o rumo nessa época foi “de uma complicação crescente da psicologia das personagens, dentro da inevitável simplificação técnica imposta pela necessidade de caracterização” (CANDIDO, 2018, p. 60), surgiram dois tipos de personagem: as personagens de costume, que apresentam traços distintivos e bem marcados, que são facilmente delimitáveis; e as personagens de natureza, que são seres complicados, complexos, que além de ter seus traços superficiais apresentados, explora-se bastante seu modo íntimo de ser o que acarreta em sua postura imprevisível e por vezes incoerente. Nesse ponto, o autor faz uma analogia dessas personagens com as personagens *flat* e *round* de Foster (utilizadas frequentemente no cinema atual, no século XXI), propondo uma correspondência entre elas.

De forma simplificada, Candido resume as transformações no romance do século XVIII como “uma passagem do enredo complicado com personagens simples, para o enredo simples (coerente, uno) com personagem complicada.” (CANDIDO, 2018, p. 61), sendo uma grande marca do romance moderno.

### 3.1.1.1 A Personagem do Teatro

Assim como no romance, no teatro também há ações acontecendo em um determinado tempo e sendo executadas por personagens. E essa é uma entre algumas semelhanças desses dois campos artísticos. Por outro lado, ao pensar em diferenças entre esses dois campos e adentrando na questão da personagem, percebe-se que, no romance, “a personagem é um elemento entre vários outros, ainda que seja o principal. [...] No teatro, ao contrário, as personagens constituem praticamente a totalidade da obra: nada existe a não ser através delas.” (PRADO, 2018, p. 84). Além disso, como ressalta o autor, no teatro as personagens são interpretadas e encarnadas ao vivo por atores e atrizes, ao contrário do romance em que elas são absorvidas pelo leitor através de palavras.

Em relação a uma caracterização da personagem teatral, o autor apresenta três características retiradas de manuais de dramaturgia: “o que a personagem revela sobre si mesma, o que faz e o que os outros dizem a seu respeito.” (PRADO, 2018, p. 88) Sobre o primeiro ponto, é interessante explicitar que, diferente do romance, no teatro a personagem precisa comunicar o que se passa dentro dela (seja os seus sentimentos seja as suas reflexões) para o espectador através do diálogo. Para isso, foram criadas diferentes formas de as personagem fazer a sua prospecção interior, como o monólogo, o confidente (personagem próxima do personagem principal, a quem se confia para contar os segredos) ou o aparte (quando o público que é o confidente da personagem). Já em relação à segunda característica, além do diálogo, a personagem pode ser entendida ou interpretada pelo público ou mesmo pela crítica através de suas ações, seja pelo tom dado ao texto quando pronuncia-o, seja através de algum movimento corpóreo ou então por um semblante inusitado. E como bem indicado pelo autor, “Ação, entretanto não se confunde com movimento, atividade física: o silêncio, a omissão, a recusa a agir, apresentados dentro de um certo contexto, postos em situação (como diria Sartre) também funcionam dramaticamente.” (PRADO, 2018, p. 92). Por último, o terceiro ponto faz referência ao autor teatral que passa suas ideias, seus questionamentos para o público através das suas personagens, dando assim “um grau de consciência crítica que em circunstâncias diversas elas não teriam ou não precisariam ter.” (PRADO, 2018, p. 95) Nesse sentido, Prado evoca como Brecht propôs uma nova relação entre o autor teatral com a personagem, visando a um teatro ativo, político, que não ignorasse o cenário socioeconômico vivido, para que então o público absorvendo mais perguntas do que respostas da peça (sobre esse cenário político), refletisse.

Assim como foi visto, a personagem teatral apresenta características que tanto a aproxima da personagem de romance como a distancia. Já o cinema consegue apresentar na constituição dos seus filmes características emprestadas tanto da literatura como do teatro, fazendo

dessa arte, como ressaltado por Gomes (2018), “tributário de todas as linguagens, artísticas ou não, e mal pode prescindir desses apoios que eventualmente digere.” (GOMES, 2018, p. 105). Entretanto é crucial lembrar que o cinema, apesar de levar consigo algumas proximidades com a dramaturgia e o romance, apresenta uma linguagem específica, tendo elementos que não podem ser vistos em nenhum desses dois outros campos artísticos, como por exemplo a escolha de ângulos e enquadramentos, além da montagem dos materiais que compõem o filme.

### 3.1.1.2 A Personagem Cinematográfica

De acordo com paralelo proposto por Bastos (2010), enquanto o escritor de romance utiliza a escrita como linguagem para compor toda a sua obra, criando seus mundos ficcionais, suas personagens e fazendo caracterizações físicas e psicológicas delas, por exemplo, a forma de compor a personagem no cinema envolve a linguagem audiovisual, ainda que, em seu processo de produção e na narrativa, lance mão de outras linguagens que aparecem na obra final como imagens e sons concretos.

No cinema a linguagem é outra, utiliza-se, sim, a fala (e antes dela, no roteiro, a escrita); mas também, e principalmente, utiliza-se a linguagem audiovisual. O poder de caracterização aqui passa pela capacidade do ator de interpretar o personagem, do roteirista para dar-lhe verossimilhança e uma trajetória coerente (mesmo que dentro de sua falsidade e incoerência, quando for o caso), do diretor para orquestrar a narração e de diversos técnicos para criar o ambiente audiovisual que melhor serve à caracterização e às ações dos personagens. (BASTOS, 2010, p. 47)

Assim sendo, o ponto de partida é o roteiro. O roteiro é o material escrito que contém tanto as personagens como as ações que constituem a trama e que serve de referência textual para que as ações sejam transpostas para a tela. Dessa forma, esse material tem regras que facilitam essa transposição e que o diferenciam de um romance, por exemplo, já que o intuito é servir de guia. Feita essa primeira pontuação, chega-se a um novo ponto: o que define uma personagem? Para McKee (2006), são as suas escolhas, escolhas essas tomadas em momentos de pressão, pois apenas nessa circunstância que a personagem se revela de forma verdadeira, genuína. Para o autor, em uma situação que mentir beneficiará profundamente a personagem, a decisão de contar a verdade fala bastante sobre a natureza dela.

Em seguida, é importante ressaltar uma antiga discussão relacionada ao grau de importância da personagem e da trama para a constituição da história. Até o século XVIII, manteve-se o pensamento de Aristóteles que a trama antecedia a personagem em termos de criação. Já no século XIX, ao contrário, muda-se para um desenvolvimento da trama baseada na psique complexa e estimulante das personagens, ou seja, agora a personagem viria primeiro que a trama.

Esse debate seguiu e segue até o século XXI. Para Mckee (2006), esses dois elementos se fundem a um ponto que a personagem seria sinônimo de trama e vice-versa, portanto, ambos teriam o mesmo peso de importância. Porém, elas têm funções diferentes na narrativa.

A função da ESTRUTURA é prover pressões progressivamente construídas que forçam a personagem a enfrentar dilemas cada vez mais difíceis.

A função da PERSONAGEM é trazer à estória qualidades da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes. De forma simples, uma personagem deve ser crível [...]. A combinação de qualidades deve permitir que o público acredite que a personagem poderia agir, e agiria, da maneira que age na tela. (MCKEE, 2006, p. 110)

Para Maciel (2003), da mesma forma que em Mckee, há essa forte ligação de interdependência entre a personagem e a trama, mas em termos práticos, a história pode ser concebida de duas formas diferentes: existem roteiristas que produzem-na a partir de um conjunto de eventos, e dessa forma, a personagem é quem se adapta a esses eventos; e outros que produzem-na a partir de personagens, e nesse caso, é a personagem complexa que gera a trama. Dessa forma, Maciel apresenta exemplos de classificações e listagens tanto para uma quanto para a outra forma de produzir a história. Em se tratando da personagem gerar a trama, Ibsen expõe uma classificação para as personagens (*apud* Maciel, 2003). Nessa classificação, Ibsen aponta que o dramaturgo precisa conhecer as personagens em instâncias para compor a trama. São instâncias que o autor precisa conhecer de todas as suas personagens, portanto são passos de construção.

Na primeira, ele [Ibsen] diz conhecer ela (a personagem) como conhece uma pessoa que encontra durante uma viagem de trem, por exemplo. Ele pode ver como ela é fisicamente e saber alguma coisa sobre ela, porque, para passar o tempo, conversam sobre banalidades.

Na segunda etapa, o autor conhece o personagem como conhece seus amigos mais próximos e com quem tem suficiente convívio. Sabe sobre seus problemas, seus propósitos e talvez até seus sonhos.

Na terceira etapa, ele conhece o personagem intimamente, como se fosse seu confidente: sabe de seus desejos mais secretos, seus sentimentos inconfessáveis, sua loucura. (MACIEL, 2003, p. 74)

Em seguida, Maciel expõe que de forma análoga, outro autor, Syd Field, também propõe uma classificação de três níveis para as personagens, podendo haver uma correspondência com as de Ibsen. São elas: o nível público, em que o que se conhece da personagem é algo breve, superficial; já o segundo seria o profissional, em que se conhece a personagem como um colega de faculdade; e o último nível seria o pessoal segundo FIELD (*apud* MACIEL, 2003, p. 74-75). Esse último seria o nível mais próximo que se pode chegar de conhecer um personagem, e ao contrário

do que Ibsen propõe, em Syd Field, dependendo da importância da personagem para a trama, se aprofunda ou não na história dela.

Para exemplificar o tipo de história em que a trama antecede a personagem, Maciel (2003, p. 72) cita manuais americanos de *playwriting* e *screenwriting* (baseados nos estudos de personagem e trama de Aristóteles na Poética) que baseiam-se “invariavelmente na estrutura dramática tradicional, ou em suas variações e detalhamentos”. Aqui, tudo se baseia na ação da trama, e a criação da personagem está em função da ação. O autor cita como exemplo a tragédia grega Édipo Rei, em que era necessário à personagem Édipo ter certas características para responder de forma condizente aos eventos que a história necessitava. Então era necessário que essa personagem fosse destemida, inteligente e com um senso de justiça aguçado para conseguir enfrentar os obstáculos e mesmo assim ter o fim trágico definido pelo seu criador, Sófocles.

Portanto, Maciel (2003) propõe que as personagens sejam criadas a partir de funções que elas irão exercer dramaticamente na narrativa. Para isso o autor faz uma divisão de quatro categorias: agentes – Protagonista e Antagonista –, ajudantes – confidente e “escada” –, comentadores – através de suas falas o público fica sabendo de informações ou intenções de outras personagens – e os emblemas – personagens secundários que são necessários para preencher funções sociais como de um advogado em uma cena de julgamento.

### 3.1.2 Construção Externa da Personagem

McKee (2006) expõe uma diferenciação entre a personagem e a caracterização. Para o autor, caracterização “é a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de um escrutínio cuidadoso” (MCKEE, 2006, p. 105). Esse “tudo” a que o autor faz referência abrange tanto características físicas (como idade, sexo, físico...), como de personalidade, de estilo de vida (tipo de casa, carro e modo de se vestir), valores e atitudes. Esse conjunto de escolhas feitas pelo criador da narrativa concebe uma personagem única.

Outro modo de caracterização foi proposto por Pallottini (1989), em sintonia com outras questões relacionadas a personagem, como seus sentimentos, seus desejos e sua função na narrativa, vem sua caracterização. De acordo com a autora, para caracterizar, o roteirista ou dramaturgo, precisa exatamente dar *caráter* à personagem, fazendo com que os elementos fiquem harmônicos, e quando não tiver a intenção de harmonia, que se convença o público de que existe uma coerência, um nexo nessa desarmonia. Além disso, a autora propõe algumas formas de apreender a personagem. A primeira delas seria a visual, a segunda se relaciona ao jeito como a personagem socializa com seu grupo de vivência (forma social) e a terceira aponta para o modo de ser dela.

Tanto ainda no roteiro como já em cena, a personagem mostra seu aspecto externo, afirma Pallottini. Sobre o material textual, o roteirista frequentemente dá em maior ou menor quantidade detalhes sobre o visual da personagem já que esses detalhes podem influenciar em maior ou menor escala na trama. Para exemplificar, imagine como personagem uma senhora que trabalhou grande parte de sua vida numa lavoura de café. É provável que no roteiro estejam indicadas características dessa senhora, que condizem com o seu desgaste físico de anos de trabalho braçal, além de poder impactar de certa forma em como ela leva a vida em sua velhice. Talvez indicações de mãos calejadas, muitas rugas no rosto de anos de exposição ao sol, marcas de picadas de insetos espalhadas pelo corpo ou então com um aspecto de cansaço (seja pela forma de se locomover ou se sentar) sejam indicações que podem ser encontradas no roteiro. Dessa forma, Pallottini (1989) expõe os elementos que são necessários para a caracterização da personagem.

[...] seu sexo, a sua idade, aparência (altura, compleição), cor, raça (quando necessário), defeitos físicos (se existirem), conformação especial (traços de beleza ou aparência grotesca); traje ou modo de vestir, uso de adereços ou distintivos especiais, maquiagem ou máscara, modo de se mover ou gestos peculiares, voz e maneira de falar, sotaque – e aqui o visual já cedeu lugar ao auditivo. (PALLOTTINI, 1989, p. 64)

A segunda forma de caracterização a que Pallottini (1989) faz referência é sobre a socialização da personagem, ou seja, como ela se integra no meio social no qual vive. Nesse sentido, leva-se em consideração qual posição a personagem ocupa ou então a qual categoria social ela pertence (patrão, empregado, escravo, rico, pobre), sua profissão, crença religiosa, preconceitos, seus laços de amizade e amorosos, suas ideologias e opiniões políticas e morais, seu poder na sociedade e grau de liberdade e consciência que apresenta. A terceira e última categoria é a de caracterização psicológica. Esta, segundo Pallottini, abarca “o *modo de ser* do personagem, sua constituição psicológica, sua afetividade, emoções e sentimentos. Capacidade de fazer opções e mantê-las; persistência, pertinácia, teimosia. Força de vontade, defeitos e virtudes marcantes.” (PALLOTTINI, 1989, p. 65). Todos esses pontos se relacionam à mente, ou como a autora indica, à alma da personagem.

Essas três categorias se completam e se misturam à medida que uma característica interfere e leva à necessidade da outra existir, sendo na junção de todos os detalhes, sejam eles poucos ou muitos, que a personagem passa a convencer de sua existência na história.

A autora considera importante ressaltar que esses elementos são usados para a caracterização levando em conta a proposta do texto, o estilo da narrativa ou então a época de criação do material. Assim, na tragédia grega, por exemplo, como a intenção era narrar histórias de heróis, aristocratas ou mesmo deuses, esses indivíduos precisavam ter características especiais, para haver um destaque em relação ao resto do meio social. Além disso, esses personagens já eram conhecidos pela sociedade através dos mitos, então conseqüentemente suas ações e seus “traços

principais, distintos e peculiares” (PALLOTTINI, 1989, p. 66) já estavam determinados. Portanto, havia certa liberdade para trabalhar a caracterização de visual, de socialização ou mesmo da psique da personagem, mas ela não poderia destoar muito do que já era dado pelo mito ou então infringir certas convenções, como por exemplo o uso das máscaras pelas personagens.

Uma terceira proposição sobre a caracterização da personagem é exposta por Gardies (2008), em relação ao conceito de “figura actorial”. Nesse sentido, o autor propõe que a caracterização leva em conta que inúmeros profissionais além dos traços propostos pelo roteirista formam a figura filmica da personagem.

[...] a figura actorial não resulta de uma simples adição de traços heterogêneos, mas antes de um confronto entre condicionalismos de naturezas diferentes. Entre o argumento, o realizador e o ator, mas também o sonoplasta, o operador ou o desenhador de guarda-roupa (para me limitar aos “decisores” mais habituais), instaura-se um verdadeiro trabalho de negociações que, lentamente, faz emergir a figura filmica da personagem. Neste sentido, deve-se conceber sempre a personagem como o resultado de um conjunto complexo de transações. (GARDIES, 2008, p. 81)

Na composição dessa figura actorial, o autor propõe pelo menos quatro componentes: o actante, o papel, o personagem e o ator. Além disso, a análise se dá na interação entre esses componentes e não de forma separada, já que é nesse relacionamento que a figura se estabelece.

Portanto, percebe-se através dos conceitos propostos pelos autores e autoras que a caracterização não apenas serve para constituir o visual e o psicológico da personagem, tornando ela um indivíduo único, singular, mas também pode impactar em maior ou menor escala na trama. Além disso, uma outra forma de pensar na figura final da personagem pode ser levando em consideração também o trabalho de outros profissionais que participam da cadeia de trabalho cinematográfica.

### 3.1.3 Métodos de Atuação no Cinema

Finalmente chega-se ao momento em que a personagem ganha vida: na interpretação do ator. Neste momento, Petry (*apud* Bastos, 2010) entende que o ator ou a atriz de cinema executam um trabalho de interpretação parecido com o ator de teatro, mas algumas ações diferem, como a moderação da interpretação. É certo que nesse ponto deve-se levar em consideração o estilo ou a época de produção, mas pelo fato de o ator de teatro ter a necessidade de atuar não apenas para quem está na primeira fileira do recinto mas também para quem está na última, é indispensável que a sua atuação seja mais expressiva, enérgica, que a do ator de cinema. Com o microfone perto e uma câmera enquadrando em plano fechado, um músculo do rosto do ator (de cinema) que se contraia de forma suave já é captado pela câmera. Existem também outras diferenças que acometem

esses dois tipos de atores. A exemplo tem-se o fato de o ator de teatro estar em contato direto com o público, recebendo diretamente a aprovação ou desaprovação sobre o espetáculo.

Já Gomes (2018) acredita que o trabalho da atriz de teatro em relação ao cinema é profundamente diferente, e que a conexão entre ator e público é portanto diferente também.

“[...] a intimidade que adquirimos com a personagem é maior no cinema que no teatro. Neste último a relação se estabelece dentro de um distanciamento que não se altera fundamentalmente. Temos sempre as personagens da cabeça aos pés, diferentemente do que ocorre na realidade, onde vemos ora o conjunto do corpo, ora o busto, ora só a cabeça [...]. Como no cinema.” (GOMES, 2018, p. 112)

Mesmo em casos que o ator atua tanto no teatro como no cinema, essas diferenças de dinâmica entre o teatro e o cinema podem afetar o método utilizado por ele para absorver e interpretar seu papel, já que nas palavras de Bastos “O papel do ator, portanto é, não só dar rosto e forma ao personagem, [...] mas também de compô-lo em gestos, modos de falar e de agir que necessariamente modificarão quem o personagem é e como o espectador o receberá” (BASTOS, 2010, p. 64). A seguir tem-se alguns dos principais métodos usados por atores e atrizes no cinema. Ao longo do século XX, alguns métodos de atuação para cinema, originários em maioria do teatro, se destacaram na formação de atores e atrizes de cinema.

O primeiro método de atuação que destacamos também é um dos mais famosos do mundo, o Método Stanislavski, desenvolvido pelo dramaturgo russo Constantin Stanislavski. Esse método foi fruto de estudos desenvolvidos pelo dramaturgo com base “na observação dos processos psicológicos que conduzia o trabalho de grandes atores de seu tempo.” (MACIEL, 2003, p. 77). Dessa forma, Stanislavski compreendeu que os seres humanos agem a partir de suas vontades e dessa forma pode-se pensar que as personagens também agem com base em suas vontades. Assim, o dramaturgo acreditava que o ator deveria primeiramente se identificar com o modo de ver o mundo, as motivações e as vontades dessas personagens para depois passar para a interpretação. E, em um segundo momento, já na atuação, quando a personagem pede do ator respostas sensoriais aos estímulos que a acometem em cena, Stanislavski propõe que o ator use suas experiências sensoriais de vida memorizadas para estimular a resposta (que seria uma ação) em cena. “O ator é aquele ser humano capaz de responder imediatamente ao estímulo imaginário como se fosse real.” (MACIEL, 2003, p. 78). Dessa forma, Stanislavski estudou e treinou nos atores a memória sensorial deles para que estas fossem ferramentas a serem acionadas no momento da interpretação. Foi muito influente na Nova Hollywood e sua influência perdura ainda hoje.

O Método Stanislavski gerou o que ficou conhecido como O Método, adaptação das técnicas do dramaturgo russo pelo diretor da escola americana de interpretação *Actor's Studio*, Lee Strasberg. Esse método, voltando especificamente para a atuação no cinema, demanda do ator desenvolver em sua cabeça os sentimentos e condutas da personagem interpretada para que a

assimilação ajude o ator a interpretar de forma mais natural, visando uma ação natural. Para isso, o/a ator/atriz tem acesso não apenas ao roteiro como também a biografia de sua personagem. Nesse método o/a ator/atriz também usa das suas experiências sensoriais e emocionais de vida para contribuir na resposta sensorial em cena.

Um terceiro método, proposto por uma atriz influenciada pelos estudos de Stanislavski, chamada Viola Spolin, leva em conta a criatividade e improvisação dos atores e atrizes. Portanto, a Técnica de Improvisação desprende o/a ator/atriz do roteiro e dá voz a sua criatividade através de jogos teatrais. Esses jogos são ensinados na fase de formação do/a ator/atriz e visam trabalhar suas capacidades intuitivas no intuito de estes conseguirem trabalhar com diretores/diretoras que dão maior autonomia ao ator/atriz no momento das gravações.

Esses métodos são utilizados pelos atores tanto no teatro como no cinema. Inclusive, alguns dos grandes atores de cinema se formaram na *Actor's Studio*, como Marlon Brando e Al Pacino.

Nesse momento, afastando-se da discussão sobre os métodos utilizados no meio da atuação, é necessário fazer uma pontuação sobre a relação entre o diretor/diretora cinematográfico e o/a ator/atriz, e o impacto na construção da personagem. Para isso, é interessante elucidar que o diretor acumula importantes funções que impactam diretamente no material audiovisual final.

Podemos pensar a função típica da direção em três sentidos – a de conduzir a narrativa, através de instruções técnicas, ao definir a decupagem e com isso a mostração e a localização da narração fílmica; a de responsável estético, ao definir os subcódigos estéticos que os outros profissionais como o fotógrafo e o diretor de arte utilizarão para compor o filme [...]; e a de diretor de atores, figura que em alguns filmes é inclusive separada da função de direção de cena, por ser uma tarefa diametralmente diversa das anteriores. (BASTOS, 2010, p. 59)

Assim, o diretor vai ser quem orienta e norteia o trabalho dos técnicos e o trabalho dos atores, para que esses dois grupos atinjam o resultado determinado por ele.

Nesse contexto, tem-se o trabalho do diretor ao mesmo tempo dirigindo o ator e orquestrando todas as instâncias produtoras das partes do filme. Em síntese, é esse trabalho que construirá a *mise en scène* única do filme, revelada apenas no material final.

#### 4 OS CONFLITOS INTERNOS DAS PERSONAGENS NO CINEMA DE NAOMI KAWASE

A filmografia de Naomi Kawase foi inicialmente analisada de modo empírico a fim de se estabelecer o corpus de análise. Separamos todos os filmes longas-metragens roteirizados e dirigidos por Kawase, uma vez que exercer essas duas funções criativas usualmente é tido como critério para se atribuir autoria no cinema e assim a diretora pudesse ter um ambiente mais favorável para criar, roteirizar e gravar suas vivências, experiências e suas formas de ver o mundo. Desta lista, fazem parte doze filmes, sendo eles: *Suzaku* (*Moe No Suzaku*, 1997), *Firefly* (*Hotaru*, 2000), *Shara* (*Sharasojyu*, 2003), *Floresta dos Lamentos* (*Mogari No Mori*, 2007), *Nanayo* (*Nanayomachi*, 2008), *Koma* (2009), *Hanezu* (*Hanezu No Tsuki*, 2011), *O segredo das Águas* (*Futatsume No Mado*, 2014), *Sabor da Vida* (*An*, 2015), *Radiance* (*Hikari*, 2017), *Vision* (2018) e *True Mothers* (*Asa Ga Kuru*, 2020). Porém, para a análise presente nesse projeto, foram escolhidos os três seguintes filmes: *Shara* (*Sharasojyu*, 2003), *Floresta dos Lamentos* (*Mogari No Mori*, 2007) e *Sabor da Vida* (*An*, 2015).

Sobre a metodologia aplicada, optou-se pelo modelo de análise da narrativa e do estilo fílmico (*mise-en-scène*, cinematografia e desenho de som) propostos por Bordwell e Thompson (2013). Dessa forma, na segunda subseção desse capítulo, os cinco princípios da narrativa (função, similaridade/repetição, diferença/variação, desenvolvimento e unidade) foram usados para analisar como a forma fílmica expressa os problemas internos das personagens. Além disso, foram utilizados também os conceitos de desenho narrativo de McKee (2006) para revelar o tipo (ou a mescla de tipos) de trama presente em cada um dos três filmes. As reflexões de Candido (2018) e de Roselfeld (2018) embasaram a análise de como as personagens foram construídas narrativamente. Em seguida, a análise tratou de três dos quatro elementos que constituem o estilo de um filme – a *mise-en-scène*, a cinematografia e o som. Esses elementos foram abordados de forma a entender como a diretora expressa estilisticamente os problemas internos das personagens. Por fim, discutimos a questão da representação feminina no cinema de Naomi Kawase e para isso os conceitos e reflexões de Dantas (2013) e Veiga (2019) foram aplicados na discussão.

Para identificar questões gerais da narrativa, os filmes foram tomados em seu todo, identificando-se estruturas e estratégias narrativas. Para a análise de estilo, foram selecionados momentos exemplares dispersos ao longo dos filmes.

E, em relação aos filmes selecionados, o primeiro deles, *Shara* conta sobre a rotina, os afetos e a superação do luto da família Aso – composta por um dos gêmeos, Shun (Kohei Fukungaga), pelo pai, Taku (Katsuhisa Namase), e por Reiko (Naomi Kawase), a mãe – cinco anos após o sumiço do outro gêmeo, Kei. No prólogo, o filme mostra o momento no qual Kei simplesmente some. E após Reiko questionar o sumiço do gêmeo, as outras personagens sugerem

que ele tenha sido levado pelos deuses. Quando o filme começa de fato, percebe-se uma família que, mesmo após cinco anos, ainda espera pelas respostas sobre o sumiço de Kei. E em uma determinada manhã, um oficial da polícia avisa Taku que o corpo de Kei foi achado e precisa ser reconhecido. Desse momento para frente a família entra em um processo de encarar a morte do gêmeo e superá-la. Além disso, no decorrer da narrativa, Taku e sua família, junto com o resto dos produtores, produzem o festival local de Nara, chamado Basara.

*Floresta dos Lamentos*, também aborda o luto, mas agora é de um senhor chamado Shigeki (Shigeki Uda), que perdeu sua esposa. Passados trinta e três anos escrevendo cartas para a falecida, Shigeki agora escreve a última para que a alma dela possa viajar, segundo a crença budista. Nesse período, chega ao asilo que Shigeki vive uma nova cuidadora, a Machiko (Machiko Ono). Em um determinado dia, após a aproximação de Machiko e Shigeki, a cuidadora decide levar o idoso para um passeio. No meio do caminho, o carro que Machiko estava dirigindo quebra. Enquanto a cuidadora vai buscar por ajuda Shigeki sai do carro e começa a andar pela região rural. Machiko volta, não encontra Shigeki no carro e parte em busca do idoso. Finalmente ela o encontra, porém o idoso mantém sua caminhada até chegar em uma floresta. Nessa jornada, as duas personagens passam por situações que as deixam cada vez mais próximas. No caso da enfermeira, Machiko quer superar a culpa que sente pela morte do filho, por falta de mais cuidado e atenção com a criança. Ao final do filme, eles acabam chegando ao túmulo da falecida esposa de Shigeki. O idoso então tira de sua mochila todas as cartas escritas para ela e enterra-as lá. Nesse momento, um helicóptero passa por cima da floresta, sugerindo um resgate das personagens, porém não se confirma se elas realmente conseguiram se salvar. Sobre o título desse filme, duas curiosidades são interessantes: o nome original *Mogari no Mori*, que segundo Carla Maia e Patrícia Mourão (2011) no catálogo “O Cinema de Naomi Kawase”, faz referência ao “período dedicado ao luto e a memória daqueles que morreram”; e, mais especificamente “*mogari*” significa o término do luto.

Por último, em *Sabor da Vida*, a temática não segue a questão do luto, apesar de duas das personagens terem que lidar com a morte de uma pessoa querida. Na verdade, esse filme conta sobre três personagens que de alguma forma lidam com suas solidões. Um deles é Sentaro (Masatoshi Nagase), um homem de meia idade, que trabalha infeliz em uma lojinha de *dorayaki* – um tipo de sobremesa japonesa composta por pasta de feijão-vermelho em meio a duas panquecas pequenas. Em um determinado dia de primavera, a senhora Tokue (Kirin Kiki) aparece na loja e se oferece para trabalhar lá, sendo aceita por Sentaro após ele relutar um pouco. Com sua extrema habilidade para cozinhar, Tokue ajuda o gerente Sentaro a ganhar vários clientes fazendo uma pasta de feijão-vermelho deliciosa. Nesse tempo de prosperidade da lojinha, eles se aproximam de uma jovem estudante, chamada Wakana (Kyara Uchida), que frequenta o estabelecimento. Nesse ambiente se forma uma relação sincera e afetuosa entre as três personagens, que agora desfrutam da

companhia uma da outra. Porém, em um determinado dia os clientes param de aparecer, quando corre um boato de que a cozinheira Tokue tem hanseníase. Esse acontecimento é o bastante para mudar a dinâmica da relação entre os três. Tokue volta a viver isolada em uma instituição construída pelo governo, enquanto Sentaro e Wakana sentem a sua falta. Já no final do filme, após a morte de Tokue, tanto Wakana como Sentaro mudam seus estilos de vida, tomando decisões importantes para seus futuros, em vez de manter a postura passiva de “sempre”. No caso de Sentaro, ele abre uma banca de *dorayaki* em uma praça e Wakana volta a estudar depois de abandonar o colégio por um período de tempo.

#### 4.1 O CINEMA DE NAOMI KAWASE E A REPRESENTAÇÃO FEMININA

Nara, o município onde a diretora nasceu e viveu uma parte da vida, é uma das cidades mais antigas do Japão. Como consequência disso, lá encontram-se alguns dos maiores e mais antigos templos budistas do país, além de ter uma presença grande da natureza em meio à urbanização. Talvez essas duas características presentes na cidade – valorização da religião tradicional e presença da natureza – tenham sido determinantes para a ligação afetuosa que Kawase carregou consigo na infância e juventude, e posteriormente na composição de seus projetos audiovisuais.

As estações da natureza como metáfora para ciclos que começam e terminam e começam novamente, a água (principalmente da chuva), que segundo Maia e Mourão (2011) tem poder de cura e da vida em seus filmes, a espiritualidade ou misticismo que suas personagens carregam... essas questões se fazem presente cada vez mais nos filmes e documentários de Kawase à medida que ela lança novas produções. Mas não apenas isso. As narrativas carregam também temáticas relacionadas à maternidade e ao luto, por exemplo. Essas são questões que marcaram a vida e a visão de mundo de Kawase, pelo fato de ela ter sido adotada pelos avós e não ter tido contato com o pai.

Os primeiros materiais captados pela jovem Kawase, ainda na década de 1980, têm características semelhantes entre si, sendo eles curtas ou médias-metragens, com temática ligada a sua família (especialmente retratando ora a avó ora seu pai ausente), apresentam caráter documental e são de baixo orçamento. Em um outro momento, já no final da década de 1990 e início de 2000, a diretora passa a produzir (além de documentários) filmes longas-metragens que não mais retratam a sua relação familiar e apresentam também alto orçamento. Mas, mesmo não mostrando diretamente a sua relação com sua avó ou seu pai, ela acaba explorando bastante a temática das relações familiares, com seus conflitos e afetos. Além disso, a perda também é outra questão que acomete as personagens, seja a partir de um processo natural da vida, como a morte de velhice da senhora

Tokue em *Sabor da Vida*, ou então provocada, como o sumiço inexplicável do gêmeo Kei em *Shara*. Mas como ressaltado por Gerow (2011), não se trata de explorar a perda como um processo em que as personagens se lembram de seus entes queridos, como se eles estivessem “remoendo o passado”, mas sim como um processo de aceitação dela e o que leva a partir daí a uma “libertação” da dolorosa situação.

Em meio a essas características exploradas nas narrativas, a diretora afirma em sua apresentação no TEDx Tokyo<sup>3</sup> acreditar que não existe nada mais importante que compartilhar emoções e criar conexões com outras pessoas. Talvez seja esse o motivo de ela colocar suas próprias questões de vida de forma tão profunda em suas obras, e exibi-las ao mundo todo.

Esse forte caráter pessoal presente na obra de Kawase implica trazer uma discussão relacionada à representação feminina na obra da primeira cineasta japonesa mulher que teve reconhecimento da crítica internacional, ganhando o principal prêmio do festival de Cannes, em 2007, com o filme *Floresta dos Lamentos* (DANTAS, 2013). A partir disso, Veiga (2019) aponta três atributos no cinema de Kawase que se referem ao feminino: “1) o pessoal é político; 2) um lugar e um cinema de mulheres é construído; 3) há um gesto do ensaio criador de (inter)subjetividades femininas” (VEIGA, 2019, p. 338). O primeiro deles trata da relação entre o público e o privado, na qual, a partir do momento que a cineasta leva para sua obra as suas experiências e vivências íntimas de vida, além de trazer também o seu próprio corpo para a obra (em vários de seus documentários, e alguns filmes, Kawase também atua) ela acaba dissolvendo o limite entre o que é privado e o que é público, e conseqüentemente, tendo uma ação política.

[...] quando as cineastas trazem suas vidas íntimas e seus corpos para as obras, elas estão fazendo o limite entre o privado (espaço no qual a mulher foi, historicamente, confinada em nome de suas atribuições domésticas de mãe, esposa e empregada) e o público (espaço de intervenção social, de construção e deliberação sobre as formas de vida urbana do qual a mulher foi apartada). Nessa perspectiva, o fazer cinema como forma de elaboração de si, e das relações de vizinhança, é um fazer político. (VEIGA, 2019, p. 338)

Pensando então sobre essa ação política a partir das obras da cineasta, a segunda característica elencada por Veiga indica que Naomi Kawase usa suas obras como um local de fala sobre suas visões de mundo, sobre suas relações pessoais, e outras questões abarcadas pela subjetividade feminina dela. A consequência direta disso é colocar o público em contato com outras experiências, vozes e corpos femininos, diferentes das representações promovidas por diretores homens em seus projetos.

Varda, no fim dos anos 1950, Akerman, no fim dos anos 1960, e Kawase, no fim dos anos 1980, farão parte da constituição de um novo programa estético para o cinema [...] que vai tanto reinventar a gramática do cinema – implodindo gêneros, renovando recursos

---

<sup>3</sup>Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XhOtrGDDRRo>

expressivos, apostando na subjetividade e no experimentalismo – quanto abrir espaço para que as mulheres assumam o protagonismo, construindo a história a partir de suas experiências e desejos. (VEIGA, 2019, p. 340)

Assim, essas outras subjetividades ditas anteriormente, são de extrema importância para garantir uma maior pluralidade de visões e representações femininas no cinema, propondo materiais feitos por cineastas mulheres visando ao público feminino.

Sobre o terceiro atributo, Veiga entende que ao optar por produzir trabalhos cinematográficos de cunho ensaístico, essas cineastas mulheres contribuem para “evitar o essencialismo (a determinação da mulher como categoria homogênea), precisa questionar-se e se reconstituir constantemente, de modo a incorporar as relações de poder que engendram o feminino a cada contexto histórico.” (VEIGA, 2019, p. 341). Nesse sentido, a autora quer dizer que o cunho ensaístico nas obras de cineastas mulheres gera para o público uma diversidade de experimentações que trazem consigo diferentes visões de mundo, experiências e desejos, o que contribui portanto para que se entenda que o fazer cinematográfico feminino não é algo homogêneo, que não muda de cineasta para cineasta, de filme para filme. O que se entende aqui é que, além da subjetividade proposta no filme mudar de uma cineasta para outra, essa subjetividade muda também na própria cineasta ao longo do tempo, já que “as identidades deslizam e a subjetividade está num processo de permanente construção e desconstrução, impossível de serem plasmadas em um único filme com autoridade autobiográfica para instituir a verdadeira história de um sujeito.” (VEIGA, 2019, p. 341). Assim, até dentro da filmografia da cineasta essas políticas e desejos a que a autora faz referência mudam no decorrer do tempo.

## 4.2 A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DAS PERSONAGENS

A partir dos cinco princípios propostos por Bordwell e Thompson (2013), é feita a análise da forma fílmica usada por Naomi Kawase para trabalhar os problemas internos das personagens nos três filmes.

Antes de mais nada é essencial ressaltar que, ao contrário de outros campos, como por exemplo o das ciências exatas, aqui os princípios não são absolutos, assim os/as cineastas podem quebrá-los de acordo com o propósito e com as demandas do material audiovisual que é produzido.

### 4.2.1 Os problemas internos das personagens expressos na forma fílmica

Inicialmente, sobre as duas questões discutidas por Rosenfeld (2018) e Candido (2018) – personagens construídas através de um esquema de características que foram previamente selecionadas, concentradas e estilizadas, e a relação das personagens com a trama – começa-se por discutir sobre as personagens e depois sobre a sua relação com a trama.

Shun, Reiko e Taku são os três componentes da família Aso e protagonistas do filme *Shara*. Logo no prólogo são apresentados Shun e Kei (os gêmeos filhos de Reiko e Taku) brincando em um pátio. Momentos depois, Kei decide correr para fora do pátio e seguir em meio as ruas estreitas do bairro tradicional de Nara. Shun acompanha-o na corrida. Em um determinado momento, em que Kei está um pouco mais afastado, Shun avista Kei entrar em uma viela e em seguida perde-o de vista. Quando Shun chega na rua estreita não encontra mais seu irmão. Ainda no mesmo plano (a corrida toda em plano-sequência) Reiko pergunta a Shun onde seu irmão está. Shun apenas responde “Ele se foi.”<sup>4</sup>. Nesse momento o plano acaba e um corte se segue, levando a história a se passar alguns anos depois do acontecimento.

Figura 4 – Fotogramas do momento em que Shun e Kei correm pelas ruas do bairro até Kei sumir.



Fonte: *Shara* (*Sharasojyu*, 2003)

Nesse novo contexto, Shun é um garoto tímido, reservado, calmo, discreto, que estuda Artes no colégio e frequentemente passa tempo com sua amiga do colégio, Yu (Yuka Hyyoudo). Seu pai, Taku, é um homem sério, seco, racional e que está preparando, junto com outros produtores, a terceira edição de um bloco tradicional de dança de rua que se apresenta no bairro

<sup>4</sup>O filme foi acessado através da plataforma de *streaming* Youtube. O áudio estava disponível em japonês e a legenda em português.

tradicional onde eles moram. Reiko é uma mulher calma, branda, afetuosa, mas é também séria. E nessa nesse momento, ela está grávida, há poucos dias de o bebê nascer.

A família segue vivendo com seus ressentimentos causados pelo sumiço do gêmeo Kei. Essa postura se mantém passiva até que um oficial de polícia aparece na casa da família Aso em uma manhã e dá a notícia que eles acharam o corpo do garoto. Ao anoitecer Reiko entra na sala da casa, onde Taku está fazendo uma refeição com um homem (fica sugerido que esse homem é um oficial de polícia), e afirma “Vamos encarar os fatos. Está na hora” (tradução nossa). Essa é a cena de fechamento do primeiro ato da narrativa.

Figura 5 – Fotogramas do momento de fechamento do primeiro ato em *Shara*



Fonte: *Shara* (*Sharasojyu*, 2003)

A partir daí, o filme passa a explorar mais o processo de Shun superar a perda de seu irmão. A princípio o garoto renega encarar os fatos, como quando ele escuta a conversa do oficial com Taku e em seguida tenta sair de casa sentindo uma mistura de tristeza e indignação por tomar conhecimento da informação que acharam o corpo do seu irmão muito tempo depois do sumiço. Porém, sem muita delicadeza, Taku puxa-o, segura-o entre seus braços e impede que Shun saia de casa. Esse processo de superação vai ficando menos conturbado e mais calmo, com a ajuda de seus pais (cada um a seu jeito). Reiko frequentemente demonstra carinho e preocupação com o filho, deixando algum tipo de refeição no chão do quarto de Shun. Já Taku, aproveita um momento quando o filho convida-o para ver a pintura que ele havia terminado e que iria expor no colégio (essa pintura é uma representação do irmão Kei), para conversar sobre essa perda e a necessidade de superar o fato. O filme segue mostrando como o ambiente familiar da casa vai ficando mais calmo

até o festival de Basara, e finalmente termina com o parto de Reiko em casa com sua família em volta acompanhando e apoiando-a no momento.

Percebe-se pelas atitudes das personagens, pelas ações e pelo desenvolvimento da trama, que aqui se tem um filme de personagens complexas, com ênfase em Shun, lutando contra seus problemas internos (nesse caso toda a família entra em um processo de encarar a morte de Kei e superar o ressentimento). As personagens estão amarradas por uma trama simplificada, que apenas retrata a rotina da família até o parto de Reiko. Os acontecimentos explorados na trama dizem respeito muito mais aos momentos de troca de afetos e aos momentos banais de experiência sensorial das personagens do que propor um encadeamento causal de ações que culminasse numa resolução ao final da narrativa. Sobre essas trocas de afetos, pode-se exemplificar com o momento em que Shun e Yu estão sentados no corredor externo (chamado de *Engawa*) de uma residência. Eles estão em silêncio observando o jardim, quando de repente Yu beija Shun.

Figura 6 – Fotogramas do momento em que Yu beija Shun



Fonte: *Shara* (Sharasojyu, 2003)

Sobre os momentos banais de experiência sensorial, pode-se destacar três exemplos, já que eles são muito frequentes: logo no início do filme, na volta da escola, Shun e Yu andam de bicicleta pelas ruas do bairro até chegar em suas casas; Shun vendo Yu tocar piano, mais especificamente tocar uma canção que ela mesma compôs; e o momento em que Taku está deitado no *engawa* observando e ouvindo o jardim de sua casa.

Figura 7 – Fotogramas de Shun e Yu voltando da escola para casa





Fonte: Shara (Sharasoju, 2003)

Figura 8 – Shun observando Yu tocar piano



Fonte: Shara (Sharasoju, 2003)

Figura 9 – Fotogramas mostrando Taku observando e ouvindo os sons do jardim



Fonte: Shara (Sharasoju, 2003)

Em *Floresta dos Lamentos*, as personagens protagonistas da narrativa são Shigeki e Machiko. O filme começa com um prólogo mostrando um ritual de enterro, no qual as pessoas caminham em uma zona rural de campo aberto até no interior de uma floresta. Nesse ritual, um grupo de pessoas carrega bandeiras e usa guarda-sol e algumas delas carregam o caixão. Após a subida das pessoas até a floresta, o prólogo termina e as cenas que se seguem até o final do filme se passam trinta e três anos após esse enterro. Shigeki vive em um asilo na zona rural do Japão e Machiko começa seu primeiro dia de trabalho na mesma casa de repouso como cuidadora dos idosos.

Figura 10 – Fotogramas do funeral de Mako



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Shigeki é um idoso triste, quieto, que não vê mais propósito em sua vida e que se sente sozinho depois que sua esposa, Mako, morreu há trinta e três anos. Além disso, algumas vezes o idoso tem atitudes ríspidas. Já Machiko é uma mulher jovem, cuidadosa, delicada mas também se sente triste e apresenta uma postura passiva. Apesar de não saberem (até um pouco mais da metade do filme), ambos compartilham de uma mesma grande dor: a perda de um ente querido. Assim como Shigeki sente falta de sua falecida esposa, Machiko constantemente sente falta de seu filho, que morreu ainda criança.

Nesse contexto, em um dia de trabalho, Machiko leva Shigeki para viajar de carro, porém no meio do caminho o carro quebra na estrada. A cuidadora imediatamente sai do carro em busca de ajuda. Shigeki também sai do carro e começa a andar pela região até ser achado por Machiko em uma plantação de melancia. Após isso, Shigeki segue andando para dentro de uma floresta que fica localizada perto da plantação. Machiko ainda não sabe, mas ele já está indo em busca de achar o túmulo de sua esposa, Mako. Esse é o momento na narrativa a partir do qual Shigeki muda sua postura (de estar duradouramente em luto, por trinta e três anos) e segue em busca de enterrar as cartas escritas para Mako durante esse tempo e assim finalmente sair do luto. A fala do monge budista sobre esse ser o último ano de Mako no mundo dos humanos (posteriormente ela iria para o mundo de buda e não poderia voltar mais) contribui também para a atitude de Shigeki.

A partir daí a narrativa traz momentos de troca de afeto entre as personagens, que precisam conviver com a companhia uma da outra: por estar cansado e mesma assim continuar a caminhada, em um determinado momento Shigeki cai e Machiko corre para ajudá-lo e acalmá-lo; em outro momento, Machiko tem um surto de ansiedade perto de uma cachoeira e Shigeki conforta-a ao seu jeito; ao anoitecer, Shigeki passa mal sentindo muito frio e Machiko tira sua camisa para aquecê-lo; e, por último, o momento em que Shigeki está deitado em cima do túmulo de Mako e Machiko acaricia suas costas e seu rosto.

Por dois dias as personagens ficam perdidas em meio a floresta até um certo momento em que eles encontram o túmulo de Mako. Shigeki retira as cartas e um relicário da mochila e deixa em cima do túmulo. Nesse momento um helicóptero passa por cima da floresta, sugerindo que eles seriam resgatados, mas o resgate não se confirma.

Além dos momentos de troca de afeto, existem também aqueles nos quais as personagens passam por experiências sensoriais. Um desses momentos é quando Machiko está tentando alcançar Shigeki, enquanto o idoso corre com uma melancia nos ombros em meio à plantação da fruta. Em um determinado momento, o idoso para, quebra a melancia no chão e começa a comê-la. Machiko finalmente consegue alcançá-lo e então senta no chão para comer com ele. A escolha pelo dia quente e ensolarado, aliado às personagens estarem vestidas com roupas que aumentam ainda mais a sensação de calor (calça jeans e camisa social), e ainda por cima minutos antes elas estarem correndo, mostra como o momento de comer a melancia estimulou o paladar, o tato e olfato das personagens (e do espectador também, tanto pelas ações como pelas escolhas estilísticas).

Figura 11 – Fotogramas do momento em que Machiko e Shigeki comem melancia.



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Assim como em Shara, em Floresta dos Lamentos percebe-se que existe uma trama simplificada que explora muito mais as personagens complexas tentando lidar com seus problemas internos do que propondo uma narrativa com encadeamento causal de ações que levam a um desfecho que resolva e que sane todas as questões abertas no filme. O longa-metragem traz na

maior parte do tempo esses momentos de afeto entre as personagens, além dos momentos de experiência sensorial delas. Inclusive, esses dois tipos de vivência são questões que parecem ajudar na “cura” dos males internos das personagens. Sobre isso, vê-se ao final do filme, Shigeki tranquilo descansando em cima do túmulo de Mako após passar o começo do filme triste e deprimido e na segunda parte, menos infeliz e mais ativo em sua busca pelo término do luto.

Figura 12 – Shigeki dormindo sob o túmulo de Mako



Fonte: imagem capturada do filme Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Em *Sabor da Vida*, as três personagens principais são Sentaro, Tokue e Wakana. Sentaro é gerente de uma loja de *dorayaki* e trabalha lá para pagar uma dívida que seu chefe quitou para ele. Ele é um homem retraído, solitário, alcoólatra e sem perspectiva ou sonhos para seu futuro. Wakana é uma estudante tímida, observadora e sensível, que por pressão familiar pensa em abandonar a escola para começar a ganhar dinheiro na vida. E Tokue é uma idosa delicada, dedicada, cuidadosa, simpática e carismática, além disso ela é uma ótima cozinheira. Porém, pelo fato de ter tido hanseníase ainda jovem, Tokue não pôde conviver em sociedade, sendo obrigada a se isolar com os outros doentes em um abrigo feito pelo Estado em uma zona isolada da cidade.

Partindo daí, as três personagens se conhecem por causa da loja já que Wakana é uma cliente que a frequenta quase diariamente, Sentaro é o gerente e chefe de cozinha que sempre está lá e Tokue aparece em um dia de primavera no estabelecimento perguntando se eles estavam contratando ajudante e se poderia se candidatar à vaga. Depois de mostrar que dominava perfeitamente a habilidade de fazer a pasta de feijão para os *dorayakis*, Tokue consegue o emprego.

Seguindo este ponto, o filme começa a explorar tanto as relações de afeto entre os três indivíduos, como seus conflitos internos e também momentos nos quais eles vivem experiências sensoriais. Essas situações de afeto se revelam em cenas nas quais as personagens conversam sobre suas experiências de vida, suas visões de mundo e suas ambições. E inclusive, elas aparecem com muita frequência na trama. Uma dessas vezes é quando Sentaro e Wakana vão visitar o local onde Tokue mora.

Figura 13 – Fotogramas mostrando Tokue conversando com Wakana e Sentaro ao lado do pássaro Marvy



Fonte: Sabor da Vida (*An*, 2015).

Sobre os momentos que as personagens vivem experiências sensoriais (e que eles geram também as experiências sensoriais nos espectadores através da construção estilística) tem-se por exemplo a cena de Tokue fazendo pela primeira vez a pasta de feijão com Sentaro na loja. Essa longa cena mostra como o preparo é demorado e exige muita atenção, cuidado, dedicação e paciência dos cozinheiros. Além disso, a cena mostra como as etapas estimulam os sentidos das personagens: como por exemplo da visão para enxergar e separar os melhores grãos para o preparo da receita; do olfato para saber quando o alimento atinge o ponto de cozimento perfeito; do tato para manipular os utensílios de cozinha da forma correta (sem prejudicar o resultado da receita); da audição ao escutar os ingredientes borbulharem na água fervente; e certamente também do paladar, que verifica se as etapas estão sendo executadas da forma correta.

Porém, diferentemente de *Shara e Floresta dos Lamentos*, a trama está organizada de uma forma não tão simplificada. Apesar de os momentos de afeto ocuparem um tempo considerável da narrativa (momentos esses que não levam a ações que se desdobram em outras ações ou resoluções), ainda assim existe um núcleo de ações que se desenvolvem, se desdobram e culminam em uma resolução da narrativa: a personagem Tokue parece ser quem faz a narrativa se desenvolver, promovendo esse encadeamento causal das ações. Essas informações levam a propor que o filme tenha uma narrativa com dois desenhos: minitrama com multiprotagonista, sendo que a história de Tokue, seu conflito e objetivo, têm um desenho mais próximo do vértice da narrativa clássica.

Nesse sentido, Tokue é uma personagem mais ativa (em relação às outras duas) e age sobre Wakana e Sentaro (mais passivos).

A sua presença e a sua falta na vida de Sentaro e Wakana impacta neles levando-os a tomar decisões que impactam em seus futuros. Sobre os impactos que Tokue traz para a vida do chefe de cozinha: a contratação da idosa faz a dinâmica da loja mudar, que começa a receber muitos clientes. Esse momento próspero traz alegria e empolgação para o chefe (ele dá sinais desses sentimentos com discretos sorrisos, ao escutar os elogios das adolescentes). Mas, por outro lado, o fato de Tokue ter hanseníase também provoca a perda total de fregueses, que ficam com medo de pegar a doença após o boato se espalhar. Assim, ela acaba mandando uma carta para o chefe se despedindo do emprego. A partir desse ponto, Sentaro precisa encarar seus conflitos internos (solidão, monotonia e falta de perspectiva de futuro) para superar o alcoolismo e assim recomeçar a viver momentos melhores em sua vida, fato que se consolida ao final do filme. E Wakana, que parecia estar decidida a sair da escola, encontrar um emprego e ganhar dinheiro, quando Tokue para de ir trabalhar na loja, ela abandona a escola realmente, mas após a idosa morrer a jovem acaba voltando para seus estudos.

Como asseveramos no início dessa análise, dependendo dos objetivos, do momento de criação e da corrente seguida pelo ou pela cineasta, o filme pode ou não seguir esses princípios propostos por Bordwell e Thompson (2013). Considerando a classificação de McKee (2006) de desenhos narrativos para filmes – que se encaixam no triângulo, em que cada um dos três extremos significa um tipo de trama, como a arquitrama, antitrama e minitrama – dois dos três longas analisados nesse projeto situam-se entre o vértice da arquitrama e o da minitrama. Isso ocorre porque em maior ou menor intensidade, tanto *Floresta dos Lamentos* como *Sabor da Vida* apresentam características que pertencem tanto à narrativa clássica como à minimalista.

Em *Shara*, pode-se perceber características da minitrama tais como: a presença de personagens passivos, seguindo a linha do protagonista passivo de McKee, lutando contra seus conflitos internos (nesse caso o problema maior seria a superação da perda de um membro da família); apesar de acompanhar bastante o personagem Shun, a narrativa também mostra o processo de superação da perda do filho pelos pais Taku e Reiko; e a questão do final aberto, que em *Shara* pode ser visto pelo não esclarecimento de como e por que Kei sumiu, fato que gerou boa parte da narrativa.

Em *Floresta dos Lamentos*, as características que encaixam no desenho da minitrama são: a presença de dois protagonistas, Machiko e Shigeki, em que, de forma intercalada, vão sendo explicitados os traumas do passado tanto de um como do outro, até chegar em um momento que os dois ficam presos dentro de uma floresta e a câmera não perde eles de vista; os conflitos internos tanto de Machiko como de Shigeki fazem deles, personagens passivas, com profundas lutas internas

para superar seus traumas; sobre o final aberto, não se sabe para onde eles iam fazer a viagem antes do carro quebrar na estrada e nem se o helicóptero que passa por cima da floresta onde eles estão perdidos estava realmente procurando eles e se resgatou-os. Em relação à característica da narrativa clássica, percebe-se a postura de Shigeki, que começa passivo e vai ganhando propósito e objetivo, com isso se tornando mais ativo externamente, levando sua história para um desfecho.

Por último, sobre *Sabor da Vida*, apesar de algumas poucas questões não serem explicitamente respondidas, mas sugeridas, como a sugestão de Wakana ser filha de Sentaro (ou, pelo menos, ter um grau de parentesco próximo a ele), no geral a narrativa responde as questões que foram abertas ao longo da trama. A exemplo pode-se perceber: o fato de Sentaro trabalhar numa loja de *dorayaki*, sendo que ele nem gosta dessa sobremesa, se dá devido a uma dívida dele que foi paga pelo seu chefe e essa situação fez com que ele pagasse a dívida trabalhando no estabelecimento; outra questão também é saber tanto o motivo de Tokue querer trabalhar mesmo com idade avançada como também revelar o mistério de seu passado, que deixou marcas pelo seu corpo, especialmente em suas mãos; por último o espectador consegue saber qual é o destino das três personagens, Tokue morre, Sentaro consegue sair da loja e abre sua própria banca de *dorayaki* no parque da cidade e Wakana continua seus estudos frequentando o ensino médio. Essas informações revelam que o filme apresenta um final fechado, característica da arquitrama. Além disso, tem-se um tempo linear e uma realidade consistente.

Porém, assim como nos outros filmes de Naomi Kawase, aqui também há um multiprotagonismo presente nas três personagens (Sentaro, Tokue e Wakana). Além disso, elas lidam com seus conflitos internos. Sobre a postura passiva, percebe-se que ela está muito mais presente em Sentaro e Wakana do que em Tokue. Por muito tempo Sentaro se mantém infeliz ao trabalhar na loja de *dorayaki* e apenas no final da narrativa ele consegue sair da loja e montar sua própria banca. Wakana se mantém indecisa sobre largar os estudos e começar a trabalhar para ganhar dinheiro de forma imediata. Aqui também apenas no final ela toma a atitude de se manter na escola. Já Tokue, desde o início da narrativa assume uma postura ativa de buscar um trabalho, desejo seu que sacia a vontade de viver em sociedade (e não excluída com os outros doentes). Essa vontade de viver em sociedade se traduz em ter um trabalho, expandir seu ciclo de amizades e poder contemplar os novos ambientes onde ela transita, como o parque cheio de cerejeiras que fica em frente à loja de *dorayakis*.

Finalmente, chega-se ao momento de verificar se os princípios propostos por Bordwell e Thompson (2013) – função, similaridade/repetição, diferença/variação, desenvolvimento e unidade/não unidade – foram empregados nos três filmes da cineasta japonesa. Em *Shara*, o princípio da função pode ser verificado com o oficial de polícia que chega na casa da família Aso levando a informação de que o corpo de Kei foi encontrado sugerindo que o garoto morreu. Ao

trazer essa informação para a família, a função desse oficial de polícia é submeter as personagens da família a um processo de superação do ressentimento que havia ficado com a perda de Kei. Já o princípio da similaridade e repetição pode se relacionar aos dois momentos de chuva presentes na narrativa. Porém, apesar de serem dois momentos em que chove muito na narrativa, a impressão que fica é que essas chuvas “preparam o espectador” para duas situações diferentes: se na primeira vez que chove, o tempo escurece e parece dizer sobre as questões que a família Aso começará a enfrentar na manhã seguinte, como a visita do oficial de polícia, na segunda vez que chove, as personagens já passaram pelo processo de renegar a morte de Kei, já digeriram essa informação, e mesmo sendo um fato que não foi esquecido pelas personagens, elas já se sentem menos ressentidas, mais tranquilas, relaxadas e alegres. As feições de Shun, Reiko e Taku no momento da chuva no festival de Basara, dizem muito sobre seus estados de espírito no fim da trama.

Figura 14 – Fotogramas mostrando a chuva no início da narrativa, que precede a informação da morte de Kei



Fonte: *Shara* (*Sharasoju*, 2003)

Figura 15 – Fotogramas mostrando a chuva no final da narrativa, no festival de Basara



Fonte: *Shara (Sharasojyu, 2003)*

Já o princípio da diferença e variação pôde ser verificado com o contraste entre o início (o filme começa mostrando o momento da perda de um membro da família, fato que gera muito ressentimento) e o final, que mostra o parto de Reiko, momento que nasce mais um membro na família, um bebê que traz consigo alegria e satisfação.

Em seguida, o penúltimo princípio, do desenvolvimento, percebido no processo de desenvolvimento e realização do festival de Basara. Ele tem início na reunião feita pelos produtores do evento na casa da família Aso. Ao longo do filme mostra sua produção, com Taku fazendo a bandeira do festival. E o término na realização em si do evento. E por último, o princípio da unidade e não unidade. Nesse caso, percebe-se que a cineasta opta por não trazer uma unidade para a narrativa. Essa escolha se reflete em questões que são apresentadas mas não se sabe sobre sua resolução, como por exemplo a morte de Kei. Em momento algum é explicado na narrativa como ou então porque Kei morre. Isso é apenas um fato dado que as personagens precisam lidar.

Em Floresta dos Lamentos, o princípio da função pode ser visto no imprevisto do carro quebrar na estrada. Esse imprevisto dá a oportunidade de Shigeki ir até o túmulo de Mako, entregar todas as cartas escritas para ela nesses trinta e três anos de luto e superar essa perda. Sobre a similaridade e repetição, é interessante perceber tanto a aparência quanto o nome de Machiko, que despertam em Shigeki lembranças de sua esposa Mako. Isso ocorre porque Machiko tem semelhanças físicas com a falecida esposa de Shigeki, em sua época jovem. E sobre o nome, se retirar a segunda sílaba do nome Machiko fica Mako, nome da falecida esposa. Em uma cena localizada no primeiro ato do filme exibe uma atividade feita na casa de repouso com os idosos. Todos estão sentados em uma mesa desenhando. Machiko pinta seu nome na folha em branco. Shigeki olha para a folha da cuidadora e rabisca o ideograma do meio, formando o nome Mako em vez de Machiko.

Figura 16 – Fotogramas mostrando Shigeki rabiscando o nome de Machiko



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Sobre o princípio da diferença e variação pode ser percebido na postura de Shigeki, que enquanto está no asilo, tem uma postura retraída, triste, sem disposição e deprimida, mas quando está no ambiente da floresta, ele se transforma em um idoso com disposição para procurar o túmulo de sua esposa (o fôlego dele, inclusive, muitas vezes é maior do que o de Machiko para andar, subir em barrancos e cavar a terra), além de ficar em um estado de agitação e agilidade em meio ao ambiente.

Sobre o penúltimo princípio, o do desenvolvimento, pôde ser verificado no processo de amizade que se desenvolveu entre Shigeki e Machiko. Em um primeiro momento, no início do filme, Shigeki assume uma postura um tanto hostil com Machiko ao rabiscar seu desenho e empurrar a jovem quando ela entra em seu quarto e toca sua mochila (que contém as cartas feitas para a falecida esposa). Porém isso começa a mudar de figura logo quando (antes de sair para a viagem) as duas personagens têm um momento leve e alegre de descontração em uma brincadeira de esconder entre a vegetação do campo perto do asilo.

Figura 17 – Fotogramas mostrando Shigeki e Machiko brincando no campo



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Finalmente, depois de passar dois dias perdidos na floresta (e procurando o túmulo de Mako), finalmente se desenvolve uma relação plena de carinho entre as duas personagens. E, por último, o princípio da não unidade pôde ser também verificado a medida que a cineasta também opta nesse filme por não trazer explicações para várias questões importantes da trama, como: não há informações para onde exatamente a viagem de Machiko e Shigeki seria; não fala exatamente como o filho de Machiko morreu; e também não é abordado se o helicóptero que passou por cima da floresta no segundo dia de desaparecimento das personagens realmente era um resgate e se ele havia achado os dois dentro da floresta. Algumas dessas questões ficam sugeridas mas não explicadas claramente. Isso é uma característica da trama minimalista e que é percebida frequentemente nas produções de Naomi Kawase.

Sobre o terceiro filme, Sabor da Vida, o princípio da função foi observado pelo uso das árvores da cidade mostrando passagens de tempo mais significativas. O filme tem alguns planos de cerejeiras cheias de flores, indicando que no mundo ficcional as personagens estão na estação da primavera. A medida que o tempo passa, Tokue é contratada e a pequena loja de *dorayaki* começa a fazer sucesso com a nova pasta de feijão. Quando o rumor que Tokue tem hanseníase se espalha eles já estão no verão. Quando o rumor passa a afetar muito a quantidade de fregueses que frequenta o estabelecimento, a idosa decide deixar o trabalho. Nesse momento inicia-se o outono e o outono acaba quando a dona da loja de *dorayakis* começa a implementar mudanças no estabelecimento que modificam a sua dinâmica, como o cardápio de comidas preparadas, os funcionários da loja e também design de interior. Além disso, nessa mesma estação Tokue morre. O inverno não é mostrado e isso acontece para mostrar que houve uma passagem de tempo maior, passagem essa que traz mudanças maiores de vida para Wakana e Sentaro. Quando mostra-se a próxima estação, já é a primavera outra vez, momento em que o chefe abre uma banca de *dorayaki* na praça e Wakana volta a estudar. Em resumo, os planos das árvores mostrando as estações do ano se localizam entre essas cenas de ação em que a trama se desenvolve, trazendo a ideia de passagem de tempo.

Figura 18 – Fotogramas mostrando a passagem de tempo na narrativa





Fonte: Sabor da Vida (An, 2015).

Sobre as similaridades, um paralelismo pode ser feito entre Tokue e o pássaro de Wakana. É interessante perceber que o elemento narrativo pássaro vive em uma situação de aprisionamento na gaiola. O seu canto repetitivo e alto (nas vezes que está em cena) sugere sofrimento e vontade de viver livre. Esse mesmo sentimento é indicado em um trecho de livro que Wakana lê na biblioteca quando vai em busca de informações sobre a vida de pessoas com hanseníase, pela condição de isolamento e aprisionamento a qual essas pessoas foram submetidas e obrigadas a permanecer pelo Estado até recentemente, em 2001, a lei da quarentena ser abolida.

Já em relação a diferença e variação, percebe-se a postura de Sentaro no início e no final do filme. A princípio, pelas informações que são dadas no primeiro ato, Sentaro é um homem com o semblante triste, que tem uma postura retraída e que não permite que as pessoas possam se aproximar dele e assim criar algum tipo de vínculo afetivo. Além de se manter sempre sério e quieto na presença das clientes que vão à loja, com muita resistência, por exemplo, ele contrata Tokue. Essa postura é influenciada por duas questões: pela sua condição determinante de ser obrigado a trabalhar na loja até que sua dívida com o dono seja quitada; e porque a mãe dele morreu enquanto ele estava na cadeia, o que privou-o de passar por vários momentos de afeto maternal, dos quais ele diz sentir falta. Porém, à medida que a narrativa se desenvolve, ele começa a se abrir, permitindo que uma relação de carinho e afeto se desenvolva não apenas com Tokue mas com Wakana também. Ao final da narrativa o que se vê é um homem esperançoso, que está começando a construir um novo futuro, mais promissor e alegre, ao abrir a banca de *dorayaki* na praça das cerejeiras.

O princípio do desenvolvimento foi verificado nas fases pelas quais a loja passa em decorrência da chegada de Tokue. A princípio a loja tem um fluxo normal de clientes, que não a mantém nem muito vazia, nem muito cheia ao longo do horário comercial. Quando Tokue começa a trabalhar lá, a receita do *dorayaki* muda e isso passa a atrair muito mais fregueses, levando a loja a ficar lotada desde o início do expediente (inclusive às vezes ela acaba sendo aberta mais cedo para atender todos). Porém quando o boato de que a funcionária Tokue tem hanseníase se espalha, a loja

passa a ficar vazia, e nem as clientes fiéis aparecem. Tokue acaba desistindo do trabalho e a loja passa por mudanças de design e de reformulação de cardápio um tempo depois.

Por último, assim como em *Shara* e em *Floresta dos Lamentos* e também pode ser visto em outros filmes de Naomi Kawase, a questão da não unidade mais uma vez está presente. Mesmo *Sabor da Vida* sendo, dos três filmes escolhidos para a análise, o que se mostra mais próximo (no triângulo de McKee) do vértice da narrativa clássica, várias informações relativas às personagens foram propositalmente omitidas, já que nem sempre é a proposta do filme sanar todas as dúvidas e resolver todas as questões abertas na trama. Alguns exemplos de questões que não foram respondidas são: qual o tipo de relação (de grau de parentesco, amizade...) Wakana e Sentaro possuem; ou então se Sentaro conseguiu realmente aprender a fazer a pasta de feijão com a mesma qualidade que a de Tokue.

#### 4.3 A CONSTRUÇÃO ESTILÍSTICA DOS PROBLEMAS INTERNOS DAS PERSONAGENS E A EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR

Primeiramente, é necessário comentar sobre a questão da autoria no cinema e a sua relação com a filmografia de Naomi Kawase.

Assim como foi apresentado e discutido, ainda hoje considerar a filmografia de um diretor/a como cinema de autor ou não, é algo a ser discutido, principalmente pelo fato de que cada vez mais o cinema é considerado uma arte coletiva. Porém, usualmente, ainda existem parâmetros que julgam e consideram as produções de certos diretores e diretoras com o cinema de autor. Esse é o caso da diretora japonesa analisada aqui. Isso ocorre porque ao longo da carreira de Kawase, percebe-se que ela detém o controle dos postos-chave do processo criativo e produtivo do filme, como o roteiro, a direção geral e outros, e também que consegue escolher suas equipes de trabalho e mantê-las. Daí vem o interesse em analisar o estilo de seus filmes, considerando assim que esse contexto favorece a aplicação de suas ideias nos filmes.

Nesse momento, considerando os elementos que constituem o estilo filmico, propostos por Bordwell e Thompson (2013), a análise aqui tem como foco revelar como a *mise-en-scène*, a cinematografia e o som foram usados para expressar visual e sonoramente esses ressentimentos que acometem as personagens do cinema de Naomi Kawase. Essa análise é mesclada com a análise sobre a influência da estilística na experiência do espectador. Mas antes é importante lembrar que esses elementos, assim como na forma narrativa, funcionam em conjunto, sendo igualmente dessa forma aqui analisados.

Sobre o primeiro deles, a *mise-en-scène*, começa-se por entender como o cenário, a atuação das personagens e a iluminação funcionam ao longo do filme e o que elas dizem sobre as questões das personagens.

Como foi falado, os cenários podem expor diferentes tipos de informações sobre as personagens, como sobre sua rotina, suas paixões e etc. Levando isso em consideração, em *Shara*, Naomi Kawase escolhe cenários naturais para se passar a narrativa. Essas locações estão localizadas em um bairro tradicional de Nara (Japão). Além disso, percebe-se que há uma quantidade parecida de cenas externas, em jardins, ruas, pátio e quintais, e internas, no centro budista, na escola e nas casas das personagens.

O quarto de Shun, por exemplo, é um local que complementa e reafirma sua caracterização. Através de objetos de cenário (como quadros pintados, pincéis, latas de tinta de *spray*, violão e do uniforme de colégio) e da forma como eles estão dispostos (as várias caixas, varais com tecidos pintados, as telas e pedaços de madeira tornam o quarto um pouco desorganizado) compreende-se tanto que o garoto estuda Artes no colégio quanto que ele sente falta do irmão Kei (a maior tela no quarto é uma pintura que representa seu irmão gêmeo). Mas mesmo estando quase sempre sozinho em seu quarto, ainda assim sua rotina não cai em uma monotonia, já que Yu ajuda a torná-la menos solitária e mais diversificada fazendo companhia a Shun nos momentos de volta da escola ou o chamando para fazer compras.

Figura 19 – Fotogramas mostrando o uso dos objetos de cena para reafirmar a caracterização de Shun



Fonte: *Shara* (*Sharasojyu*, 2003)

Em relação a Taku, por exemplo, o fato de ele ser a pessoa que recebe as visitas na sala e senta com elas à mesa de jantar para fazer refeições, diz sobre sua autoridade na casa, reforçando também a sua caracterização.

Figura 20 – Exemplo de situação que reforça a caracterização da personagem



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Em relação a Reiko, por vezes, ela se encontra no jardim de casa cuidando das plantas. Percebe-se que lá é um lugar muito especial para ela, onde gasta seu tempo e sua atenção se dedicando para que ele se mantenha rico e com plantas saudáveis. É nesse local inclusive que ela está quando as contrações do parto começam a acontecer. Essa cena mostra Reiko, Yu e Shouko conversando sobre os cuidados do jardim. Em um determinado momento, Reiko diz que cuida dos frutos que são gerados nas plantas como se fossem seus próprios filhos. Portanto, assim como o quarto de Shun e os momentos em que Taku está à mesa de jantar com seus convidados, o rico e bem cuidado jardim de Reiko mostra seu jeito de lidar com o que está ao seu redor de forma carinhosa e afetuosa.

Figura 21 – Fotogramas mostrando Reiko cuidando do jardim antes do parto e as plantas em primeiro plano



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Sobre o segundo elemento da *mise-en-scène*, a iluminação, pode-se perceber dois tipos de uso: o primeiro relacionado a um uso da luz difusa que clareia o ambiente e que traz sombras mais suaves, enfraquecendo os contornos e trazendo contrastes mais suaves à cena e com frequência essa luz é mais esbranquiçada; e o segundo relacionado a uma iluminação com sombras mais bem definidas, ressaltadas no rosto das personagens, e com frequência a iluminação tem uma cor que mescla entre o amarelo e o laranja. No primeiro caso, a opção por essas características serve para ressaltar a leveza, tranquilidade e descontração dos momentos, seja dentro de casa ou na rua, como o momento do jantar em que Taku se reúne com os outros produtores do festival de Basara para discutir a produção do evento ou então o momento do festival de Basara propriamente, em que todos estão festejando junto aos dançarinos.

Figura 22 – Momento de descontração na reunião de Taku com os outros produtores do festival de Basara



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Figura 23 – Momento de descontração e dança no festival de Basara



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Já no segundo caso, essa escolha de iluminação serve para trazer mais carga dramática para a cena, como a cena em que Shun está no colégio e recebe um telefonema avisando que sua mãe estava com um problema. Tanto ele como Yu correm a pé até a casa dos Aso para verificar se

sua mãe estava bem. Ao chegar lá, Reiko recebe Shun, Yu e Shouko com surpresa pelo desespero deles. A iluminação aqui gera um certo suspense antes da fala de Reiko, que acalma as outras personagens.

Figura 24 – Momento em que Shun, Yu e Shouko chegam correndo para saber o que aconteceu com Reiko



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Sobre o terceiro dos elementos de *mise-en-scène*, frequentemente, quando as atuações das personagens de Naomi Kawase são citadas em textos de análise, fala-se muito sobre as atuações realistas, ou seja, que se espelham em uma certa espontaneidade e naturalidade com que as pessoas no mundo real reagem no dia a dia. Porém essa questão de ser realista é muito relativa tanto à época em que foi criada como ao contexto cultural. Atuações que no século passado que eram vistas como muito realistas, hoje em dia são julgadas por espectadores como forçadas e muito “teatrais”. Assim, o que se pode dizer sobre as encenações das personagens de Kawase é que o foco está em trabalhar muito mais as microexpressões faciais e os gestos de forma sutil das personagens para expressar seus problemas internos ou então suas vontades do que trabalhar uma atuação muito expressiva e que use da fala como forma de expor esses problemas e vontades. Na verdade, as personagens de Naomi Kawase exploram muito mais uma linguagem não verbal do que a verbal. Um exemplo disso é no prólogo do filme, o momento no qual Reiko pergunta a Shun onde está seu irmão. Shun não fala onde ele sumiu nem o que aconteceu. Na maior parte do tempo ele apenas olha para a direção onde Kei estava correndo antes de virar em uma viela e sumir, enquanto suas expressões faciais de forma sutil exibem tristeza e sofrimento.

Figura 25 – Momento no qual Reiko pergunta a Shun onde Kei está



Fonte: *Shara* (Sharasojyu, 2003)

Passando agora para o segundo elemento estilístico a que Bordwell e Thompson (2013) fazem referência, a cinematografia, aborda-se os aspectos fotográficos, enquadramento e duração do plano em tela. Dentro dos aspectos fotográficos, tem-se: a amplitude tonal, controle do movimento e distância focal.

Percebe-se nos filmes de Naomi Kawase que amplitude tonal em conjunto com a iluminação da cena em vez funcionar de uma forma que o olhar do espectador seja guiado para o que a diretora acha mais importante no plano, aqui por vezes o espectador é convidado a “passear com seu olhar” pela imagem, explorando cada canto do plano, gastando tempo absorvendo os detalhes da imagem. Nesse processo, a duração dos planos (que é maior do que o comum, nos filmes de narrativa clássica) ajuda muito nessa experiência. Um exemplo disso é quando Shun está em seu quarto na noite em que seu pai está jantando com um convidado e antes de entrar na sala, Reiko deixa um prato com alimento no quarto do garoto. Aqui, o espectador consegue explorar e absorver os vários objetos que existem no quarto de Shun justamente por que a iluminação e o contraste não “forçam” uma hierarquia de elementos a serem apreendidos, além de ser possível, dentro do tempo do *take*, ter essa experiência.

Sobre o controle do movimento, percebe-se que houve o uso da câmera lenta logo no prólogo. O filme começa mostrando os gêmeos brincando no pátio de uma propriedade, no dia do festival de *Jizo Bodhisattva* (protetor das crianças). Em um determinado momento, Kei para de prestar atenção na brincadeira de pintar e volta sua atenção para outro lugar. Nesse momento ele se levanta e começa a correr no sentido da saída do pátio e em seguida por entre as vielas do bairro. Até ele chegar na rua, as imagens são exibidas em câmera lenta. Essa opção pela câmera lenta parece trazer uma atmosfera mística, um tanto quanto sobrenatural, como se aquele fosse o momento em que Kei recebe um “chamado” do deus protetor das crianças e a partir daí começasse a segui-lo até desaparecer.

Após Kei sumir, uma das pessoas que está em frente ao centro budista, perto de Reiko e Taku sugere a possibilidade de os deuses terem levado Kei.

Figura 26 – Fotogramas mostrando o momento em que Kei para de prestar atenção na brincadeira e olha para frente



Fonte: *Shara* (Sharasoju, 2003)

Sobre a questão da distância focal, no filme foram usadas com mais frequência as lentes de média distância, retratando a rotina da família Aso e o uso das teleobjetivas, que trazem mais dramaticidade e enfatizam a intensidade dos sentimentos das personagens. Porém, uma cena que chama atenção é a cena final, do parto de Reiko, em que, a princípio, a câmera capta o parto usando uma lente de média distância. Assim que o bebê nasce e é colocado nos braços da mãe, em plano-sequência, a câmera sai da casa dos Aso, passa pelo pátio onde Kei e Shun brincavam antes do sumiço e sai por uma porta que fica nos fundos da propriedade. Nesse momento o plano acaba e um novo começa. Usando a lente grande angular, a câmera capta em sobrevoo as casas e as ruas do bairro tradicional de Nara onde vivem as personagens do filme. Pelo tempo de duração do plano e pela opção por essas duas lentes, o conjunto traz uma reflexão sobre esse recorte espaço-temporal bem demarcado frequentemente presente no cinema de fluxo e que se revela com frequência no cinema de Naomi Kawase: a câmera sai de um momento extremamente íntimo da família e vai se afastando ao ponto de sobrevoar o bairro, sugerindo as várias outras micro realidades que ali existem, mas que a cineasta escolhe apenas uma delas para abordar.

Figura 27 – Fotogramas mostrando o momento inicial e momento final da cena



Fonte: *Shara* (Sharasojyu, 2003)

Sobre o terceiro elemento estilístico proposto por Bordwell e Thompson (2013), o som, em *Shara*, percebe-se que os sons de ambiência têm várias funções importantes. Uma delas é ajudar o espectador a entender melhor onde exatamente a personagem está, dentro do bairro (ajuda a se localizar espacialmente no bairro). Por exemplo, um som que aparece sucessivas vezes no filme e que indica que as personagens estão chegando perto da casa da família Aso é o som do sino que toca dentro do centro budista. Ele está presente logo no início do filme, por exemplo, quando Shun chega em casa (depois da escola) e deixa sua bicicleta na entrada da residência. Outra dessas funções dos sons de ambiência pode ser de ajudar em uma maior imersão do espectador no mundo do personagem, fazendo-o ter uma experiência sensorial de forma parecida com a que a personagem está tendo em cena (já que obviamente o espectador não é literalmente transportado para aquele ambiente que a personagem vive e sim seus sentidos são estimulados através de imagens e sons para assim surgir a experiência sensória). Um exemplo dessa outra função é o momento no qual Reiko está no jardim cuidando das plantas. Além dos planos que mostram a personagem fazendo jardinagem, também há planos detalhe mostrando flores, folhas, frutos e até pequenas teias de aranha que se formam entre as folhas. Junto com essas imagens, os sons do ambiente, como de pássaros e cigarras cantando e de galhos quebrando estão em evidência.

Figura 28 – Plano detalhe de planta com um fio de teia de aranha preso a ela



Fonte: *Shara* (Sharasojyu, 2003)

Nesse momento, finalizada a análise estilística de *Shara*, passa-se então para a de *Floresta dos Lamentos*. Assim como uma boa parte da cinematografia de Naomi Kawase, a cineasta escolhe seu país de origem para gravar o longa-metragem. Dessa vez, esse filme se passa em uma zona rural do país e tem como característica de locações cenários reais. Os principais deles são um lar de repouso para idosos e uma floresta. Assim, até pouco menos da metade do filme, boa parte das cenas são gravadas dentro desse lar e no perímetro que integra a parte externa da propriedade

(jardim e plantações). Porém, tanto o prólogo como a parte posterior a metade do filme se passa ou na floresta ou perto dela.

O cenário da casa de repouso em si acaba não contribuindo tanto para a caracterização das personagens como acontece em Shara, porém o cenário natural da floresta onde Shigeki e Machiko ficam perdidos é essencial para que os dois enfrentem seus ressentimentos passados e superem seus estados de luto. Isso ocorre porque, além de proporcionar momentos afetivos que deixam as personagens mais próximas, o ambiente (que abriga túmulos de pessoas, incluindo o de Mako) aflora as crenças budistas das personagens.

Para chegar até o túmulo de Mako, Shigeki e Machiko precisam passar por uma cachoeira em um momento de chuva. Por ser a enfermeira cuidadora de Shigeki, Machiko passa boa parte dos momentos preocupada e atenta tanto nos movimentos do idoso como em suas necessidades. Essa proteção serve para tentar evitar ao máximo que algo de ruim aconteça a ele, já que eles estão perdidos na floresta. Porém nesse momento de atravessar a cachoeira, Shigeki se afasta dos cuidados de Machiko e começa a atravessá-la. Repentinamente o fluxo de água aumenta muito e uma forte onda de água atinge Shigeki mas não o machuca. Machiko imediatamente começa a ter uma crise de ansiedade. Seu choro e os gritos fazem Shigeki voltar para confortá-la. Fica subentendido (por causa da reação exagerada da mulher) que a crise é gerada porque ela lembra de quando seu filho morreu – fato que o pai da criança a culpava pela morte do filho por falta de cuidado e atenção dela) e associa a essa situação. Essa é a situação em que Machiko mais exterioriza seu ressentimento mas diferente dos outros momentos aqui ela é obrigada a enfrentá-lo para que a jornada de chegar até o túmulo de Mako continue.

Figura 29 – Fotogramas mostrando o momento em que Machiko tem a crise de ansiedade e Shigeki volta para confortá-la



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

No caso de Shigeki, quando o senhor finalmente chega no túmulo de sua esposa, ele deixa todas as cartas escritas para ela nesses trinta e três anos de luto, acaricia o tronco da árvore em

frente à cova (como se acariciasse a própria esposa) e assim aceita que a alma de Mako irá para o mundo de Buda, não voltando mais ao mundo dos seres humanos, segundo a crença budista.

Sobre o segundo elemento da *mise-en-scène*, tanto nos momentos que Shigeki e Machiko estão no lar de idosos como na floresta a iluminação nas personagens é mais fraca, com a luz-chave menos intensa, como se só houvesse luz de preenchimento. Essa iluminação constante traz um aspecto de que as personagens vivem em uma penumbra. Inclusive, esse tipo de iluminação traz um ar melancólico para as cenas no lar de idosos. Além disso, esse ambiente que também fica meia-luz pode ser comparado com a constância da dor do luto que não cessa nas personagens até o final do filme.

Figura 30 – Fotogramas mostrando diferentes momentos ao longo do filme que usam essa iluminação fraca e sem contraste nas personagens



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Sobre a encenação, assim como em *Shara*, o foco aqui também é trabalhar as microexpressões faciais e os gestos das personagens para que isso possa ser duas das principais vias de apreensão dos sentimentos delas. As personagens de Naomi Kawase pouco explicam com falas o que estão sentindo, porque estão sentindo aquilo e como vão resolver as questões. Na verdade, essas microexpressões e gestos vão se modificando sutilmente ao longo da narrativa (à medida que eles vivenciam as situações na floresta) até que se saia de um momento de tristeza profunda e chegue em um momento de paz pós superação do luto.

Sobre o segundo elemento estilístico, a cinematografia, é interessante comentar que seus três componentes (aspectos fotográficos, enquadramento e duração do plano em tela) funcionam em algumas das cenas na casa de repouso de forma que o espectador experiencie o tempo, a rotina, a

vida e os sentimentos dos idosos presentes no lar. A partir de planos com um tempo moroso de duração em tela, capta-se as falas, os gestos, as reações faciais e o tempo que os idosos levam para fazer suas atividades. Planos médios e fechados registram seus gestos e expressões que transparecem felicidade, tristeza ou então cansaço, gerando uma carga dramática maior para a cena e alguns planos abertos evidenciam o tempo vagaroso com que os idosos fazem suas atividades.

Figura 31 – Fotogramas mostrando planos fechados das expressões de idosos da casa de repouso



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Sobre o terceiro elemento do estilo fílmico, o som, percebe-se que nas cenas em que as personagens já estão perdidas na floresta, os sons de ambiência ajudam a propor uma experiência sensorial para o espectador, ajudando-o a imergir no ambiente no qual Shigeki e Machiko estão. Sobre essas ambiências, usam-se com frequência vários sons de pássaros, sons de grilos, de passos pisando em cima das folhas secas que caíram das árvores e de galhos sendo quebrados. Diferentemente da imersão física proposta pelas novas tecnologias tridimensionais, aqui, a intensidade dos sons e das imagens que atravessam o espectador, dão a ele a sensação de, assim como a câmera que está lá participando do momento e captando tudo, poder apreender esses micro acontecimentos da narrativa.

Figura 32 – Shigeki e Machiko andando pela floresta na manhã seguinte



Fonte: Floresta dos Lamentos (*Mogari No Mori*, 2007)

Assim como em *Shara* e em *Floresta dos Lamentos*, em *Sabor da Vida* também são usados cenários reais, como a loja de *dorayaki*, as ruas da cidade e a vila reclusa dos idosos com hanseníase. Tanto a opção por locações reais como a escolha por gravar os filmes em cidades japonesas são recorrentes na cinematografia de Kawase.

Sobre a questão dos cenários revelarem informações de caracterização e dos conflitos internos, a loja onde Sentaro trabalha, por exemplo, a princípio não diz muito sobre sua personalidade, seu estilo de vida nem sobre seus sonhos, mas revela que ele está lá infeliz e por obrigação, inclusive porque, como o personagem mesmo diz, ele não é muito fã de doces e antes de Tokue começar a trabalhar lá ele não conseguia comer sequer um *dorayaki* inteiro. Na verdade, o cenário da loja não diz muito sobre Sentaro porque o chefe de cozinha está lá forçado, apenas porque seu dono pagou uma dívida dele e então ele precisa trabalhar lá até pagá-la. E em relação a Tokue, sua postura contemplativa e de admiração à natureza vem certamente dos vários anos sendo obrigada a viver em um abrigo isolado da sociedade e rodeado apenas pela natureza.

A respeito do segundo elemento da *mise-en-scène*, a iluminação, percebe-se que ela trabalha a questão da solidão de Sentaro de forma que ele esteja com uma iluminação fraca, sem contraste, como se ele estivesse sempre na penumbra nesses momentos de solidão. Como exemplo, tem-se duas situações: a primeira delas é quando a dona da loja avisa a Sentaro que Tokue não pode permanecer como funcionária (por causa da sua doença) e então o chefe de cozinha, que já estava se acostumando com a companhia da idosa e o sucesso da loja, deveria demiti-la; a segunda situação é logo depois que Tokue abandona o trabalho, quando Sentaro de fato não tem mais a companhia dela e acaba voltando ao vício de beber.

Figura 33 – Fotogramas mostrando momentos de solidão de Sentaro iluminados por luzes muito fracas



Fonte: Sabor da Vida (*An*, 2015).

E para finalizar a *mise-en-scène*, a questão da encenação, a questão do uso das microexpressões faciais e da gesticulação sutil mais uma vez foi verificada na narrativa. Assim como a escolha por cenários japoneses para gravar seus filmes, esse tipo de encenação das personagens de Naomi Kawase também pode ser uma marca que se repete ao longo de sua filmografia. Em *Sabor da Vida*, uma das cenas que mostra precisamente essa ideia é a do dia que os clientes passam a não ir mais no estabelecimento por que o boato se espalhou. Nessa manhã, Tokue e Sentaro acabam percebendo o motivo da ausência de clientes sem que isso seja dito em diálogo. O espectador entende que eles já sabem do boato justamente por causa das expressões faciais que vão passando cada vez mais decepção, através do olhar atento para a janela esperando os clientes chegarem e o semblante triste. Após um tempo nessa espera, Sentaro decide dar o resto do dia de folga para a idosa, confirmando assim que os clientes não irão aparecer.

Figura 34 – Fotogramas mostrando o olhar atento e semblante triste de Tokue, enquanto espera os clientes aparecerem na loja



Fonte: *Sabor da Vida* (An, 2015).

Em relação a cinematografia, na cena em que Tokue prepara a pasta pela primeira vez na loja, as escolhas de enquadramento, tempo de duração do plano e os aspectos fotográficos parecem ter sido pensadas para propor um momento de experiência sensorial para o espectador, que estimule seus sentidos (assim como estimula os das personagens). A escolha por planos detalhe, *takes* que se prolongam durante uma mesma ação e o uso de contraste alto nos planos detalhe do feijão, deixando sua imagem mais atrativa, mais saborosa e apetitosa, desperta vontade de consumi-los porque seus sentidos foram aguçados.

Figura 35 – Enquadramento fechado usado para deixar a comida mais atrativa



Fonte: Sabor da Vida (An, 2015).

O som direto também tem participação nessa experiência. Por exemplo os sons do borbulhamento da água fervente junto com o feijão que é cozido, o som do feijão caindo na panela, o som da tampa de madeira fechando e abrindo a panela que coze os grãos, o som da água suja caindo da vasilha cheia de feijão cozido e o som da pasta pronta caindo no tabuleiro estimulam tanto quanto o enquadramento e contraste os sentidos dos espectadores.

Figura 36 – Momento em que a pasta de feijão pronta cai no tabuleiro



Fonte: Sabor da Vida (An, 2015).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, os objetivos foram centrados em apurar como os elementos da narrativa fílmica expressam os problemas internos das personagens. Para a primeira análise, utiliza-se tanto dos princípios de construção da narrativa (função, similaridade/repetição, diferença/variação, desenvolvimento e unidade/não unidade) propostos por Bordwell e Thompson (2013) como dos desenhos narrativos propostos por Mckee (2006), além das discussões sobre a construção da personagem, propostas por Rosenfeld (2018) e Candido (2018). Já na segunda análise, além de propor essa investigação para desvendar como os problemas internos foram trabalhados a partir da estilística, buscou-se verificar também se os filmes selecionados de Naomi Kawase seguem a proposta do cinema de fluxo de levar para o espectador experiências sensoriais.

No primeiro caso, verifica-se uma organização narrativa em que a trama é bastante simplificada, com poucas ações externas que levam a resolução de conflitos, e as personagens são complexas. Assim, em relação a trama, grande parte do tempo do filme é tomado por momentos de troca de afetos entre as personagens, além de momentos de experiências sensoriais vividos por elas. Sobre as personagens, verifica-se que o trabalho de atuação empenha-se em uma linguagem não-verbal em detrimento à verbal. Expressões faciais e gestos frequentemente já expressam seus sentimentos e vontades.

No segundo caso, verifica-se uma proposta de experiência sensorial para o espectador: seja nos momentos de troca de afetos entre as personagens ou então nos momentos de experiência sensorial vividos pelas personagens passam, essas situações são trabalhadas visual e sonoramente (através da *mise-en-scène*, cinematografia e som) para propor uma ativação dos sentidos dos espectadores. Além disso, também foi verificado que a estilística é pensada para expressar os problemas internos das personagens a partir da *mise-en-scène*, cinematografia e do som.

As considerações presentes nesse trabalho, na verdade, visaram trazer discussões e análises introdutórias em relação às análises sobre a filmografia de uma diretora que desde o início da carreira buscou trazer ao público novas experiências. Assim sendo, as questões e visões apresentadas aqui não são absolutas, mas sim estimulam olhares complementares e também opostos.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. 3 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

BASTOS, Roberta. **CINEMA DE PERSONAGENS**: a construção de personagem no cinema de Woody Allen. Porto Alegre: UFRGS. 2010.

BERNARDET, Jean-Claude. **O Autor no Cinema**. São Paulo, Editora Brasiliense e EDUSP, 1994.

BOUQUET, Stéphane. **Plans contre Flux**. In: Cahiers du Cinéma, nº 566. França. 2002.

BRAIT, Beth. **A Personagem**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2010.

BUSCOMB, Edward. Ideias de Autoria. In> RAMOS, Fernão (org.). **Teoria Contemporânea do Cinema**. Volume 1. São Paulo: Editora Senac, 2005.

CANDIDO, Antonio. A Personagem do Romance. In: CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção**. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

COSTA, Flávia Cesarino. **Primeiro Cinema**. In: MASCARELLO, Fernando (ORG.) **História do Cinema Mundial**. Campinas. Editora Papyrus, 2006.

DANTAS, Dayane. **ESTÉTICA DE SI NO CINEMA DE NAOMI KAWASE**. Florianópolis: Seminário Internacional Fazendo Gênero. 2013.

FABRIS, Mariarosaria. **Neo-realismo Italiano**. In: MASCARELLO, Fernando (ORG.) **História do Cinema Mundial**. Campinas. Editora Papyrus, 2006.

GOMES, Paulo Emílio Salles. A Personagem Cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção**. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

LOBO, Maurício Biacchi. **FORMA FÍLMICA, MISE-EN-SCÈNE E TRILHA SONORA EM *THE LOBSTER* (2015), DE YORGOS LANTHIMOS.** Porto Alegre: UFRGS, 2018.

MACIEL, Luiz Carlos. **O PODER DO CLÍMAX: fundamentos do roteiro de cinema e TV.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAIA, Carla, MOURÃO, Patrícia. **O cinema de Naomi Kawase.** In: Catálogo Mostra CCBB, 2011.

MANEVY, Alfredo. **Nouvelle Vague.** In: MASCARELLO, Fernando (ORG.) **História do Cinema Mundial.** Campinas. Editora Papyrus, 2006.

MASCARELLO, Fernando (ORG.) **História do Cinema Mundial.** Campinas. Editora Papyrus, 2006.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro.** Curitiba: Arte e Letra, 2006.

OLIVEIRA Jr. Luiz Carlos Gonçalves, **O cinema de fluxo e a *mise-en-scène*.** São Paulo: USP. 2010.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: a construção da personagem.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

PRADO, Décio de Almeida. A Personagem no Teatro. In: CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção.** 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

RODRIGUES, Laécio Ricardo de Aquino. **CONSIDERAÇÕES SOBRE AUTORIA E CRIAÇÃO NO CINEMA.** Ceará: Repositório da UFC. 2013.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CANDIDO, Antonio et al. **A Personagem de Ficção.** 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

VEIGA, Roberta. Imagens que sei delas: ensaio e feminismo no cinema de Varda, Akerman e Kawase. In: HOLANDA, Karla. **Mulheres de Cinema.** 1 ed. Rio de Janeiro: Numa Editora. 2019.

VIEIRA Jr., Erly. **REALISMO SENSÓRIO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO**. Vitória: EDUFES, 2020.