

# Bunraku e Kabuki: a linguagem das animações japonesas

Roberta Regalce de Almeida\*

## Índice

1 Introdução	1
2 Kabuki e o Bunraku: as características da narrativa dos Animês	2
3 Conclusão	5
4 Referências	7

## Resumo

Este artigo visa traçar as relações que os animês possuem em comum com os teatros Bunraku e Kabuki. Observando correspondências de linguagem e de estética narrativa entre ambos. Atentando em que medida o ocidente influenciou essas animações e o que permanece como característica própria da cultura japonesa.

## 1 Introdução

É a partir da década 1990, que o Ocidente passa a ter um contato mais próximo com essa comunicação midiática das animações e histórias em quadrinhos japoneses, uma poderosíssima indústria assentada em uma base formada pelo mangá, pelo animê e pelo videogame.

O meio impresso, o mangá, antes restrito a um grupo de admiradores e pesquisadores, começa a ser conhecido por um contingente maior de pessoas por meio do animê, que chega aos canais de TV de todo mundo e às telas de cinema apoiado numa poderosa máquina de divulgação. Os mangás começam a ser mais traduzidos, principalmente para o inglês e o francês e, a partir daí, para outras línguas ocidentais.

Mangás são gibis ou história em quadrinhos no Japão. Significa “desenhos irresponsáveis”, o termo foi usado pela primeira vez em 1814 pelo ilustrador e cartunista Hokusai. Na década de 50 Osamu Tezuka estabeleceu um padrão que acabou se tornando marca registrada: narrativa cinematográfica, traços estilizados, profundidade, uso de perspectiva e personagens de olhos grandes.

O mercado é segmentado, com revistas para crianças, adolescentes, jovens, adultos com mais de trinta anos (com direito a revistas femininas e masculinas). As revistas são baratas, feitas em papel jornal, impressas em tinta preta, e tem em média 300 páginas.

Os Animês são desenhos animados japoneses, é, portanto, uma abreviação japonesa para a palavra “animation” e ganhou força nos anos 60. Muitos animês são adaptações de mangás de sucesso. É um mercado mili-

---

\*Mestranda em Comunicação e Semiótica – PUC-SP. E-mail: f\_x@terra.com.br

onário com centenas de séries de tv inéditas a cada ano e dezenas de produções voltadas para o cinema e vídeo. A maioria é para o público infanto-juvenil, mas os adultos também têm muitos títulos disponíveis.

O *Bunraku* é o tradicional teatro de bonecos do Japão. Nele, os bonecos, manipulados com habilidade, representam uma história chamada *djôoruri*, acompanhados pelo *shamissen*. Os bonequeiros ficam em pé nas partes rebaixadas do palco, chamadas *hon-butai* ou *funazokô*, segurando os bonecos que ficam com os pés acima do *hontê* ou *ninotê*.

Os bonecos são constituídos por uma cabeça (*kashira*), ombros (*kata-itá*), tronco (*dôo*) e membros (*te-ashi*). Vários mecanismos contribuem para lhe conferir aparência extremamente realista em cena. Os bonecos que representam mulheres, em geral não têm pés, e o caminhar é indicado por um movimento da bainha da roupa. Há várias cabeças de bonecos para diferentes papéis, com variações de sexo, caráter, etc.; o seu penteado pode mostrar qual a posição social da personagem. O rosto de uma mulher bonita pode ser feito de tal maneira que se transforma subitamente em um rosto demoníaco.

O Kabuki é uma das artes teatrais tradicionais do Japão, ao lado do *Noh*, do *Kyôghen* e do *Bunraku*. Consta que teve origem no século XVII, quando a primeira representação feita pela dançarina Izumo-no-Okuni e sua companhia, em Kyoto. O kabuki caracteriza-se pela representação estilizada, pelos trajes suntuosos e por seus efeitos espetaculares. Contudo, as características logo lembradas do kabuki são, provavelmente, o *mawari-butai*, ou palco giratório usado para trocar de cenário, a caracterização violenta do ator *aragoto* e os *oyama*, que são papéis femininos representados por homens.

A origem da palavra *kabuki* está em *kabuku*, que significa inclinação, ao que se soma a conotação de ações e estilos estranhos. Nas origens, essa arte cênica gozava de popularidade entre as pessoas comuns que expressava direta e corajosamente os seus sonhos e emoções.

## 2 Kabuki e o Bunraku: as características da narrativa dos Animês

O Animê parece ter absorvido muitas características do teatro Kabuki e Bunraku: a ênfase aos personagens e sua visualidade; enredos ilógicos e cheios de fantasia; ação fragmentada; o clímax da história centralizado no conflito corporal dos personagens.

“Enquanto o teatro clássico ocidental é um drama de palavras, com ênfase nos diálogos e um enredo verossímil, portanto, um teatro centrado na lógica, os teatros *bunraku* e *kabuki*, ao contrário, apresentam um grande dinamismo no palco, com a generalização de diálogos, atuação e música, um enredo freqüentemente ilógico, ou com uma lógica apenas dramática, e caracterizando-se sobretudo como teatros centrados na imaginação fantasiosas e nas emoções.” (KUSANO, 1993, p. 345)

O foco dramático se desloca para os personagens, colocando a trama mais como um cenário ou ambiente do que como uma força maior em que os personagens são tragados e envolvidos. Diferente, portanto, do teatro grego que influenciou o Ocidente. Porém, para garantir a dramaticidade e o envolvimento do público à história, tanto o Bunraku

quanto o Kabuki desenvolveram uma linguagem narrativa com um forte apelo à visibilidade e identificação com os personagens, explorando os movimentos, expressões e gestos através de uma dança cênica de intensa beleza plástica.

“Nas cenas cruciais, todas as falas e ações das figuras principais são dirigidas encarando-se o público, não apenas os companheiros de cena; e, mesmo nos diálogos, favorece-se antes o público do que os interlocutores. O emprego da técnica *shômen engui* (“atuação frontal”) manifesta a procura deliberada do efeito pictórico ou fotográfico, a cena como quadro ou fotografia, e é bastante usada nas atuações estáticas de cenas interiores, com as personagens sentadas sobre o *tatami*.” (KUSANO, 1993, p. 319)

Essa atuação frontal envolve o público, encarando-o, e se relacionando diretamente, permitindo com que haja uma interação entre personagem e espectador, através de efeitos pictóricos que impressionem, deslocando a atenção na busca de uma lógica do enredo para uma contemplação da presença e da ação dos protagonistas.

“Ao contrário da pose natural, espontânea, o sentido de movimentação, o sentido de movimentação no kabuki é o da figura centrada num gesto ou movimento padronizado como o da dança: a pose pictórica ou fotográfica, portanto, altamente convencionalizada. Cada cena é composta por uma série de quadros, onde o espaçamento e arranjo das figuras no palco obedecem ao mesmo princípio de composição das pinturas *ukiyoê*, como se realmente visassem a serem captadas por um quadro ou uma fotografia.” (KUSANO, 1993, p. 339)

Essa estética visual da pose dos heróis e vilões permeia muitos animês, em alguns casos o fundo do quadro pouco importa, o efeito dessa forma narrativa é sobrelevação dos protagonistas em relação à trama, tornando-se o grande momento dramático o confronto com os antagonistas. A linguagem dos animês se molda através da intenção de maximizar a ação dramática, explorando a composição dos planos com as expressões e gestos das personagens e as formas e o movimento de objetos. “Todas as cenas de Kabuki devem encerrar-se com uma cena que componha um quadro de beleza formal e equilibrada” (KUSANO, 1993, p. 340)

Assim, os planos são regidos por quadros que consigam trabalhar os pontos-de-fuga, seja do espaço físico em que se encontra os personagens ou das linhas traçadas por luz e sombra. Sendo que numa mesma ação dramática pode-se ter de quatro a cinco planos diferentes que depois são encadeados na montagem, e, onde cada um desses planos possui o mesmo princípio, como se fossem uma pintura ou fotografia estática onde o que se procura é o equilíbrio e a beleza.

Além da estética visual, certos movimentos cênicos do Kabuki parecem ter correspondentes com algumas seqüências encontradas nos animês: os confrontos cênicos entre protagonista e antagonista.

O *tachimawari* (literalmente, ‘de pé e girando ao redor’), por exemplo, é o movimento de luta e conflito.

“Há dois tipos característicos de cenas de luta. Um deles, o mais apreciado pelos japoneses, dá-se quando o herói ou heroína move-se através do palco, paralelamente às luzes da ribalta, enquanto seu único adversário ou grupo de inimigos, vestido de

forma semelhante e portando armas idênticas, surge do lado oposto do palco para confrontá-lo, movendo-se em uníssono como num coro dançante, denominado *yoten*. Ao ocorrer o encontro, os inimigos espalham-se ora à esquerda ora à direita do herói, desvencilhando-se de seus golpes de espada, golpeiam ou saltam de lado. O outro tipo de *tachimawari*, não muito do agrado aos padrões japoneses, trata-se de uma cena de assassinato extremamente estilizada, efetuada em câmera lenta, para se acentuar a intensidade do tempo enquanto duração, formando uma grotesca, mas bela dança da morte. Os movimentos dos atores durante as lutas são estilizados e perfeitamente coordenados, no sentido de se atingir, maior beleza das formas e são acompanhadas de música *gueza*, especialmente os sons rítmicos dos tambores, reforçados pelos sons das matracas. E assemelham-se antes aos interlúdios de dança do que às cenas reais, isto porque, tanto nas cenas de luta quanto nas de assassinato, o herói expressa sua valentia derrotando facilmente seus oponentes, não havendo, portanto, quase contato físico real entre os corpos e nem mesmo entre as espadas, com duelos transformando-se numa coreografia de balé com acompanhamento musical. As seções dentro da *tachimawari* culminam em impressionantes poses *mie*. E quando as lutas ocorrem nos tetos, todos os truques circenses são empregados.” (KUSANO, 1993, p. 327 e 328)

Nos animês, não há apenas uma contemplação da luta, mas um movimento visual de dentro da luta. Há uma supervalorização dos movimentos cênicos do confronto, pautados por imagens ricas em efeitos pictóricos, com ação fragmentada, em que o tempo dramático torna-se elástico e plasticamente belo, cadenciado em um ritmo, muitas vezes,

épico, ora lírico, ora frenético, envolvendo o espectador, colocando-o em relação direta com o ponto-de-vista do herói e o maximizando.

Essas seqüências de *tachimawari* nos animês lembram a uma dança coreografada que potencializa exatamente o conflito e os personagens envolvidos. Em alguns animês, logo após o *tachimawari* há um plano fixo, que poderia ser considerado uma pose *mie*, onde o personagem pára olhando o adversário, culminando na valorização do desfecho do confronto e no ápice da seqüência.

Outro movimento cênico do Kabuki que encontra correspondências nos animês é o Tate:

“Tate é a denominação geral dessas técnicas de movimentação nas cenas de lutas grupais. O acento na importância dos atores no *kabuki* e a procura da realização do princípio de beleza formalizada alcançam momentos significativos através dos *tate*, posto que, compostos de cenas de atuações grupais de lutas estilizadas, com cambalhotas, saltos e acrobacias [...] No conjunto, os movimentos *tate* transformam-se em danças grupais brilhantemente coreografadas.” (KUSANO, p. 328)

Nos animês, existem seqüências de luta muito similares a essa coreografia do *tate*, tendo como um potencializador dramático a montagem de imagens em meio a uma ação fragmentada, com planos explorando vários ângulos, um tempo elástico, um ritmo ora lento, ora acelerado, mostrando vários pontos-de-vista de todos os envolvidos no confronto, em uma dança cênica a qual a seqüência de imagens está intimamente envolvida, há, portanto, um enlace e uma harmonia entre planos e montagem com os movimentos dos personagens. O efeito no es-

pectador é de êxtase, a realidade da luta não é questionada, o tempo dramático adquire uma intensidade valorizando o protagonista e os antagonistas.

Essa questão sobre a fragmentação e o ritmo da ação dos personagens é importante tanto para os animês quanto para os teatros Bunraku e Kabuki. Cada animê tem um traço diferente, assim como uma história diferente e um ritmo de encadeamento de cenas diferentes. Como os personagens são o foco das animações e, conseqüentemente, regem a montagem/edição, pode-se dizer que o ritmo da justaposição das imagens e planos segue a dos seus personagens e da ação desempenhada por eles. Há, portanto, uma harmonia estética cadenciada e ritmada pelos protagonistas.

Porém, o ritmo nos animês não pode ser encarado como algo subjetivo e sim objetivo. Pois, depende deste a atenção do espectador, e, principalmente, o seu não questionamento sobre a realidade dos fatos ou da trama, assim, a cadência rítmica está diretamente associada ao tempo dramático, e a sobrelevação dos personagens em relação ao enredo.

Com a fragmentação da ação e com a plasticidade dos planos estáticos e/ou em movimento, a valorização dos personagens acaba dependendo da qualidade da montagem/edição dos conflitos e confrontos, que, geralmente, são recheados de justaposição de planos seqüência, planos de detalhes, planos abertos e fechados, todos estes de vários ângulos, explorando corpos, objetos cênicos e ambiente, e, esteticamente belos.

Outra característica dessa linguagem dos animês (e também do Mangá) é o uso de uma série de planos em *close up* que mostrem detalhes fora do conflito e, muitas vezes, durante a ação dramática, como um peixe num

lago, uma folha caída na floresta, um enfeite em uma casa etc. que, na verdade, são metáforas visuais que se relacionam com o drama em destaque, essa composição narrativa lembra a experiência teorizada e praticada por Pudovkin em seus filmes no cinema russo da década de 1920. Esses detalhes servem para traçar e aprofundar a emoção e os sentimentos dos personagens na história através de imagens.

Esse interesse pelo figurativo na cultura oriental é uma característica que advém de sua forma de se comunicar, isto é, a escrita japonesa tem como objetivo principal a visualização, ao contrário da ocidental, que se associa essencialmente ao som representado. Entre a seqüência de imagens significativas (escrita japonesa) e imagens sucessivas (histórias em quadrinhos ou montagem dos planos), há uma continuidade: o mesmo traço de tinta e o mesmo deslocamento linear do olhar à linha da narrativa. Dessa maneira, os japoneses se acostumaram a abstrações de figuras e figuras propriamente ditas, fluindo de um antigo costume de se fazer a junção de ambas. Em relação aos ocidentais, portanto, há uma maior predisposição dos japoneses ao visual. Isso explica por quais bases culturais o mangá e o animê erigiu sua linguagem, e porque há correspondências com os teatros Bunraku e Kabuki.

### 3 Conclusão

Os animês, ao longo do tempo, sofreram influências ocidentais, todavia o interessante é observar em que medida essa mistura estética e cultural tornou-se, não um delimitador ou cerceador, mas um agregador de referências, não perdendo as características pró-

prias da narrativa oriental, moldando essas influências à linguagem japonesa.

Existem outros elementos importantes com os quais os animês e os teatros tradicionais japoneses se correspondem. Além dos movimentos cênicos, cores e trajes dos protagonistas e antagonistas fazem parte da construção e sobrelevação dos personagens em relação à trama.

“As cores ofuscantes e os padrões usados nos trajes de kabuki não funcionam apenas como fonte de atração visual, com o propósito de se atingir um efeito dramático. Na realidade, obedecem a um código cromático e de padrões, que leva à identificação da idade e condição social das personagens, assim como à revelação de suas personalidades, e que se solidificou através de convenções estabelecidas durante os quase quatro séculos de existência do kabuki.” (KUSANO, 1993, p.233 e 234)

Assim, tornam-se necessárias pesquisas que se proponham a identificar e analisar o que há na linguagem das animações japonesas que seja de caráter próprio e de origem oriental, e como isso se desenvolveu e se refinou, imerso a influências ocidentais sem perder, com isto, sua identidade. Animações como “Akira” (1988) de Katsuhiro Otomo, “Ghost in the Shell” (1995) de Mamoru Oshii, “Cowboy Bebop” (1998) e “Samurai Champloo” (2004) de Shinichiro Watanabe e “Serial Experiments Lain” (1998) de Ryutaro Nakamura, são exemplos de refinamento e estilização da linguagem oriental, com misturas ocidentais que servem mais como citações do que uma marca preponderante nas histórias, geralmente, são referências colocadas em cenários e objetos de cena, ou através de tramas que lembrem gêneros consagrados no cinema, como filmes

de gangsters, westerns, ficção científica etc., e como a trama é utilizada como uma ambientação nos animês, essas citações são mais homenagens que os diretores japoneses fazem aos artistas e diretores ocidentais do que adequação aos padrões americanos ou europeus.

Por outro lado, o que se observa, atualmente, é a crescente influência que o animê exerce no cinema ocidental, filmes como, “Matrix” de 1999, “Matrix-Reloaded” e “Matrix-Revolution” (ambos de 2003) dos Irmãos Wachowski, “5º Elemento” de 1997 de Luc Besson e “Kill Bill vol.1” de 2003 de Quentin Tarantino, são exemplos dessa estética e linguagem sendo absorvidas pelo ocidente. Nestes filmes, há a mesma forma de utilização dos planos esteticamente bem construídos, uma montagem ritmada e dinâmica, ora lírica, ora frenética, tramas como cenário e um drama focado nos personagens, onde os confrontos com os antagonistas são o ápice da narrativa, deixando claro que o verossímil pouco importa.

Essa linguagem e estética oriental de narrativa dramática começa a despontar e a chamar a atenção do ocidente através de diretores de cinema chineses, japoneses e coreanos como Takeshi Kitano “Dolls” (2002), Wong Kar Wai “2046” (2004) e “My Blueberry Nights” (2007), Zhang Yimou “Herói” (2002) e “O Clã das Adagas Voadoras” (2004) e Chan-wook Park com “Oldboy” (2003). No ocidente, os animês ainda sofrem pelo estigma de, por serem animações ou “desenhos animados”, logo se associa a um gênero para público infantil, e com isso uma forma de comunicação de pouca importância, o que no caso dos animês não corresponde com a realidade. Há mais rela-

ções entre os animês e os filmes desses cineastas citados do que se imagina.

O que é fato, atualmente, é que esse estilo oriental vem impressionando e influenciando os realizadores ocidentais, em um claro caminho inverso do que ocorreu durante as décadas de 1950 até 1980. Portanto, compreender e analisar quais os fundamentos que compõem essa linguagem e por quais princípios é tecida essa estética, é atentar para esse contexto, que parece apontar para uma tendência narrativa nas produções cinematográficas e audiovisuais.

#### 4 Referências

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

EISENSTEIN, Sergei M. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002;

LUYTEN, Sonia Bibe. *Manga, O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Editora Hedra, 2000;

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

DANCYGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*. 3ª edição. Editora Campus, 2003. Rio de Janeiro.