



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
APLICADAS- FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
PROFESSOR ORIENTADOR: MAÍRA CARVALHO
ÁREA: AUDIOVISUAL

As influências do cinema japonês em Kill Bill

Miguel Jorge Coury
RA 20725456

Brasília, Novembro de 2010

Miguel Jorge Coury

As influências do cinema japonês em Kill Bill

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Profa . Maíra Carvalho

Brasília, Novembro de 2010

Miguel Jorge Coury

As influências do cinema japonês em Kill Bill

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Profa. Maíra Carvalho
Orientador

Prof. Bruno Nalon
Examinador

Profa. Flor Marlene
Examinador

Brasília, Novembro de 2010

Agradecimentos

À minha orientadora, pela atenção, paciência e profissionalismo.
A Quentin Tarantino por ter feito os dois melhores filmes da minha vida.
A minha mãe, por tudo que tenho e por tudo que sou.

RESUMO

O cinema japonês é um dos que mais expressam a cultura e arte de seu país de origem. Seus diretores contaram ao mundo a história do Japão e a grandeza épica de suas obras inspirou diretores ao redor do mundo. Entre os diretores ocidentais que foram inspirados pela arte do oriente está Quentin Tarantino, um grande fã assumido do cinema japonês que não hesita em usar as influências de forma explícita em seus filmes. Tarantino gosta de readaptar as influências ao seu modo, mas mantendo a essência original das mesmas. *Kill Bill* é o seu filme que mais foi influenciado pelo cinema japonês em vários itens como roteiro, direção, trilha sonora etc. Neste projeto o que se faz é expor e analisar as influências mais evidentes do cinema japonês dentro da obra citada.

Palavras-chave: Kill Bill, Cinema Japonês, Quentin Tarantino, influências, semelhanças.

Lista de Ilustrações

Figura 1. FUJITA, Toshiya. <i>Lady Snowblood</i> . Japão, 1973.....	39
Figura 2. TARANTINO, Quentin. <i>Kill Bill - Volume 1</i> . EUA, 2003, 00:35:26.....	40
Figura 3. Idem. 00:39:34.....	40
Figura 4. KOIKE, Kazuo. <i>Lady Snowblood</i> . Japão, 1972.....	41
Figura 5. Op.Cit. 00:41:10.....	41
Figura 6. Idem. 00:58:16.....	43
Figura 7. Idem. 00:56:34.....	43
Figura 8. CLOUSE, Robert. <i>O Jogo da Morte</i> . Hong Kong, 1978.....	44
Figura 9. Op.Cit. 01:06:17.....	44
Figura 10. Op.Cit. 01:14:14.....	45
Figura 11. Op.Cit. 01:14:31.....	46
Figura 12. Op.Cit. 01:14:32.....	46
Figura 13. Op.Cit. 01:21:37.....	47
Figura 14. Op.Cit. 01:21:38.....	47
Figura 15. Op.Cit. 01:21:40.....	47
Figura 16. LO, Wei. <i>A Fúria do Dragão</i> . Hong Kong, 1972.....	48
Figura 17. Op.Cit. 01:25:58.....	48
Figura 18. Op.Cit.....	49
Figura 19. Op.Cit. 01:31:33.....	49
Figura 20. TARANTINO, Quentin. <i>Kill Bill Volume 2</i> . EUA, 2004, 00:44:06.....	50
Figura 21. Idem. 00:46:23.....	51
Figura 22. Idem, 00:47:04.....	51
Figura 23. Idem, 00:47:35.....	51
Figura 24. Idem, 00:54:42.....	52
Figura 25. Idem, 00:55:14.....	53
Figura 26. Op.Cit. 00:05:48.....	55
Figura 27. Op.Cit. 00:05:53.....	56

Sumário

1	Introdução.....	13
2	Cinema Japonês.....	15
2.1	História.....	15
2.2	Principais Gêneros.....	16
2.2.1	<i>Jidaigeki</i>	16
2.2.2	<i>Pinku eiga</i>	17
2.2.3	<i>Yakuza eiga</i>	17
2.3	Os grandes diretores.....	18
2.3.1	Shozo Makino, o pai do cinema japonês.....	18
2.3.2	Kenji Mizoguchi.....	18
2.3.3	Shoei Imamura.....	19
2.3.4	Yasujiro Ozu.....	20
2.3.5	Akira Kurosawa.....	21
2.4	O mestre Bruce Lee.....	23
3	Linguagem Audiovisual.....	25
3.1	Roteiro.....	25
3.1.1	A Idéia.....	26
3.1.2	O Conflito.....	27
3.1.3	A Personagem.....	27
3.2	Imagem.....	29
3.2.1	Direção.....	29
3.2.2	Direção de arte.....	31
3.2.3	Fotografia.....	32
3.3	Som.....	33
3.3.1	Trilha sonora.....	34
3.3.2	Ruído.....	35
3.3.3	Diálogo.....	36
4	O cinema japonês dentro de Kill Bill.....	37
4.1	História e produção.....	37
4.1.1	Quentin Tarantino.....	37
4.1.2	<i>Kill Bill</i> Volume 1 e 2.....	37
4.2	As referências nos capítulos.....	39
4.2.1	A origem de O-Ren.....	39
4.2.2	O homen de Okinawa.....	42
4.2.3	Confronto na Casa das Folhas Azuis.....	44
4.2.4	O cruel treinamento de Pai Mei.....	50
4.3	Uma visão geral.....	53
5	Considerações finais.....	57
	Referências.....	59
	Filmografia.....	61

1 Introdução

Nos anos de 2003 e 2004 o aclamado diretor Quentin Tarantino lançou nos cinemas a série *Kill Bill*, em 2 volumes. Tarantino conta que a primeira idéia que ele teve era de um filme de vingança, aonde uma assassina (não uma simples assassina, e sim a mulher mais perigosa da face da terra) teria sido enganada e traída e seria consumida pelo desejo de vingança. As idéias já foram surgindo nas filmagens de outro grande clássico de Tarantino, *Pulp Fiction* (1995) (DVD *Kill Bill* Vol 1, 2003).

Kill Bill foi sucesso de crítica e público, sendo considerado pelos apreciadores de Tarantino mais um clássico do diretor. O filme se fez marcante pelas intensas cenas de batalha, sangue e violência e pelo seu tema de vingança. Tarantino é um grande fã da cultura oriental e de filmes de ação, o que fez com que esta paixão se tornasse influência presente de forma clara em todos os seus filmes. *Kill Bill* pode ser considerada a obra mais ousada de Tarantino por ter misturado todas essas influências orientais e ocidentais em um único filme e fazê-las presentes no roteiro, na fotografia, na montagem, nos personagens, nos diálogos, etc.

A riqueza de influências do cinema japonês presentes em *Kill Bill* o torna um rico objeto de pesquisa. Quando paramos para identificar, analisar e entender o porquê cada uma delas foi usada; e da forma que foram usadas; o filme pode ser visto como algo a mais do que um simples filme de ação com elementos narrativos e violência típicos do “cinemão” e passa a apresentar elementos de refinamento estético. O filme é uma grande mistura de influências japonesas antigas readaptadas e reinventadas para se encaixar no cinema do século XXI. Tarantino procurou em *Kill Bill* adaptar essas influências e manter o clima e originalidade das mesmas, para que o filme fosse inovador na nossa época mesmo usando técnicas e conceitos antigos.

A principal influência na obra, e a mais perceptível, é o cinema japonês dos anos 1960 e 70. Tarantino é assumidamente um grande apreciador dessa arte que pode ser identificada em *Kill Bill* no roteiro, direção, fotografia e personagens. O cinema de Hong Kong, conhecido pela sua fama nos quesitos ação e violência, também marca sua presença principalmente nas cenas de luta. O primeiro filme ainda procura “brincar” com cenas inspiradas no cinema de terror italiano e no cinema sueco.

Enquanto o volume 1 de *Kill Bill* foi um filme que teve como principal atrativo as cenas de ação e violência, o volume 2 equilibrou a história com um pouco mais de conteúdo. Este já deixa as influências orientais um pouco mais de lado e entra com o cinema Western, cinema italiano, cultura pop americana dos anos 80 e até histórias em quadrinhos. Tarantino diz que o Volume 1 é a pergunta, e o Volume 2 a resposta (DVD *Kill Bill Vol 2*, 2004).

Para a análise das obras, a metodologia será embasada em pesquisa bibliográfica sobre história do cinema, história do cinema japonês, artigos e reportagens sobre os temas discutidos e materiais audiovisuais acerca do tema desenvolvido.

Este projeto de pesquisa tem como objetivo expor a riqueza de conteúdo e mistura cultural presentes em *Kill Bill*, revelando-o como um farto objeto para pesquisa acadêmica. E para que possamos ver estes filmes não mais como um simples blockbuster de violência e ação, se faz necessária a análise aprofundada de todas as influências que estão por trás da construção do produto final. Ao estudar um pouco mais o cinema japonês é possível analisar e entender o porquê este estilo foi a principal influência usada na construção de *Kill Bill*.

2 Cinema Japonês

2.1 História

Poucos anos após a empresa americana Vitascope ter introduzido a tecnologia do cinema no Japão (por volta de 1897) o país já começava a formar sua própria indústria cinematográfica. Os primeiros filmes em maioria retratavam grandes aventuras de época, filmes históricos e filmes de samurais. Apesar dos filmes serem mudos como no restante do mundo, o Japão acompanhou cedo a tendência de dubladores e narradores nas salas de cinema como na Europa. Estes eram chamados de *benshi*. Sentado junto à tela, o *benshi* trabalhava sozinho ou juntamente com uma orquestra e era responsável por narrar, dublar e interpretar as vozes dos personagens nos filmes. Além disso eles preenchiam o espaço das pausas técnicas com comentários e explicações sobre a narrativa (NOVIELLI, 2001).

A indústria cinematográfica japonesa passou por algumas crises que limitaram as produções por vários anos. Em 1923 a cidade de Tokyo sofreu o grande terremoto que destruiu os principais estúdios de cinema do país. A política também passou a interferir na indústria. Na guerra contra a china, em 1933, os militares passaram a controlar as salas de cinema e os estúdios, que foram obrigados a produzir e exibir filmes com cunho educacional de lealdade ao império e propagandas militaristas. O mesmo ocorre na II Guerra Mundial, onde os filmes adquiriram um caráter de propaganda ideológica similar às usadas na União Soviética, Europa e Estados Unidos na mesma época (HANDA, 1999).

A vitória americana na II Guerra Mundial mudou o cenário do cinema japonês mais uma vez. As produções foram censuradas entre os anos de 1946 e 1950 e mais de 225 filmes dos 544 produzidos durante o período de Guerra foram destruídos por ordem Comando Supremo de Forças Aliadas (HANDA, 1999). Alguns diretores, como Kenji Mizoguchi, procuraram alternativas no gênero *geido mono*, que são obras ambientadas no período *Meiji* e quase sempre englobam biografias de personagens famosos. Outros além de Mizoguchi optaram por explorar este gênero por ser possível poupá-lo da propaganda. Mas além de obviamente não agradar nem um pouco aos militares, os *geido mono* não foram muito bem recebidos pelo público, por seu

sentimentalismo excessivo e pela imagem hierarquizada da mulher submissa e do homem viril (NOVIELLI, 2001).

Nas décadas de 1970 até a década de 2000 criou-se uma gama bastante variada de gêneros para atender a sociedade moderna contemporânea como os filmes sobre jovens, sobre homossexuais, sobre estrangeiros no Japão, sobre monstros (vale destacar o famoso *Godzilla* de 1954), terror, produções independentes, documentários etc. Assim como no mundo todo o Japão foi “invadido” pela indústria cinematográfica norte americana que ocupa a grande maioria dos filmes em cartazes, mas continua sua trajetória (HANDA, 1999).

2.2 Principais Gêneros

2.2.1 *Jidaigeki*

O *jidaigeki* foi um gênero criado pelo diretor Shozo Makino no início do século XX. O significado da palavra seria algo como “filme de época” e é disso mesmo que eles se tratavam; dramas de época derivados do teatro com trama e narrativa popular. Todo filme ambientado no período Tokugawa ou Edo (1600 a 1867), era classificado como *jidaigeki*. Mesmo sendo o gênero preferido do público japonês, os *jidaigeki* não escaparam das censuras no período de guerra. A propaganda militarista usava o cinema como uma de suas principais ferramentas para disseminação de suas ideologias políticas, o que fez com que os diretores do gênero *jidaigeki* tivessem suas idéias e valores um pouco limitadas ao transportá-los para as telas já que em muito destes filmes o tema era o heroísmo, a devoção, o sacrifício, etc (NOVIELLI, 2001).

Mesmo quando realizados com baixos orçamentos, estes filmes fascinavam o público pela agilidade da narrativa e pelas espetaculares cenas de ação. O gênero inaugurou as cenas de combate intenso chamadas de *chanbara*, que são lutas de espadas com movimento extremamente realista porém efeitos exagerados como grande jatos de sangue e decapitações. Elas receberam este nome por causa da onomatopéia *chan chan bara bara* derivada do clangor das espadas durante a luta. Era tradição a maioria dos *jidaigeki* terminarem com uma cena de uma grande batalha, chamada de *dai keto*.

O estereótipo de super-heróis perfeitos de características divinas e sobrenaturais foi quebrado mais tarde nos *jidaigeki*, estes passaram a se tornar mais vulneráveis principalmente no caráter psicológico (NOVIELLI, 2001).

2.2.2 *Pinku eiga*

O cinema erótico começou a nascer no Japão por volta dos anos 1950, em pequenas produções. Chamados de *pinku eiga* (do inglês *Pink*, rosa; “Filmes Rosa”) , estes filmes fizeram parte de aproximadamente metade da produção da indústria na década de 1960. Os *pinku eiga* a princípio eram filmes com um cunho mais erótico, realizados com o mínimo de custos e ganharam conteúdo cada vez mais explícito, resultando na pornografia nas décadas seguintes (HANDA, 1999).

2.2.3 *Yakuza eiga*

Junto aos filmes eróticos o tema mais abordado na época eram os filmes de ação e máfias, especificamente sobre o clã *yakuza*. A companhia de cinema *Toei* (mais tarde responsável pelo sucesso *Godzilla*) foi a primeira a farejar o potencial comercial do tema para os cinemas. Os *yakuza eiga* eram dirigidos ao público jovem e procuravam explorar os mitos sobre o mundo do crime. Seus personagens inauguraram a moda do “anti-herói” no Japão; o mocinho que vive às margens da lei e mesmo sendo um gangster era movido por nobres instintos, possuía seu código moral e uma crença a ser seguida.

Os *yakuza eiga* abordavam bastante os temas de vingança, rivalidade e honra. Alguns dos diretores japoneses que mais concentraram seus filmes no tema *yakuza* foram Masahiro Makino, Tomu Uchida e principalmente Tai Kato. Todos eles já possuíam experiência no gênero *jidaigeki*, mas foram os filmes de Kato que marcaram momentos importantes do cinema japonês; como *Amor por uma mãe* (1962), *Crônica do clã Sanada* (1963) e *Sangue de vingança* (1965) que é considerada uma das obras primas e o grande protótipo dos *yakuza eiga* (NOVIELLI, 2001).

2.3 Os grandes diretores

2.3.1 Shozo Makino, o pai do cinema japonês

Foi por volta de 1908 com o diretor Shozo Makino que a produção de filmes japoneses começou a assumir uma conotação comercial definitiva. Makino fechou parceria com um diretor de um teatro em Kyoto e dela nasceu *A Batalha do templo Honno* (1908) que foi filmado em apenas 3 dias e sem roteiro e se tornou sua primeira produção como cineasta. Nesta produção ele usou a técnica da câmera posicionada no centro do cenário que derivada dos dramas de teatro ainda era mais tradicional na época.

Mais tarde o diretor fechou outra importante parceria que durou décadas e definiu as primeiras superproduções japonesas. Matsonuke Onoe, ator já com experiências em filmes de heróis, ao lado de Makino se tornou o primeiro grande astro japonês e juntos fizeram uma enorme quantidade de filmes, num ritmo de aproximadamente 60 a 80 por ano. Foi desta parceria que nasceu a considerada primeira superprodução japonesa, *Os 47 Ronin* (1921). Este filme ganhou várias refilmagens e *remakes*, é hoje a obra japonesa mais refilmada de todos os tempos e consagrou o tema da vingança que permanece até hoje em várias produções japonesas (NOVIELLI, 2001).

2.3.2 Kenji Mizoguchi

Mizoguchi tinha como seu principal tema o feminismo e a mulher japonesa, e mesmo passando pelo rigoroso período de censura militar conseguiu abordar o cotidiano, a violência contra a mulher e o idealismo feminino. As mulheres de Mizoguchi são objetos de mercantilização por parte do homem, sendo sempre submissas a eles mas conscientes de sua condição usam do que podem pra sobreviver. Um de seus filmes mais famosos é *As Irmãs de Gion* (1939) que fala sobre o conflito de duas irmãs gueixas com personalidades totalmente diferentes no bairro dos prazeres de Kyoto; enquanto a mais velha segue a tradição da submissão total ao homem, a mais nova se convence de que a mulher pode tirar algum proveito prazeroso disso. Outros famosos filmes do diretor foram *A vitória das mulheres* (1946), *O amor de sumako* (1947),

Mulheres da noite (1948) e *Paixão ardente* (1949). Mizoguchi quis mostrar em quatro diferentes filmes todas as suas visões possíveis sobre o feminismo, e de como a luta pela auto-afirmação da mulher passa sempre por variados tipos de martírio (no caso destes filmes gravidez, machismo, violência física e prostituição). Em todos eles a protagonista foi interpretada pela atriz Kinuyo Tanaka, que se transformou numa espécie ícone de idealismo feminino para o diretor (NOVIELLI, 2001).

2.3.3 Shoei Imamura

Shoei Imamura também abordava assuntos femininos da mulher liberal e, além disso, a reflexão sobre o sexo, o retrato da camada mais pobre da sociedade, o Japão pós-guerra e o senso de extremo realismo eram características fortemente presente em seus filmes. Seus personagens são considerados imperfeitos pelos papéis que representam na sociedade (criminosos, prostitutas, vagabundos, trapaceiros, etc.), porém não fazem idéia ou noção da possível gravidade de suas ações por que não se apegam a nenhum tipo de ética local. Um de seus primeiros trabalhos foi *Todos Porcos* (*Buta no gunkan*, 1961) que conta a história de uma prostituta e um fraudulento que vivem em uma base militar americana e faz uma crítica ao imperialismo norte americano. Nesta obra o clã *yakuza* instala um comércio ilegal de carne de porco numa base estadunidense, e tudo acaba se tornando uma crítica metaforizada sobre a situação dos japoneses na época, que haviam se vendido aos americanos como se fossem porcos.

A sua obra mais importante sobre o feminismo foi *Mulher Inseto* (1963), documentário sobre a vida de uma camponesa chamada *Tome*. Fruto de imagens reais e vividas coletadas entre 1920 e 1940, o documentário mostra todo o martírio que a moça viveu com a exploração do trabalho, um casamento fracassado, incesto e prisão. Essa personagem acabou virando um ícone da condição da mulher japonesa na época e serviu de base para várias outras personagens fictícias que surgiram da mente de Imamura mais tarde. O filme leva este título por causa da visão do diretor sobre estas mulheres submissas e reprimidas, que segundo ele apesar de saberem que nunca iriam sair dessas vidas elas continuavam vivendo apenas pelo seu instinto, como insetos (NOVIELLI, 2001).

2.3.4 Yasujiro Ozu

Yasujiro Ozu realizou apenas 13 filmes entre 1949 e 1963, ano de sua morte, mas ainda sim é considerado um dos mais importantes diretores do cinema japonês e um dos mais conhecidos no ocidente. As características comuns de seus filmes eram facilmente reconhecidas e quase imutáveis, as mais comuns eram os diálogos do cotidiano, simplicidade dos ambientes e a extrema atenção a todos os elementos visuais.

O tema mais abordado pelo diretor era a força da família e os conflitos familiares, principalmente aqueles dados a grandes mudanças na vida da família como um casamento, a morte de um dos genitores ou o filho saindo de casa. Sua primeira obra *Pai e Filha* (1949) conta a história de uma jovem mulher que decide não se casar e renunciar à própria felicidade para que possa cuidar de seu pai pelo resto da vida. Neste filme Ozu procura não representar momentos que tornem explícitas as emoções particulares dos personagens e mistura no tema a tradição e modernidade; mistura que resultou no filme *As irmãs Munekata* (1950) do qual o diretor confessa não ter ficado totalmente satisfeito com o resultado final. *Também fomos felizes* (1951) mostra o cotidiano de uma família totalmente comum onde o único ponto de conflito é a preocupação de todos é que a filha solteira arranje um marido. Assim como *Pai e filha*, o filme mistura mais uma vez tradição e modernidade quando os patriarcas e o irmão são obrigados a aceitar a decisão da jovem de se unir a um homem viúvo.

A obra prima de Ozu é *Viagem a Tóquio* (1953), considerada um dos melhores exemplos de cinema no mundo inteiro. Um casal de idosos que vive no sul do Japão resolve fazer uma viagem a Tóquio para se encontrar com seus dois filhos que já haviam constituído suas famílias na cidade grande. O entusiasmo do casal dá lugar a uma inesperada decepção quando tomam noção da frenética vida da cidade grande que faz com que seus filhos tenham pouco tempo para dar-lhes atenção. Esta obra faz reflexão sem didatismo das profundas diferenças entre as gerações dos personagens. Considerado um filme que deve ser visto por todos, a obra já rendeu vários ensaios e monografias no mundo todo devido às inúmeras possibilidades de leitura dos pontos de vista semântico, religioso e iconográfico.

Seus dois últimos filmes trataram do tema de morte e tiveram como protagonista o próprio diretor, já com quase 60 anos na época. *Fim de verão* (1961) e *A rotina tem seu encanto* (1962) esboçaram as reflexões de Ozu sobre a morte, que viria em breve para ele em 1963. No primeiro, o protagonista é um homem de meia-idade já casado e com 3 filhas que reencontra um antigo amor, mas quando está prestes a revivê-lo acaba morrendo. O segundo conta a história de um homem viúvo que precisa que sua filha se separe dele, se case e viva sua vida.

Não é por acaso que Ozu conhece a fundo estes temas familiares. Passou a vida inteira solteiro e tinha uma forte ligação com a sua mãe, que faleceu no meio da produção de *A rotina tem seu encanto*, fato que muitos julgaram como ponto de partida para o declínio da saúde do diretor. Ozu faleceu em 1963 vítima de um câncer no dia do seu aniversário de 60 anos (NOVIELLI, 2001).

2.3.5 Akira Kurosawa

Akira Kurosawa é até hoje considerado o maior diretor japonês de todos os tempos, o mais conhecido no ocidente e um dos mais conhecidos no mundo todo. Os filmes de Kurosawa eram em sua maioria épicos, de aventura e samurais, considerados inovadores por que não ficava claro na trama onde estavam o bem e o mal, deixando essa conclusão dependente da interpretação dos espectadores. Recebendo apoio de grandes diretores - como George Lucas, Martin Scorsese, Francis Coppola e Steven Spielberg, e do produtor francês Serge Silberman – o cineasta construiu sua carreira com grande prestígio e criatividade e fortaleceu seu nome no mundo todo (NORIEGA, 2002).

Seu primeiro filme como diretor foi *Sanshiro Sugata* (1943), este conta a história de um samurai em busca de um mestre para adquirir conhecimento e sabedoria interior. Certa vez ao comentar sobre o filme, Kurosawa disse que o caminho para a sabedoria interior é tão difícil que poucos conseguem começar e que ninguém consegue descobrir o fim. Como qualquer *jidaigeki* tradicional, o filme contém intensas cenas de combate e termina com uma grande batalha contra o “vilão”, mas aqui ele não exerce o papel de malvado por que no mundo dos filmes de Kurosawa o mal absoluto não existe. O herói vê em seu adversário um homem comum e sente até compaixão pelo mesmo. O filme

ganhou uma seqüência um ano depois mas é considerada ruim até pelo próprio diretor, que justifica essa opinião argumentando que não teve nenhum interesse em fazê-lo pois já o havia feito no primeiro filme e esta segunda parte não passaria de uma obra “requeitada” (RICHIE, 1984).

Kurosawa tinha um grande desejo de fazer um verdadeiro *jidaigeki*, e apesar de existirem vários na época o diretor considerava poucos como “verdadeiros”, pois a maioria eram do gênero *chambara* e se resumiam apenas a lutas com espadas. Com o intuito de fazer um *jidaigeki* que mostrasse o passado no Japão como elemento significativo e ao mesmo tempo trouxesse entretenimento, ele fez o clássico *Os Sete Samurais* (1954) que se tornou sua mais importante e conhecida obra. A trama se passa em uma pequena aldeia que é invadida anualmente por bandidos que roubam as safras, saqueiam as casas e muitas vezes tiram as vidas dos fazendeiros. Decididos a tomarem uma providência imediata sobre a situação, os fazendeiros contratam um grupo de samurais para salvar a aldeia em troca de comida e abrigo. Os samurais acabam adotando a causa dos fazendeiros como sua própria causa. O filme é sobre grupos de pessoas e suas ações sociais por isso Kurosawa dividiu o filme em três unidades separadas de várias maneiras para contar as histórias dos bandidos, dos fazendeiros e dos samurais. Podemos perceber essa divisão principalmente nas características da trilha sonora associada a cada um destes grupos. O encontro dos bandidos com os samurais só ocorre na chegada da grande batalha final tradicional dos *jidaigeki* (RICHIE, 1984).

Em 1971 o diretor passou por problemas de depressão e chegou a tentar suicídio, mas encontrou sua recuperação através da total dedicação ao seu trabalho. Em 1975, ele lançou *Dersu Uzala* que conta a história de um líder de uma expedição russa que contrata um caçador siberiano para guiá-lo, iniciando assim uma relação aonde o caçador ensina ao capitão o verdadeiro significado da vida. *Dersu Uzala* foi mais um filme bastante aclamado no mundo todo e levou vários prêmios como o Oscar de melhor filme estrangeiro em 1976. *Kagemusha O Guerreiro das Sombras* (1980) foi outro grande sucesso e na época o filme mais caro já feito no Japão. Conta a história de um ladrão que é confundido com o líder de um clã em guerra e acaba assumindo o trono, mas não consegue liderar e termina assistindo seu clã ser derrotado pelo inimigo.

Os últimos filmes de Kurosawa são mais pessoais e intimistas, como *Dreams* (1990) onde ele relatou alguns sonhos que teve durante a infância. O diretor faleceu em 1998 (HANDA, 1999).

2.4 O mestre Bruce Lee

Apesar de Bruce Lee e seus filmes serem de origem chinesa, é válido citar o ator neste estudo por que este influenciou consideravelmente todo o cinema oriental e as artes marciais ao redor do mundo.

Bruce Lee nasceu em São Francisco nos EUA em 1940 mas cresceu em Hong Kong, aonde seus pais trabalhavam na Ópera Chinesa. Por causa do trabalho de seus pais, Lee já nasceu no meio artístico e começou a atuar em alguns filmes chineses logo na sua infância (WIKIPEDIA, 2010).

Com 15 anos começou a treinar artes marciais juntamente com seu pai e aos 18 com o mestre Yip Man, que foi o único a aceitar treiná-lo numa época em que as pessoas se recusavam a treinar orientais e mestiços. Yip Man disse que Lee evoluía bem mais rápido do que qualquer outro aluno e começou a dar aulas particulares ao jovem. Aos 18 ele se mudou para os EUA aonde terminou seus estudos no ensino médio, ingressou para a universidade e se formou. Em 1959 começou a ensinar artes marciais e em 1964 fundou a escola e artes marciais *Jun Fan* juntamente com um amigo. Lee ensinava praticamente Wing Chun, mas começou a trabalhar e melhorar as técnicas ao seu modo (WIKIPEDIA, 2010).

Foi convidado pelo produtor Willian Lee Dozier a participar de uma audição após este ter ficado impressionado com uma de suas apresentações de artes marciais. Ganhou o papel do personagem Kato na série *O Besouro Verde* (George W. Trandle, 1966). A partir daí começou pra valer a carreira cinematográfica e televisiva do ator que atuou em várias séries e filmes americanos. (WIKIPEDIA, 2010).

Ao retornar para Hong Kong, Lee foi surpreendido com o sucesso que *O Besouro Verde* tinha feito por lá e foi convidado pelo famoso diretor Raymond Chow a estrelar seu primeiro papel principal, *O Dragão Chinês* (Wei Lo, 1971). O filme fez muito sucesso por toda a Ásia e lançou o ator ao seu estrelato. Logo em seguida o sucesso foi superado por *A Fúria do Dragão* que quebrou recordes de bilheteria. Em *O Voo Do*

Dragão Bruce Lee teve a chance de assumir o controle total da produção aonde atuou como escritor, diretor, protagonista e coreógrafo das lutas. Este filme contém uma das cenas de luta mais memoráveis da história do cinema, aonde o astro luta com o ator americano Chuck Norris em pleno Coliseu (WIKIPEDIA, 2010).

Em 1972 Lee começou a produção do filme *O Jogo da Morte*, mas esta foi interrompida quando o ator recebeu uma proposta milionária da Warner Bros para estrelar no filme *Operação Dragão* (Robert Clouse, 1973). Mas em menos de uma semana da estréia do filme, o ator morreu vítima de um edema cerebral. A produção de *O Jogo da Morte* estava quase toda terminada e filmada, e foi passada para o diretor Robert Clouse. Para as cenas que faltavam foi usado um dublê.

Operação Dragão e *O Jogo da Morte* tornaram Bruce Lee uma lenda, pois foram lançados na época da morte do ator. Lee inovou o cinema das artes marciais, virou um ícone e é considerado por muitos o verdadeiro mestre das lutas no cinema (WIKIPEDIA, 2010).

3 Linguagem Audiovisual

3.1 Roteiro

O roteiro é o espetáculo audiovisual apresentado em material escrito, é uma espécie de crisálida que depois se transforma em borboleta e voa. (COMPARATO, Doc 1992)

O roteiro é a base para o nascimento do filme. A partir dele todos os profissionais que trabalham no filme desenvolvem suas respectivas funções: os atores decoram suas falas e criam o caráter do seu personagem, a direção de arte cria cenários de acordo com as cenas descritas, o diretor planeja as cenas, etc. Ele serve como um guia dizendo o que deve ser feito. Se uma pessoa tem dificuldades em visualizar uma cena ao ler o roteiro então é porque ele não está bem feito.

É uma história contada com início, meio e fim, sem a obrigação de seguir esta ordem. Esta história deve ser fácil e agradável de acompanhar, por isso a maioria dos filmes de maior sucesso entre o público seguem esta linha. O espectador busca no cinema uma rápida fuga da realidade e da rotina, algumas horas de ficção aonde ele se identifique com os personagens em cena. Este é um dos pontos mais importantes no papel do roteiro, ele deve deixar a ficção um pouco de lado e trabalhar a realidade para que haja uma identificação com a história por parte do espectador. Os principais temas são amor, piedade, carinho, ódio, desprezo etc pois fazem parte do cotidiano e além da identificação eles despertam o interesse e prendem a atenção de quem assiste. Os personagens no filme, ao contrário da vida real, devem ter uma personalidade definida e constante para que o espectador não fique confuso e são formados por caráter e personalidade. Estes itens são diferentes e não devem ser confundidos, como por exemplo, um personagem pode ter uma personalidade simpática mas com caráter diferente, e vice-versa (RODRIGUES, 2007).

Na elaboração do roteiro, o autor normalmente o desenvolve seguindo etapas, que são:

- **Story Line:** Idéia sucinta do roteiro engloba apenas o essencial, com cerca de cinco linhas.

- **Sinopse:** A idéia geral da história e dos personagens, normalmente contém uma ou duas páginas.
- **Argumento:** As idéias que formarão o roteiro. Ações definidas em seqüência, com personagens, locações, e situações sem diálogos.
- **Roteiro literário:** Serve de base para o orçamento inicial e os projetos de captação. Contém os diálogos e as descrições necessárias.
- **Roteiro técnico:** Responsabilidade do diretor, este roteiro servirá como guia de trabalho para a equipe técnica. Contém indicações de planos, movimentos de câmera etc (RODRIGUES, 2007).

3.1.1 A Idéia

O roteiro sempre nasce a partir de uma idéia. Primeiro vem a idéia, depois o roteiro. Ela faz parte do processo criativo natural do homem. A ciência ainda não conseguiu explicar o porquê alguns homens têm mais idéias do que os outros, por que alguns são mais inteligentes e/ou mais criativos. Alguns cientistas dizem que a criatividade é algo impossível de se medir por que varia enormemente entre diversos tipos de inteligências criativas, outros dizem que a criatividade é o abandono de toda a segurança, ou seja, que as pessoas não criativas são pessoas inseguras com medo de tentar enquanto as criativas enfrentam esta certeza.

Mas as idéias não surgem do nada. Durante toda nossa vida somos bombardeados com imagens e sensações. E para o roteirista é essencial pensar em imagens para “ver” e “sentir” a cena antes mesmo de escrevê-la. O conhecimento geral é muito importante pois as idéias podem tanto surgir com muito esforço quanto podem surgir do nada, é totalmente imprevisível. Em resumo, a idéia é a definição do ponto de vista do roteirista e responde sobre o que será o roteiro (COMPARATO, 1992).

3.1.2 O Conflito

Conflito designa a confrontação entre forças e personagens através da qual a ação se organiza e se vai desenvolvendo até o final. (COMPARATO, 1992, p. 95)

Conflito é a essência do drama. Sem conflito e ação o drama não existe. O drama se desenvolve a partir dos antagonismos e contradições do homem, das suas lutas internas e externas e dos seus problemas.

Ele se classifica em três tipos: conflito de força humana, de força não-humana e de força interna. No conflito de força humana, o personagem pode estar em embate com outro homem ou outro grupo de homens. No conflito de força não-humana está em confronto com forças da natureza ou outros tipo de obstáculos (Ex: filmes de catástrofes ou fenômenos sobrenaturais). Por fim temos o conflito de força interna onde o personagem está lutando consigo mesmo. Em geral acontece nos filmes psicológicos.

Mas, um filme não precisa necessariamente seguir apenas um destes tipos de classificação. Existem vários filmes que fazem a mistura de dois ou até de todos eles, porém apenas um tipo é o chamado conflito-matriz.

Para designar o conflito-matriz com o mínimo de palavras é usado o termo *story line*. O *story line* é uma síntese da história, engloba apenas o essencial e se divide em três blocos que são os pontos-chave da trama:

- A apresentação do conflito, alguma coisa acontece (exposição);
- O desenvolvimento do conflito, alguma coisa deve ser feita (enredo);
- A solução do conflito, alguma coisa se faz (desenlace);

Em resumo, o objetivo do conflito ou *story line* é contar o resumo de uma história que ainda não existe e/ou não foi escrita (COMPARATO, 1992).

3.1.3 A Personagem

Após a construção do conflito, o segundo passo é criar uma personagem para vivê-lo. Primeiramente deve ser definida a necessidade do seu personagem: o que ele quer? Qual seu objetivo ou missão? Depois de definida a necessidade, o autor, com

auxílio do conflito, cria obstáculos para a realização da mesma. O próximo passo é a criação do contexto: sua atitude, personalidade, comportamento, etc (FIELD, 1995).

O nascimento da personagem ocorre no instante em que nasce também a sinopse, e esta quanto mais desenvolvida estiver mais possibilidades cria para o roteiro. A sinopse é a defesa do personagem e deve ser um texto claro e fluido, literalmente neutro, para que se desenvolva sua capacidade de se transformar em roteiro. Uma boa sinopse se torna o guia perfeito para a criação do roteiro. Assim como a *story line*, a sinopse se divide em conteúdos:

- A temporalidade (quando);
- A localização (onde);
- O perfil das personagens (quem);
- O decurso da ação dramática (qual).

O principal personagem, que é o centro da história e a personagem básica do núcleo dramático principal é o **protagonista**. Na trama ele é o personagem mais trabalhado e desenvolvido, está em primeiro plano, sempre no centro da ação e costuma ser uma pessoa ou um grupo de pessoas que tenha capacidade de ação e expressão (COMPARATO, 1992).

Depois de estabelecido o protagonista, a vida dele deve ser separada em duas categorias: interior e exterior. A vida interior é a biografia que forma e revela o personagem; define o sexo, idade, nacionalidade, onde mora, humor, etc. Ela acontece a partir do nascimento do personagem e termina quando o filme começa. A vida exterior acontece quando o roteiro começa e termina junto com ele. Ela diz o que o personagem faz, se ele é feliz, seu estilo de vida, seus objetivos. Também classifica a vida do personagem em três componentes:

- Profissional: O que faz para viver, onde trabalha, profissão, etc.;
- Pessoal: Estado civil, relacionamentos, amizades, etc.;
- Privado: *Hobbys*, o que faz quando está sozinho, intimidade, etc. (FIELD, 1995).

O personagem que caminha ao lado do protagonista é chamado de **coadjuvante**, e geralmente nasce na medida em que o drama é construído. O **antagonista** é o contrário do protagonista e vai contra os objetivos do mesmo, o que o torna seu

opponente e, na maioria das vezes, o vilão da história. Ele tem como elemento característico principal a perseguição e o combate contra o protagonista e deve ter o mesmo peso dramático que ele, porém não é preciso ser desenvolvido com a mesma profundidade (COMPARATO, 1992).

3.2 Imagem

3.2.1 Direção

O diretor tem como uma de suas funções transformar o que foi estabelecido no roteiro em ação, imagem e som. É sua responsabilidade decidir os elementos em cena para que o conceito e a mensagem da história sejam transmitidos ao espectador. Entre as principais funções de um diretor estão:

- **Decupagem de direção:** O diretor define sua visão de filmagem do roteiro literário por meio de um diagrama representando os planos (movimentos de câmera, ângulos da lente, etc.). A decupagem forma a base do roteiro técnico.
- **Planta baixa:** É a visão de cima do set de filmagem, em forma octogonal. Nela o diretor define a movimentação das câmeras, dos atores, planos e lentes.
- **Storyboard:** É a definição em desenho de como será a cena. Representa graficamente o roteiro de trabalho do filme e contém os enquadramentos, planos principais, movimento dos atores, objetos em cena, diálogo, efeitos, etc. Pode ser desenhado pelo diretor de arte, que usa os dados da decupagem e da planta baixa para definir as cenas (RODRIGUES, 2007).

Na parte de decupagem, o diretor escolhe as várias posições de câmera para formar as cenas baseado no roteiro escrito. O plano é usado pelo diretor no roteiro técnico para descrever como o filme será dirigido. Os principais tipos de plano são:

- **Grande Plano Geral:** Bastante aberto, serve para mostrar em que cidade a cena está situada.
- **Plano Geral:** Mostra o prédio, casa ou estrutura aonde a cena se desenvolve.

- **Plano geral aberto:** Usado em cenas com exteriores ou interiores amplos, mostra de uma só vez o espaço da ação.
- **Plano geral fechado:** Mostra a ação do ator ao interagir com alguma parte do cenário.
- **Plano inteiro:** Enquadra o personagem da cabeça aos pés, deixando apenas um pequeno espaço acima da cabeça e embaixo dos pés.
- **Plano americano:** Mostra o personagem do joelho para cima. Recebe este nome por ter sido inventado nos filmes do gênero *western* americano.
- **Plano médio:** Enquadra o personagem da cintura para cima.
- **Plano próximo:** Enquadra o personagem do busto para cima. Usado para dar maior evidência ao ator e mostrar suas características, intenções e atitudes.
- **Close:** Define a carga dramática do ator enquadrando-o do ombro para cima mostrando o rosto inteiro.
- **Superclose:** Se limita a enquadrar apenas o queixo e o limite da cabeça.
- **Detalhe:** Mostra uma parte do corpo detalhadamente. Pode ser também usado para mostrar objetos.
- **Plongée:** Câmera de cima para baixo.
- **Contraplongée:** Câmera de baixo para cima.
- **Câmera subjetiva:** A câmera se torna os olhos do ator ou do espectador, dando um novo ponto de vista à cena (RODRIGUES, 2007).

A escolha dos atores em cena é muito importante, e o diretor deve estudar o roteiro para escolher o ator certo e exigir o máximo de interpretação do mesmo.

No set de filmagem o diretor instrui a equipe técnica sobre como deve ser filmado cada plano, controlar o movimento e a atuação dos atores em cena, figurino, iluminação, etc.

Ele é responsável também por alguma fatia da parte burocrática da produção do filme. Administra o movimento das pessoas envolvidas em toda a produção, supervisiona o orçamento. O diretor é o principal comandante do filme e seu trabalho é monitorar tudo para assegurar a qualidade final do projeto (RODRIGUES, 2007).

3.2.2 Direção de arte

O diretor de arte é responsável pelo espetáculo visual do filme. Seu dever é converter o roteiro em imagem, obedecer a visão do diretor e respeitar o orçamento do filme na hora da criação do cenário, figurino e maquiagem. Um diretor de arte costuma ter bastante conhecimento na área de design de ambientes, história da arte e até em técnicas de iluminação e sinal de vídeo (BONASIO, 2002).

O cenário é uma etapa de produção que merece bastante atenção por contribuir para a dimensão do vídeo e providenciar o ambiente físico para a ação, e pode se localizar dentro de estúdio ou locação externa (BONASIO, 2002). Cerca de dois terços dos filmes comerciais são filmados dentro de estúdio. A fim de fortalecer a perspectiva e impressão de profundidade, os cenários construídos dentro de estúdio são feitos com palcos de dimensões anormais e por mais fiéis que pareçam com o cenário real, a semelhança é ilusória. Além disso, são fabricados com materiais leves (como madeira, gesso, pano, etc.) fáceis de desmontar e carregar. Esta característica faz com que o diretor de arte tenha sua atenção voltada para a questão da iluminação, que é consideravelmente afetada com o uso de cenário não-original (STEPHENSON e DEBRIX, 1969).

O figurino tem uma função estética ou dramática dentro de um filme. Ele pode também se tornar parte integrante da personalidade do personagem, que pode ser facilmente identificado pelas suas roupas (Ex: Charles Chaplin, bengala e chapéu). Segundo Nicole Vetrés, o trabalho dos diretores e diretores de arte ao escolher e criar o vestuário é “usar roupas para criar uma imagem”. O vestuário é uma contribuição para o conjunto artístico da obra e não tem como objetivo ser uma cópia da realidade (STEPHENSON e DEBRIX, 1969).

A maquiagem no filme pode ser bem mais complexa e mais trabalhada do que no teatro, pois no filme seu uso é único e o tempo de execução é bem maior, o que ajuda ela ser bem mais trabalhada e permite uma transformação física muito maior. A princípio ela tem um cunho estético, deve embelezar ou não os atores e criar

superpersonalidades imutáveis de seus personagens. Também se faz o uso da maquiagem para efeitos como ferimentos, sujeira, suor etc. Para dar o resultado de uma boa maquiagem, é preciso boa iluminação e ângulos de câmera condizentes com a cena (STEPHENSON e DEBRIX, 1969).

3.2.3 Fotografia

No cinema, o diretor de fotografia é responsável pelas principais características visuais de um filme como a cor, iluminação e foco. Ele deve ler o roteiro e anotar tudo que lhe convém do técnico e do artístico, das coisas mais simples as mais evidentes. São destas sensações que surgirá o conceito da fotografia dentro do filme (MOURA, 1999).

Um dos trabalhos do diretor de fotografia é a decupagem técnica, que é semelhante à decupagem feita pelo diretor, mas esta ao invés de envolver pessoas e ações, envolve câmeras, lentes, filtros, iluminação, etc. E para criar o conceito da fotografia do filme, ele deve lidar com dados artísticos e abstratos para definir como será a imagem do filme: contrastada ou suave, dura ou delicada, realista ou estilizada, etc (MOURA, 1999).

Ele também é responsável pelo equipamento de iluminação na produção de um filme. Ele deve trabalhar com os diferentes efeitos e técnicas de luz para atender às anotações do roteiro técnico. Existem três posições básicas de se trabalhar com a luz dentro de um filme, são elas: ataque, compensação e contraluz.

- **Luz de ataque:** É a primeira luz a ser colocada e deve vir de apenas uma fonte. O refletor de ataque é posicionado de uma maneira que faça o papel de “sol” no filme, que ilumine a todos, por isso ele independe da posição da câmera ou do ator em cena. Assim como o sol, a luz de ataque é uma luz que se propaga em linha reta.
- **Compensação:** É a sombra causada pela luz de ataque. Se usarmos de exemplo a luz do sol agindo sobre a terra como ataque, a parte do planeta que está de noite é a compensação. Mas não só de escuridão é feita a compensação. A compensação serve também para iluminar as sombras, por isso ela tem uma quantidade de luz chamada de “luz adicional”. Temos como

exemplo uma pessoa debaixo de uma barraca na praia. A luz de ataque do sol é refletida por vários objetos em volta dela, logo apesar de estar na sombra, essa pessoa vê luz e é iluminada pela mesma. Essa é a função do refletor de compensação: agir como esses objetos que refletem a luz de ataque e compensar o efeito da mesma sobre eles.

- **Contraluz:** É a luz usada para iluminar a face oculta dos objetos. Sempre que vemos um objeto, não vemos o seu outro lado. A contraluz é feita para iluminar este lado oculto e age na direção oposta ao objeto, pois o seu refletor está na direção contrária de tudo em cena. Outra função da contraluz dentro de cena é separar o “assunto” do “fundo”. Essa técnica foi usada muito nos filmes preto e branco para que os tons de cinza dos objetos e atores não se misturassem no resultado final. Ela é dividida em cinco tipos: *backlight* (180° em relação à câmera), *rim* (157,5°), *kicker* (135°), *liner* (112,5°) e *glow light* (90°) (MOURA, 1999).

Pelo seu efeito simbólico e dramático e por estar diretamente ligada às emoções, a cor pode ser empregada numa cena isolada ou dar um tom a obra toda. Pode ser dependente ou auxiliar no contexto do filme com a ajuda de outros elementos como música e ritmo. Depois da invenção do cinema colorido houve uma grande revolução na direção de fotografia onde vários conceitos e técnicas tiveram que ser revistas e estudadas profundamente. No começo foi difícil para algumas pessoas aceitarem o cinema colorido pois o cinema preto e branco era muito mais fácil de se produzir e muitos produtores consideravam que ele era mais fácil de agradar as pessoas. Mas, na década de 1930 os filmes coloridos começaram a ganhar força, e hoje o preto e branco não passa de uma “curiosidade” assim como o cinema mudo (STEPHENSON e DEBRIX, 1969).

3.3 Som

O cinema sonoro foi introduzido ao mundo pela Warner Bros em 1926 por meio do sistema *Vitaphone* que 4 anos mais tarde foi substituído pelo *Movietone*. Alguns

filmes ainda estavam em produção enquanto a transição do cinema mudo para o sonoro acontecia, e estes tiveram então de ser sonorizados mais tarde para se adaptar ao novo cinema.

No início a maioria dos filmes recebia apenas uma trilha sonora, mas com o avanço da tecnologia e a introdução do microfone fixo os filmes ganharam ruídos e diálogos falados (AZEVEDO, 2002).

Os tipos de som dentro do cinema são:

- **Diegéticos:** Pertencem ao mundo e ao espaço do filme. Podem ser ouvidos pelos personagens e pelos espectadores.
- **Não Diegéticos:** Não pertencem ao mundo do filme e não podem ser ouvidos pelos personagens, apenas pelos espectadores (NORIEGA, 2002).

3.3.1 Trilha sonora

É comum definir o termo trilha sonora, que se origina do termo em inglês *soundtrack*, como a música dentro do filme. Porém a trilha sonora não é apenas música e representa todo o conjunto sonoro de um filme: música, efeitos sonoros e diálogos. O termo hoje é mais usado para nomear as coletâneas de músicas e canções que fazem parte de um filme.

A função da música dentro do filme é “tocar” as pessoas de alguma maneira, causar emoção, criar um clima. Além disso, ela é muito importante para a narrativa, os personagens, o ritmo e a linguagem. A música se torna um item dramático fundamental e muitas vezes indispensável para a transmissão da mensagem de uma cena. Ritmo, intensidade e sincronia com o filme são outros fatores importantes que definem a função de uma trilha.

Os responsáveis pela trilha sonora são os compositores musicais. O compositor Alex North dizia que o objetivo do compositor ao fazer a trilha era “ir ao encontro das demandas e necessidades do conflito da história e da inter-relação dos personagens envolvidos, e se possível, adicionar um comentário pessoal”. Mas o compositor não tem como trabalhar sozinho, ele precisa da constante parceria do diretor. O diretor também tem um papel importante na composição da trilha. Ele deve direcionar o compositor

para que a trilha dê o valor que ele deseja que a cena tenha, que auxilie na passagem completa da mensagem (BERCHMANS, 2006).

3.3.2 Ruído

Ruído é o termo usado para definir os efeitos sonoros dentro do filme. O responsável pela edição e produção dos efeitos sonoros é o desenhista de som ou *sound designer*.

Uma das técnicas para edição de som usada pelos desenhistas é o *foley*, que é a regravação em estúdio dos sons produzidos em cena. Esta técnica serve para realçar sons de baixa qualidade de alguns sons que foram gravados em cena como, por exemplo, passos, ruídos de roupas, manuseio de objetos e outras ações dos personagens.

Outra técnica da montagem sonora são os Efeitos sonoros, originalmente chamados de *Sound Effects* (SFX). Estes são ruídos criados por meio de estúdio, software ou mesa de edição com o objetivo de facilitar o entendimento, realçar a ação, enriquecer a linguagem, etc. Normalmente os sons mais difíceis de produzir são aqueles que “não existem” como, por exemplo, dinossauros, lasers, naves etc.

O *background* é o efeito de som de ambiente e tem como objetivo ditar o clima da cena. Podemos citar como melhores exemplos de background o som de uma multidão, da chuva, do trânsito, etc. (BERCHMANS, 2006).

Alguns efeitos sonoros são facilmente incluídos na trilha e outros exigem perfeita sincronia com a imagem. Por exemplo, o som de passarinhos cantando ou uma pessoa falando atrás da porta não exigem sincronia, pois os personagens não aparecem. Já o som de uma pedra caindo na água exige. O exemplo da pessoa falando atrás da porta e outro exemplo como o pensamento de uma personagem são chamados de *Voz Off* e não necessitam de sincronia. A sincronização labial pode ser feita por filmagem com equipamento de som sincronizado ou por equipamento de pós-sincronização exata (BEAL, 1974).

3.3.3 Diálogo

A definição de diálogo é simplesmente a voz dos personagens do filme. Ele pode ser captado de duas formas: pela captação direta do som e por meio da dublagem. O som direto é gravado durante a filmagem por meio de microfone e equipamento específico para gravação de som. A dublagem hoje em dia não é apenas usada para traduzir os diálogos para outras línguas mas como também para corrigir defeitos e melhorar a captação do som direto e até mesmo alterar a interpretação dos atores quando é necessário (BERCHMANS, 2006).

No teatro o dialogo possuía uma cenarização técnica e estática com diálogo contínuo. Quando o cinema deixou de ser mudo, ele acabou trazendo essa característica do teatro consigo. Mas com suas possibilidades visuais bem mais amplas, o cinema pode dispensar o uso do diálogo para descrever acontecimentos ou personagens fora do cenário, eliminando assim o pleonasma audiovisual causado pela repetição da escrita (STEPHENSON e DEBRIX, 1969).

A voz em Off é a técnica usada quando o personagem ou o narrador fala mas não há movimento labial na cena. Usada em situações como, por exemplo: Quando o personagem está pensando, quando ele lê uma carta e não verbaliza, quando o narrador se dirige ao espectador, etc. (NORIEGA, 2002).

4 O cinema japonês dentro de Kill Bill

4.1 História e produção

4.1.1 Quentin Tarantino

Quentin Tarantino ficou famoso por inovar o cinema americano com seus roteiros não lineares, diálogos marcantes e muita violência. Seu interesse pelo cinema se deu durante toda a vida do diretor. Aos 16 anos Tarantino ingressou em uma escola de atuação na Califórnia, e aos 22 começou a trabalhar em uma locadora de vídeos. Nessa época escreveu seu primeiro roteiro e a partir daí dedicou-se principalmente à isso. Seus primeiros roteiros vendidos o tiraram do anonimato, eram eles *Amor à Queima Roupas* e *Assassinos por Natureza*, ambos de 1993. A produção destes roteiros fez com que Tarantino criasse contatos dentro de Hollywood e se tornasse um pouco mais conhecido. Foi o produtor Lawrence Bender que o convenceu a tentar dirigir um filme, e dessa conversa nasceu *Cães de Aluguel* (1992). O filme apareceu pela primeira vez no *Sundance Film Festival* nos EUA, foi um enorme sucesso de crítica e fez com que Tarantino virasse assunto no meio cinematográfico.

Dois anos depois o diretor lançou *Pulp Fiction* (1994), trabalho que consagrou sua carreira. O filme é inovador pelo seu roteiro não-linear apresentado em três histórias diferentes, pelos diálogos inteligentes e complexos e pela violência. Em 1995 ganhou o Oscar de melhor roteiro original, e recebeu indicações de melhor ator por John Travolta, melhor coadjuvante por Samuel L. Jackson, melhor atriz por Uma Thurman, melhor direção, melhor edição e melhor filme. Além do Oscar o filme recebeu e foi indicado a vários prêmios importantes ao redor do mundo como o Globo de Ouro e Cannes. (STARPULSE, 2010)

4.1.2 *Kill Bill* Volume 1 e 2

Em 2003 Tarantino lançou um projeto com o qual já estava trabalhando desde 1994 na produção de *Pulp Fiction*, se chama *Kill Bill*. Seu formato original possuía aproximadamente 3 horas de duração, mas o diretor resolveu dividi-lo em dois

capítulos, *Kill Bill Vol.1* (2003) e *Kill Bill Vol.2* (2004). Tarantino queria falar sobre a busca pela vingança e até onde o ser humano pode chegar para cumprir este objetivo.

O filme conta a história de uma mulher, a priori chamada de *A Noiva*, interpretada pela atriz Uma Thurman. Ela fazia parte de um grupo de extermínio chamado *Víboras Assassinas*. Após tentar se desvincular do grupo foi traída pelos seus companheiros. Terminou espancada no chão, grávida e com um tiro na cabeça disparado pelo seu chefe e amante, Bill. Ela foi dada como morta, mas ficou em coma por quatro anos e acordou com o único objetivo de se vingar de cada uma das cinco pessoas que lhe fizeram mal, principalmente Bill. No primeiro volume da série, *A Noiva* risca dois dos cinco nomes de sua lista de morte. No segundo ela vai à busca de mais dois e finalmente para o seu último e mais importante confronto: Bill.

As filmagens ocorreram no Japão, China, e Estados Unidos. Tarantino fez questão de que as equipes das locações estrangeiras fossem pessoas nativas da região para garantir a qualidade das filmagens e permitir que várias visões e conhecimentos diferentes entrassem na produção da obra. Isso fez com que houvesse vários interpretes nas locações, traduzindo informações para toda a equipe. Algumas coisas curiosas que não eram planejadas pelo diretor acabaram entrando de última hora no filme, como a flauta do ator David Carradine que foi trazida por ele por acaso para uma das filmagens e acabou virando objeto pessoal do seu personagem Bill. Também de última hora foi incluída a participação da banda feminina japonesa *The 5, 6, 7, 8's* que acontece no último capítulo do volume um, dentro do restaurante japonês. Tarantino estava de viagem no Japão quando assistiu a uma apresentação ao vivo da banda e decidiu convidá-las para o filme (DVD *Kill Bill Vol 1*, 2003).

A atriz Uma Thurman conta que para interpretar *A Noiva* teve que aprender japonês e aprimorar seus conhecimentos em artes marciais e combates de espada. Para o grande confronto da *Noiva* contra os *Crazy 88s* no final do volume um, foram usados cerca de 450 galões de sangue falso para garantir a violência e o exagero proposital do combate (IMDB, 2010).

O filme possui diversas influências cinematográficas do mundo todo, mas é do cinema japonês que ele tira sua maior referência. Tarantino usou um filme japonês em particular para tirar sua inspiração de *Kill Bill*. *Lady Snowblood* (TOSHIYA, 1973) é

baseado em um mangá japonês e conta a história de uma moça chamada Yuki, que teve toda a sua família, menos a mãe, assassinada por uma gangue antes mesmo dela nascer. A mãe dela termina em uma prisão, onde dá a luz à Yuki e morre. Mas antes disso ela tem o desejo de que sua filha seja criada para matar e se torne um instrumento de vingança para a família. Yuki cresce sem nenhum amor familiar e, exatamente como desejava sua mãe, se torna uma fria assassina. Assim como A Noiva em *Kill Bill*, Yuki possui uma lista da morte e deve ir atrás de cinco pessoas para cumprir seu objetivo.

A análise desta obra será dividida por subtítulos que acompanham os capítulos dentro do filme onde as influências do cinema japonês mais aparecem.

4.2 As referências nos capítulos

4.2.1 A origem de O-Ren

A Noiva é narradora e conta a história de sua ex-parceira O-Ren Ishii. Aqui começam para valer as inspirações visuais em *Lady Snowblood* e o tema da vingança é finalmente introduzido na trama. Antes do início do capítulo vemos uma cena da Noiva recém despertada de seu coma, dentro do carro visualizando na memória o rosto das pessoas que lhe fizeram mal. Aqui é feito o uso de câmera subjetiva, ela faz o papel dos olhos da Noiva que está deitada no chão (Figura 2). A mesma cena acontece em *Lady Snowblood* quando Yuki visualiza seus inimigos (Figura 1).



Figura 1



Figura 2

A partir daí o capítulo se torna um desenho japonês. Curioso perceber nesta parte do roteiro que história de O-Ren é mais parecida com a história de Yuki do que a história da Noiva. Ambas tiveram suas famílias destruídas por uma gangue, mas ao contrário da Noiva, O-Ren não foi traída e quem ela procura vingar são seus pais. Assim como Yuki, O-Ren teve sua família exterminada por bandidos e cresceu para se tornar uma pessoa fria, um objeto de vingança e uma máquina de matar. A trilha sonora melancólica constante define o tom trágico da cena. Nas cenas-chave, como a morte do pai e da mãe pela espada do chefe da gangue, o tempo todo a garota assiste à cena com os olhos arregalados, sem sequer piscá-los. O plano detalhe nos olhos (Figura 3) e a trilha sonora que fica mais intensa e melancólica nos passam a sensação de desespero pela qual a personagem está passando. O cinema japonês se faz presente mais uma vez com a emoção da cena sendo expressa pelos olhos, mesmo se tratando de uma animação.

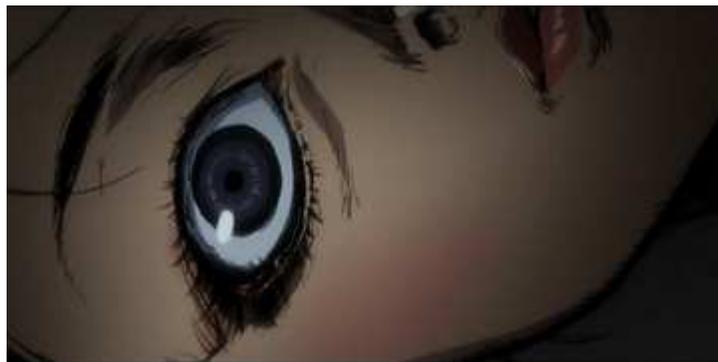


Figura 3

Alguns anos depois O-Ren consegue sua tão desejada vingança, e mata violentamente o chefe da gangue. A cena da pequena O-Ren aplicando o golpe final

(Figura 5) se parece muito com uma cena do mangá de *Lady Snowblood*, quando a mãe de Yuki mata um inimigo quase da mesma forma (Figura 4).



Figura 4



Figura 5

A cena deve passar toda a satisfação de O-Ren ao finalmente se vingar, e quem cumpre esse papel com a maior responsabilidade aqui é o diálogo. Ele acontece em voz off, por que a personagem fala apenas em pensamento. O seu tom de voz passa ódio, mas ao mesmo tempo diversão e alegria, o que torna a cena curiosamente bizarra e sadista.

O-REN

- Matsumoto, olhe para mim...olhe bem o meu rosto. Olhe meus olhos. Olhe minha boca. Eu pareço familiar? Pareço com alguém... Que você matou?(Kill Bill Volume 1, 00:41:02)

Toda a arte e os traços desta seqüência em animação são inspirados no mangá original de *Lady Snowblood*.

4.2.2 O homen de Okinawa

A noiva viaja para a antiga cidade de Okinawa no Japão em busca do homem que faz as melhores espadas samurai do mundo: Hattori Hanzo. Tarantino conta no *Making Of* do Volume 1 que este personagem não é de sua autoria e se trata do protagonista de uma antiga série *Live Action* da TV japonesa chamada *Kage no Gundan* (KUDO, 1980). Em cada uma das temporadas do seriado surgia um novo Hattori Hanzo que era sempre herdeiro do anterior (Hattori Hanzo I, Hattori Hanzo II, etc.). Assim, segundo Tarantino, o personagem que vemos em *Kill Bill* seria um Hattori Hanzo 100. O ator escolhido foi Sonny Chiba, que fez o papel de todos os Hattori Hanzo desta antiga série (DVD *Kill Bill* Vol 1, 2003).

A protagonista sabe que o mestre está aposentado e fez um juramento quase 30 anos antes de nunca mais fabricar instrumentos mortais, mas confia que a sua causa de vingança vai tocá-lo e fazê-lo sentir na obrigação de ajudar, pois o criador de todo o problema foi seu aprendiz Bill.

Curioso notar que até este momento, mesmo sem ter aparecido em nenhuma cena, a construção da personagem antagonista Bill já se encontra em estado avançado. Alguns diretores do gênero *yakuza eiga* gostavam de usar esse efeito de “inimigo utópico” nos seus filmes, assim como Kurosawa também usou em alguns de seus *jidaigeki*. Para dar mais força à sua possível superioridade, estes vilões apareciam pouco ou só apareciam no encontro final. A sua importância como inimigo principal ganha ainda mais força na cena em que vemos Hanzo conversando com a Noiva no sótão de sua casa. Ela diz que o homem tem a obrigação de ajudá-la, pois ele adotou seu inimigo no passado como discípulo. Ele então aceita.

A entrega da espada é feita com uma espécie de ritual antigo dos samurais (Figura 6). O mestre (Hanzo) se posiciona no centro do altar e seu discípulo (A Noiva) na sua frente, para demonstrar submissão por parte dela, e superioridade por parte dele. Como todos estão vestidos com figurino japonês tradicional, e a sala iluminada por velas, é dada a impressão de que a cena poderia facilmente estar se passando numa época muito antiga e que aquele é um ritual original.



Figura 6

Auxiliada pela iluminação, enquadramento e trilha sonora, a apresentação da espada faz jus à sua perfeição como instrumento. Enquanto Hanzo a desembainha, a câmera usa um plano detalhe que caminha sobre o objeto. Ouvimos o efeito de som de metal cortante junto com a trilha sonora em sincronia constante com os movimentos do personagem admirando sua criação. A luz de ataque está acima como vemos na Figura 6, e a luz de compensação vinda ligeiramente pela direita desliza suavemente por uma das faces da lâmina (Figura 7). A combinação de todos esses convence o espectador de que a espada é bastante afiada.



Figura 7

A inspiração em Kurosawa aparece mais uma vez no roteiro e diálogo. A relação entre pessoas era tema constante de seus filmes, e principalmente nos filmes épicos a relação entre mestre e discípulo era bastante explorada. Assim como os samurais de *Os Sete Samurais* de Kurosawa, Hanzo passa por cima de todos seus orgulhos e juramentos e acaba adotando a causa da Noiva como sua própria, em nome da justiça.

4.2.3 Confronto na Casa das Folhas Azuis

De todos os capítulos dos dois volumes, este de longe é o mais japonês. As referências estão visivelmente espalhadas por todos os lados e são facilmente identificadas por qualquer pessoa, especialista no assunto ou não. Aqui o filme vira uma mistura dos gêneros *yakuza eiga* e *jidaigeki*.

O capítulo começa com A Noiva se dirigindo até Tóquio para se encontrar com a primeira pessoa da lista, *O-Ren Ishii*. A antagonista é a chefe do submundo do crime em Tóquio, principal tema abordado pelos filmes *yakuza*. A primeira referência visual a um filme japonês acontece quando a noiva sobe em uma moto amarela e veste um figurino da mesma cor (Figura 9). Essa roupa se tornou a identidade visual da personagem, mas o que poucos sabem é que Tarantino tirou o figurino do filme *O Jogo da Morte* (CLOUSE, 1978) estrelado por Bruce Lee (Figura 8).



Figura 8



Figura 9

A noiva se dirige até um restaurante para o grande confronto com sua inimiga. Aqui o filme segue a tradição de um clássico *jidaigeki* e termina com o confronto final: o *dai keto*, a grande batalha. No restaurante a personagem fica observando o inimigo de longe para estudar o momento certo do ataque, até que consegue encurralar Sophie, a criada de O-Ren, dentro do banheiro. Na cena seguinte a música juntamente com o jogo de câmera define o clima da cena. A noiva demanda em voz alta que sua adversária apareça de uma vez por todas, e quando o reencontro finalmente acontece, as cenas que vemos a partir daqui é Tarantino mais uma vez recorrendo ao olhar para expressar a emoção da cena. Assim como em todos os outros encontros decisivos na série, é feito o uso do plano detalhe nos olhos, além da cor laranja quente e trilha característica para expressar o sentimento de ódio e emoção da Noiva ao finalmente encarar face a face seu inimigo.



Figura 10

Após a Noiva decepar o braço de Sophie, a câmera faz novamente plano detalhe, desta vez nos olhos das adversárias que agora vão se enfrentar (Figuras 11 e 12).



Figura 11



Figura 12

A Noiva caminha lentamente em direção a O-Ren e não tira o olhar fixo de cima de sua adversária. A trilha sonora orquestrada de Moriccone, lembra bastante os filmes épicos de batalha e passa toda a intensidade e calor da cena, anunciando que a vingança está finalmente prestes a começar.

A seguir vemos a Noiva derrotar alguns servos de O-Ren e até que o filme chega ao seu ápice com a batalha contra a gangue da mafiosa, os *Crazy 88s*. O figurino do grupo é uniformizado: todos usam ternos escuros, espada samurai e máscara preta. Isso faz com que os 88 integrantes se tornem apenas um personagem. Já o líder é diferente, ele é o único careca e o único a usar um bastão de madeira como arma. Seu visual diferenciado o destaca e o torna um personagem à parte do seu grupo. A cena começa com ele entrando pela porta da frente, a câmera fecha rapidamente no seu rosto até que ele grita e o zoom volta para trás rapidamente e dezenas de outros soldados começam a entrar. Este tipo de efeito é constantemente visto em filmes japoneses de luta, como os de Bruce Lee, e serve para anunciar o começo da batalha.



Figura 13



Figura 14



Figura 15

A seqüência que vemos a seguir é totalmente inspirada nos *jidaigeki* classificados como *chanbara*. Uma intensa e extremamente violenta luta de espadas toma conta do restaurante. O diretor não poupou os ângulos confusos, sangue jorrando, acrobacias com espada e plano detalhe na cara de dor daqueles que tem seus membros decepados pela espada da Noiva. A trilha sonora divide a cena em alguns momentos. Enquanto a Noiva voa pelos ares em acrobacias exuberantes, ouvimos uma

música antiga de filmes japoneses, propositalmente em qualidade sonora baixa o que dá um tom heróico e clássico para a seqüência. Depois a trilha ganha um ritmo acelerado e até cômico, quando a Noiva roda pelo chão com duas espadas decepando os membros de todos em volta (Figura 17). A cena se assemelha muito com o combate final do filme *A Fúria do Dragão* (LO, 1972), também estrelado por Bruce Lee (Figura 18).



Figura 16



Figura 17

Enfim chega o *dai keto*, o grande confronto final dos *jidaigeki*. A Noiva se dirige para os fundos do restaurante e se encontra com O-Ren. Podemos dizer que a cena é uma reprodução bastante fiel da mesma cena de combate final de *Lady Snowblood*: de noite, num jardim tipicamente japonês, neve caindo, espadas rangendo e o forte vermelho do sangue manchando a neve branca. Toda a direção de arte e fotografia empregadas dão à cena um toque legitimamente feminino, juntamente com a trilha sonora flamenca que começa na reverência das adversárias e procede durante parte da batalha. O jogo de câmera e algumas seqüências foram tiradas de *Lady Snowblood* quase sem nenhuma mudança (Figuras 18 e 19).



Figura 18



Figura 19

No meio da batalha, após as duas já estarem feridas, um diálogo de compaixão dá o tom final do combate:

O-REN

- Por todo o constrangimento que lhe causei... Peço perdão.

NOIVA

- Eu te perdôo.
(Kill Bill Volume 1, 1:35:56)

Aqui a referência no roteiro mais uma vez é de Kurosawa. Alguns personagens do diretor não enxergavam sempre o seu adversário como uma pessoa má, e faziam o espectador refletir se o “vilão” era realmente o mal absoluto. Os heróis de Kurosawa viam nos seus inimigos homens comuns, e sentiam compaixão pelos mesmos. Com a Noiva não foi diferente, pois mesmo traída por O-Ren ela cultivou algum sentimento fruto da convivência das duas no passado.

A cena faz com que a Noiva passe por um conflito interno, momento de confusão e tristeza por estar enfrentando uma amiga. Após o golpe final, a trilha sonora e a cena em si só confirmam tudo isso. A Noiva termina seu combate com o grande alívio da missão cumprida e da sede de vingança parcialmente saciada, mas a trilha e a

cena nos passam também o sentimento de lamento e tristeza da personagem. Outra cena semelhante ao clássico *Lady Snowblood*.

4.2.4 O cruel treinamento de Pai Mei.

Este capítulo possui referências não apenas do cinema japonês, mas também do cinema de Hong Kong, pois a maioria de suas cenas se passa na China. Este é um dos poucos momentos no Volume 2 em que o cinema oriental aparece, já que o filme explora mais o lado *Western* do cinema americano.

No começo vemos a Noiva ainda jovem ouvindo uma história contada pelo seu mestre Bill sobre o lendário monge Pai Mei. Depois disso o cenário muda para a China, lar do monge. Aqui (Figura 20) se compararmos ao resto do filme, é claramente notável a diferença na fotografia. Para dar o efeito de filme oriental antigo, a cor fica fria, o contraste fraco e o brilho aumenta tanto que parece agredir a lente a ponto de não enxergamos as nuvens no céu (Figura 21). É possível teorizar que a luz do sol foi o ataque e contraluz natural escolhido para a cena sem nenhum uso de refletores.



Figura 20



Figura 21

O jogo de planos e enquadramentos do primeiro encontro da Noiva com Pai Mei é planejado para que o monge tenha sempre uma imagem superior a ela. Mais uma vez a protagonista se encontra ajoelhada diante de um tutor, e a câmera sempre mostra Pai Mei em contraplongée, para enfatizar sua posição de mestre (Figura 22). Ao mostrar a noiva, a câmera faz exatamente o contrário e se posiciona em plongée para rebaixar a personagem a sua posição de aprendiz (Figura 23).



Figura 22



Figura 23

Durante as cenas do difícil treinamento da noiva, a câmera usa e abusa do plano detalhe com zoom rápido que vai e volta no rosto dos personagens para dar foco à concentração deles em luta. Mais uma vez a técnica dos filmes de artes marciais japoneses é aplicada.

Um curioso recurso foi usado para dar um toque de filme antigo, e até mesmo de filme antigo de baixo orçamento: o cenário artificial. Muitos filmes japoneses reproduziam cenários externos dentro de estúdio por causa do orçamento limitado ou por preferência de seus diretores por qualquer motivo. Enquanto a Noiva ensaia movimentos rápidos, ela é transportada para um cenário que qualquer pessoa consegue identificar como falso. Tarantino fez isso propositalmente. Essa identificação é possível graças à contraluz vinda do cenário ao fundo que aqui faz o papel de se separar do personagem à frente. O efeito é auxiliado por uma forte luz de ataque que vem por cima e não faz questão nenhuma de se fazer passar por natural (Figura 24).



Figura 24

Uma pequena homenagem a uma clássica cena do filme *Karatê Kid* (AVILDSEN, 1984) é feita na mesma seqüência (Figura 25). Na obra usada como referência, mestre e aprendiz treinam no pôr do sol que tem sua luz natural fazendo contraluz. Aqui o efeito das sombras com luz vermelha e os movimentos dos personagens reproduzem a cena. Este filme assim como *Kill Bill* é americano, mas também foi bastante influenciado pelo cinema japonês e além de artes marciais trazia em sua história relações entre pessoas, mestres e aprendizes, busca pela sabedoria interior, etc.



Figura 25

O que vimos ao longo deste capítulo é a protagonista em busca de um mestre. Essa busca se assemelha a muitas outras de filmes sobre samurais, como *Sanshiro Sugata* de Kurosawa, onde o herói buscava o conhecimento interior e o aprendizado por meio de alguém sábio e experiente. A Noiva buscou isso tanto em seu mestre e amante Bill quanto no monge Pai Mei, se mostrando totalmente submissa aos seus ensinamentos.

O personagem Pai Mei, assim como Hattori Hanzo, não é da autoria de Quentin Tarantino. Este foi tirado do filme *O 36º Quarto de Shao Lin* (LIU, 1978) e na sua história original se tratava de um vilão, porém não menos sábio e habilidoso. (DVD Kill Bill Vol 2, 2004)

4.3 Uma visão geral

Analisemos o filme como um todo para expor as referências que abordam o conjunto da obra.

O principal tema do roteiro é a vingança. Este tema era constantemente abordado no cinema japonês pelo gênero *yakuza eiga* e por alguns *jidaigeki*. Juntamente com a vingança, ambos os gêneros costumavam falar sobre honra e rivalidade. Já é perceptível que além de ter que se vingar, a noiva passa a ter seus

parceiros como rivais e inimigos e precisa resgatar sua honra após ser traída pelos mesmos.

A construção da personagem A Noiva é influenciada mais pelos *yakuza eiga*. Nós a vemos como a mocinha da história, a vítima. Mas ao pensarmos mais um pouco ela não é o bem absoluto dentro da trama. Assim como seus parceiros ela já foi uma assassina, trabalhou para o mal e foi treinada para ser uma fria máquina de matar. Akira Kurosawa era um diretor que gostava muito de brincar com essas personalidades duvidosas e deixar com que o espectador fizesse seu próprio julgamento dos personagens. Cria-se também a personalidade do anti-herói, tipo de protagonista favorito dos jovens e inaugurado no cinema japonês pelo gênero *yakuza*. E tal como um típico protagonista de *yakuza eiga*, a Noiva é um herói quase perfeito, dotada de poderes e extrema inteligência. Mas mostra vários defeitos e fraquezas principalmente no lado emocional e psicológico. Mesmo com algumas imperfeições, é uma pessoa movida por instintos nobres e faz com que o fato de estar atrás de justiça com as próprias mãos não seja visto pelo espectador como algo ruim, muito pelo contrário.

Tarantino desta vez explorou o feminismo, coisa que ele não havia feito antes tão profundamente em nenhum de seus filmes. Em 1994, Uma Thurman interpretou a personagem Mia Wallace em *Pulp Fiction*. Esta protagonista mesmo vivendo no mundo do crime como a Noiva, não possuía nenhum ideal próprio e servia apenas de mero instrumento sexual e de trabalho de seus patrões. Ainda sim esta personagem fez com que Tarantino adotasse a atriz como seu símbolo de... Idealismo feminino? Talvez sim na visão do diretor. Mia Wallace é um símbolo de submissão e fracasso, igual às mulheres de Mizoguchi. A Noiva, com sua independência e seu sexy appeal, sendo interpretada pela mesma atriz, representa uma “volta por cima” de mulheres do submundo iguais Mia Wallace. Podemos comparar as duas personagens com as protagonistas de *As irmãs de Gion* de Mizoguchi. Uma totalmente submissa aos homens (Mia) e uma que consegue tirar proveito desta situação e usar em benefício próprio (Noiva).

Também notamos que a personagem sente compaixão por alguns de seus inimigos, característica da personalidade dos heróis samurais no gênero *jidaigeki*. Nos

confrontos com O-Ren e Bill, a noiva dialoga sentimentalmente com seus inimigos se mostra bastante triste, apesar de também aliviada, após matá-los.

Apesar de o roteiro ser não linear, Tarantino dividiu o filme por capítulos. Os títulos são apresentados de forma idêntica aos antigos filmes japoneses: bem simples, em fonte branca com fundo escuro, quase sempre acompanhado por uma trilha sonora introdutória. Os mesmos títulos são usados para anunciar a passagem de tempo em algumas cenas e auxiliar o espectador no entendimento da cronologia.

Algumas características japonesas que aparecem durante o filme são notadas por qualquer pessoa que as veja. Mesmo que alguns não as identifiquem como originais do cinema oriental, pelo menos conseguem ver que se diferem de alguma forma dos filmes americanos. Um exemplo é a combinação de enquadramento e trilha sonora toda vez que a Noiva se encontra com um inimigo importante. O rápido zoom do plano detalhe nos olhos da personagem, a cor vermelha alaranjada e uma trilha sonora rápida e aguda dão o tom de ódio à seqüência que se repete diversas vezes durante o filme nos momentos de encontros decisivos (Figuras 26 e 27).



Figura 26



Figura 27

Esta seqüência cumpre um importante papel no começo do filme, que é identificar a personagem Vernita Green (Vivica A.Fox) como inimiga, já que até este momento ainda não tínhamos conhecido nenhum outro personagem a não ser A Noiva.

O plano detalhe nos olhos dos personagens era bastante usado no cinema japonês, pois vários diretores consideravam o olhar como um dos melhores instrumentos para expressar sentimentos, especialmente o da raiva. Muitos diretores japoneses, como Kurosawa, usavam o olhar de seus personagens para deixá-los expressar seus sentimentos mais profunda e intensamente. Os momentos preferidos de Kurosawa para o uso do plano detalhe nos olhos eram aqueles nos quais os personagens necessitavam expressar a raiva e o ódio. O que vemos em *Kill Bill* é a completa adoção da técnica por Tarantino. O filme abusa de closes que vão e voltam rapidamente no rosto dos personagens, técnica bastante usada pelos filmes orientais com intensas cenas de luta e artes marciais.

As intensas cenas de combate não têm medo de abusar do exagero e do absurdo, pois é este mesmo o seu objetivo. Assim como o gênero *chanbara*, não faltaram acrobacias irreais, lutas de espadas e muito sangue.

A trilha sonora oriental é facilmente percebida durante todo o filme. Assim como no cinema japonês, ela é indispensável nos momentos de grande tensão e define o clima da cena. Cada capítulo dos dois filmes tem sua trilha sonora característica para diferenciá-los e passar corretamente o clima e conceito da história que eles abordam. O mesmo acontece com os personagens, que ganharam trilha sonora personalizada e compatível com a mensagem que o diretor queria passar sobre suas personalidades.

5 Considerações finais

Qualquer um que tenha assistido à série *Kill Bill* sabe que o cinema japonês inspirou o diretor Quentin Tarantino a fazer estes filmes. Mas ao realizar esta pesquisa e análise pude ver as inspirações mais profundamente, entendê-las e descobrir muitas outras mais.

Dentre as descobertas, a mais surpreendente, e até divertida, foi descobrir que algumas cenas foram praticamente copiadas de alguns filmes japoneses. Mas não devemos diminuir o trabalho de Tarantino ou encarar essas influências como cópias descaradas. Podemos chamá-las apenas de reproduções ou homenagens. Ele sempre assume quando é influenciado por alguma cultura e não foi diferente com *Kill Bill*. O que o diretor fez foi retrabalhar os conceitos originais à sua maneira, atualizá-los à nossa época e adaptá-los para o cinema oriental, sem fazer com que eles perdessem sua essência.

As influências não-visuais, como o roteiro, são as mais interessantes de se analisar e refletir, pois a interpretação de seu conteúdo fica por conta de nós espectadores. Isso cria várias possibilidades de conclusão por parte de cada pessoa.

O plano inicial deste projeto era expor todas as influências japonesas dos dois volumes da série, porém foi constatado durante o desenvolvimento e pesquisa que apenas o Volume 1 pode ser totalmente aproveitado para este fim. O Volume 2 é um filme mais voltado para o gênero americano *Western Spaghetti* e em apenas um capítulo dele podemos notar influências japonesas que realmente valem ser comentadas. E estas influências acabam se misturando com outras do antigo cinema de Hong Kong, e faz assim com que o Volume 2 dê apenas uma rápida passada pelo cinema japonês.

O Volume 1 cumpre o papel de apresentar a história, e o Volume 2 de explicá-la e terminá-la. Quase podem ser considerados dois filmes bem diferentes, já que um concentra toda a ação e o outro concentra a trama. É realmente uma divisão muito forte e não é difícil encontrar quem goste de um volume bem mais que o outro.

O uso necessário da referência de Bruce Lee foi percebido no final do projeto. O plano era falar apenas de cinema japonês, mas o mestre Lee não poderia deixar de ser

citado, pois este influenciou intensamente vários filmes orientais e ocidentais que usam artes marciais.

A expectativa de expor as influências do cinema japonês dentro do filme foi alcançada e até excedida, pois foram descobertas algumas características que só eram possíveis de ser notadas com esse tipo de estudo.

Referências

- AZEVEDO, Geraldo de. *História do Cinema*. 2002. Disponível em: <<http://www.nostalgiaabr.com/historia/sonoro.htm>>. Acesso em 20 Set. 2010.
- BEAL, John David. *Super 8 e Outras Bitolas em Ação*. 2.ed, Summus, 1976, São Paulo
- BERCHMANS, Tony. *A Música do Filme: Tudo o que você queria saber sobre a música de cinema*. 2.ed, Escrituras, 2006, São Paulo
- BONASIO, Walter. *Televisão: Manual de Produção e Direção*. Leitura, 2002, Belo Horizonte
- COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rocco, 1998, Rio de Janeiro
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico*. Objetiva, 1995, Rio de Janeiro
- HANDA, Francisco. *História do Cinema Japonês*. Julho 1999. Disponível em: <<http://www.culturajaponesa.com.br/htm/cinemajapones.html>>. Acesso em 15 Ago. 2010.
- LISTAL. *Influência de Tarantino p/ Kill Bill*. Outubro 2009. Disponível em: <<http://www.listal.com/list/influencias-de-tarantino-p-kill>>. Acesso em 15 Ago. 2010.
- MOURA, Edgar. *50 anos Luz, Câmera e Ação*. Senac, 1999, São Paulo
- NORIEGA, José Luis Sanches. *HISTORIA DEL CINE: TEORIA Y GENEROS CINEMATOGRAFICOS, FOTOGRAFIA Y TELEVISION*. Alianza, 2002, Madrid
- NOVIELLI, Maria Roberta. *História do Cinema Japonês*. Editora UnB, 2007, Brasília
- RICHIE, Donald. *Os Filmes de Akira Kurosawa*. Brasiliense, 1984, São Paulo
- RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. Lamparina, 2007, Rio de Janeiro

STARPULSE. *Quentin Tarantino Biography*. 2010. Disponível em:
<http://www.starpulse.com/Actors/Tarantino,_Quentin/Biography/>. Acesso em 02 Out. 2010.

STEPHENSON, Ralph & DEBRIX, Jean. *O Cinema como Arte*. Zahar, 1969, Rio de Janeiro

WIKIPEDIA. *Bruce Lee*. Novembro 2010. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Bruce_Lee>. Acesso em 01 Nov. 2010.

Filmografia

AVILDSEN, John G. *Karatê Kid*. Columbia Pictures. 126min. EUA, 1984

CLOUSE, Robert. *O Jogo da Morte*. Concord Productions Inc. 110min. EUA, 1978

FUJITA, Toshiya. *Lady Snowblood*. Toho Film (Eiga) Co. Ltd. 97min. Japão, 1973

KUDO, Eichii. *Kage No Gundan*. Kansai Telecasting Corporation. Japão, 1980

KUROSAWA, Akira. *Os Sete Samurais*. Toho Company. 207min. Japão, 1954

KUROSAWA, Akira. *Sanshiro Sugata*. Kurosawa Production Co. 159min. Japão, 1965

LIU, Chia-Lang. *O 36º Quarto de Shao Lin*. Shaw Brothers. 115min. Hong Kong, 1978

LO, Wei. *A Fúria do Dragão*. Golden Harvest Company. 107min. Hong Kong, 1972

MIZOGUCHI, Kenji. *As Irmãs de Gion*. Daiichi Eiga. 69min. Japão, 1936

TARANTINO, Quentin. *Kill Bill – Volume 1*. Miramax. 110min. EUA, 2003

TARANTINO, Quentin. *Kill Bill – Volume 2*. Miramax. 137min. EUA, 2004

TARANTINO, Quentin. *Pulp Fiction*. Miramax. 154min, EUA, 1994