



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES

RODRIGO DE SOUSA BARRETO

SONEZAKI

RIO DE JANEIRO

2022

Rodrigo de Sousa Barreto

DRE: 118058644

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Centro de Letras e Artes – CLA

Escola de Belas Artes – EBA

Departamento de Artes Teatrais – DAT

Curso de Artes Cênicas – Indumentária

SONEZAKI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Artes Cênicas - Indumentária pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientador: Gilson Moraes Motta

Coorientadora: Rosana Pereira de Freitas

Resumo do projeto: O presente trabalho trata do estudo histórico, de vestuário e direção artística de uma adaptação da peça do repertório japonês, *Sonezaki Shinjū*, de Chikamatsu Monzaemon, a partir de intertextualidades artísticas, literárias e históricas de diferentes geografias. Com foco na construção de uma proposta de Teatro de Animação, o projeto investiga diferentes âmbitos para a construção de uma dramaturgia através dos signos do famigerado teatro de bonecos nipônico, o *Bunraku*, e outras formas de cultura material e visual, sobretudo, asiáticas.

Palavras-chave: Figurino; Quimono; Arte Asiática; Teatro de Animação; Direção de Arte.

CIDADE UNIVERSITÁRIA

2 de Agosto de 2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CIP - Catalogação na Publicação

B273s Barreto, Rodrigo de Sousa
Sonezaki / Rodrigo de Sousa Barreto. -- Rio de Janeiro, 2022.
190 f.

Orientador: Gilson Moraes Motta.
Coorientadora: Rosana Pereira de Freitas.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais:
Indumentária, 2022.

1. Figurino. 2. Quimono. 3. Arte Asiática. 4.
Teatro de Animação. 5. Direção de Arte. I. Moraes
Motta, Gilson, orient. II. Pereira de Freitas,
Rosana, coorient. III. Título.

Elaborado pelo Sistema de Geração Automática da UFRJ com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob a responsabilidade de Miguel Romeu Amorim Neto - CRB-7/6283.

RODRIGO DE SOUSA BARRETO

SONEZAKI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de título de Bacharel em Artes Cênicas - Indumentária pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Aprovado em 02 de agosto de 2022.

BANCA EXAMINADORA:

Gilson Moraes Motta (UFRJ)

Ronald Teixeira da Cunha (UFRJ)

Rosana Pereira de Freitas (UFRJ)

Wagner Louza de Oliveira (UFRJ)

Dedico este trabalho à minha mãe, que sempre me pede para levá-la a todos os lugares. Também dedico à minha família; mais especificamente, à que eu escolho todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Sempre fui mais do tipo de agradecer do que de pedir. Já era óbvio que eu passaria boa parte dessa sessão agradecendo a pessoas que nunca conheci ou conhecerei um dia, começamos então pelos que fizeram uma verdadeira mudança.

Agradeço aos meus pais, pelo antes, durante e depois. Não o acadêmico, mas o da *Vida* em si. Fico feliz que uma parte de vocês esteja presente *materialmente* aqui. Assim como agradeço à minha avó favorita, por parte do trabalho incansável.

Aos melhores amigos do mundo, sendo cada um do *Crã*, pelo apoio incondicional desde o dia #1. Sem vocês não existiria o *Rôba*, fico feliz por existir.

Aos meus orientadores. Primeiramente, à Rosana por ter acreditado no *rodrigo-de-sousa-barreto-acadêmico* de primeira, mesmo quando eu não havia entregado tanto. Segundamente, ao Gilson por não ter pensado duas vezes antes de abraçar esse projeto e pelo constante esforço em torná-lo *materialmente* possível.

À minha irmã e ao meu sobrinho, pois sei que sempre posso contar com a dose precisa de drama que vocês propõem.

Aos amigos do *Shay Separated* e do *Orgânico Urbano*, pois graças ao empurrão de vocês, e muitos perrengues passados juntos, eu consegui construir *algo*.

Aos amigos do GEAA, porque vocês se importaram e agora eu digo 99% dessas palavras japonesas da forma *correta*.

Aos amigos e colegas de trabalho da TWDC, que me ensinaram a ser *profissional* no sentido mais executivo da palavra. Serei eternamente grato.

Aos meus meninos do *Bonecax*, pelas pausas muito necessárias.

À Universidade Pública. Pois a maior parte do que veio acima e virá abaixo não teria vindo se *Ela* não existisse.

Gostaria de frisar alguns nomes aqui: Onika, William #1, Kate, Sugimori, Baz, Nobuhiko, Thom, Wong, Takashi, William #2, Yohji, Claude, Utagawa, e alguns outros mais. Pelo *Yamaguchi*.

Por último, mas sempre em primeiro lugar, a Deus.

“Do outro lado da borda estendia-se um vasto e escuro abismo. Por vezes, ele extrapolava a borda e sobrevoava esse abismo de estonteante profundidade. Esse mundo escuro cujo fundo não avistava, assim como o pesado silêncio e o caos, há muito constituíam uma entidade amiga e repleta de nostalgia e eram agora parte dele mesmo. Nesse mundo não havia letras, dias de semana, temíveis governadores, óperas, nem BMWs. Nem tesouras, nem chapéus de copa alta. Mas ao mesmo tempo não havia também enguias nem pães doces. Ali havia tudo. Mas ali não havia partes. Como não havia partes, não precisava substituir certas coisas por outras. Nem tirar nem acrescentar. Não era preciso pensar em coisas difíceis, bastava apenas deixar-se impregnar por tudo.”

Haruki Murakami

“Então vá, vá embora [...]. Invoque a si mesmo. Em rebeldia, em esperança, em amor, em fúria, em gratidão. Invoque a Luz. Invoque as Trevas. Invoque Tudo. Nada pode ficar.”

Richard LaGravenese

“Não é preciso ter olhos abertos para ver o sol, nem é preciso ter ouvidos afiados para ouvir o trovão. Você precisa ver o que não está visível.”

Sun Tzu

“[...] Amo-te como se amam certas coisas obscuras, secretamente, entre a sombra e a alma.”

Pablo Neruda

“Não estou interessado no futuro, e não acredito nele. Para começar, não confio no futuro.”

Yohji Yamamoto

RESUMO

Barreto, Rodrigo S. “*Sonezaki*”. Rio de Janeiro, 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Cênicas – Indumentária). Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

O presente trabalho trata do estudo histórico, de vestuário e direção artística de uma adaptação da peça do repertório japonês, *Sonezaki Shinjū*, de Chikamatsu Monzaemon, a partir de intertextualidades artísticas, literárias e históricas de diferentes geografias. Com foco na construção de uma proposta de Teatro de Animação, o projeto investiga diferentes âmbitos para a construção de uma dramaturgia através dos signos do famigerado teatro de bonecos nipônico, o *Bunraku*, e outras formas de cultura material e visual, sobretudo, asiáticas.

Palavras-chave: Figurino; Quimono; Arte Asiática; Teatro de Animação; Direção de Arte.

ABSTRACT

Barreto, Rodrigo S. “*Sonezaki*”. Rio de Janeiro, 2022. Final paper (Graduation in Performing Arts – Costume Design). School of Fine Arts, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

The present work deals with the historical study, clothing study and artistic direction of a play adaptation of the Japanese repertoire, *Sonezaki Shinjū* by Chikamatsu Monzaemon, from artistic, literary and historical intertextualities of different geographies. Focusing on the construction of an Animated Theater proposal, the project investigates different scopes for the construction of a dramaturgy through the signs of the famous Japanese puppet theater, the *Bunraku*, and other forms of material and visual culture, especially Asian ones.

Keywords: Costume Design; Kimono; Asian Art; Animation Theater; Art Direction.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Guerreiro Haniwa em armadura. Ōta, Prefeitura de Gunma. século VI d.C.	28
Figura 2: Meninas em meio a um altar do Dia das Meninas. Lâmpada de lanterna colorida à mão.....	30
Figura 3: Ator Nakamura Fukusuke I como um marionetista viajante (Kugutsu), da série "Paródias dos Sete Deuses da Boa Sorte em Imagens Combinadas", 1856. Utagawa Kunisada I.	32
Figura 4: Boneco autômato (karakuri ningyō), Cha-hakobi ningyō 茶運び人形 (Menino que serve chá), 2005. Tamaya Shobei IX.	33
Figura 5: Cena no camarim de um teatro de bonecos, cerca de 1705-1706. Okumura Masanobu.....	39
Figura 6: Os sannin zukai. 1976.....	45
Figura 7: Encarte de "Sonezaki Shinjū", demonstração do palco.....	47
Figura 8: "Oito Figuras de Sombra", 1842. Utagawa Hiroshige.....	57
Figura 9: "Figuras de Sombra de uma Lanterna e um Falcão", 1842. Utagawa Hiroshige.....	58
Figura 10: Tríptico de cena do teatro Kabuki. Takiyasha, a Bruxa, e o Espectro Esqueleto. Séc. XIX. Utagawa Kuniyoshi.....	66
Figura 11: Abra bem as mãos, abrace a felicidade! 2010. Takashi Murakami.	69
Figura 12: Foice Vermelha. Noriyoshi Ishigooka.....	70
Figura 13: Ternura dos Cônjuges. Marcestel.....	71
Figura 14: Frame do anime Cardcaptor Sakura, 1998 - 2000. Direção de Morio Asaka. Obra original do grupo CLAMP.....	73

Figura 15: Código QR para playlist "Sonezaki"	78
Figura 16: Reconstruções de trajes do período Nara.....	79
Figura 17: Reconstruções de trajes do período Heian.	80
Figura 18: Reconstruções de trajes do período Kamakura.	81
Figura 19: Reconstruções de trajes do período Muromachi.....	82
Figura 20: Reconstruções de trajes do período Azuchi-Momoyama.....	83
Figura 21: Reconstrução do traje de uma Prostituta do período Azuchi-Momoyama	84
Figura 22: Esquema social de Edo.....	85
Figura 23: Gojōzaka, da série Sessenta e nove Estações da Estrada do Kisokaidō. 1852. Utagawa Kuniyoshi.....	86
Figura 24: Exemplos de mangas utilizadas no período Edo. Apresentação Quimono: Símbolos no Feminino, 2021	87
Figura 25: Esquema de sazonalidade do vestuário do período Edo até atualmente. Apresentação Quimono: Símbolos no Feminino, 2021	88
Figura 26: Haori virado do avesso, detalhe do forro. Início do século XX	89
Figura 27: Diferentes trajes do Teatro Kabuki. Exposição de 2012 “Kabuki – Costumes du Théâtre Japonais”	90
Figura 28: Colagem base de Sonezaki	92
Figura 29: Cartela de cores realizada pelo autor.....	94
Figura 30: prototype: hana-e.-e.-e. #5, 2022. Rôba Yamaguchi.....	97

Figura 31: Cena do espetáculo Macbeth, de Robert Wilson. Teatro Municipal de São Paulo, 2012. Fotos por Roger H. Sasaki.	97
Figura 32: Cena de Macbeth, de Keith Warner. Theaters an der Wien, Vienna, 2003. Cenografia por Es Devlim.	98
Figura 33: Colagem base do Cenário, 2022.....	99
Figura 34: Rascunhos de cena e anotações.	99
Figura 35: Storyboards do filme Dreams, por Akira Kurosawa. 1990.....	100
Figura 36: Storyboards de diferentes cenas.....	100
Figura 37: Colagem inspiracional "Ohatsu", 2022. Detalhe com foco na representação de anjos da classe d'Os Tronos	103
Figura 38: Cabeça Ohatsu final e primeiros rascunhos, 2022.....	104
Figura 39: Colagem cromática de Ohatsu, 2022. Colagem manual A3, mídia mista.	104
Figura 40: Ohatsu, primeiro figurino, frente e costas. 2022.....	105
Figura 41: Ohatsu, segundo figurino, frente e costas. 2022.....	106
Figura 42: Colagem inspiracional "Tokubei", 2022.....	107
Figura 43: Cabeça Tokubei e primeiros rascunhos, 2022.....	108
Figura 44: Colagem cromática Tokubei, 2022.....	109
Figura 45: Tokubei, figurino único, frente e costas. 2022.....	109
Figura 46: Colagem base dos personagens secundários. 2022.....	110
Figura 47: Desenhos de Kuheiji e personagens secundários	111

Figura 48: Esquema de partes e detalhes da estrutura interna de um boneco do Bunraku.....	113
Figura 49: Estilos de cabeça Wakaotoko e Musume, respectivamente	114
Figura 50: Exemplos de cabeças de tsume.	114
Figura 51: Nomenclatura das diferentes partes que compõe um quimono.	115
Figura 52: Processo de corte das arestas do boneco	125
Figura 53: Perfurando das arestas do boneco	126
Figura 54: Unindo as partes do corpo do boneco.....	127
Figura 55: Modelando a cabeça do boneco em argila.....	128
Figura 56: Aplicando papier mâché no modelo do boneco	129
Figura 57: Modelo retirado em papel. Fortalecido com gesso e aplicação de suporte de madeira	130
Figura 58: Fichas técnicas	136
Figura 59: Amostras têxteis.....	137
Figura 60: Desenhos técnicos	138
Figura 61: Desenhos técnicos, Obi feminino e masculino, respectivamente.....	139
Figura 62: Modelagem Kosode. Escala 1:10.....	140
Figura 63: Modelagem Furisode. Escala 1:10.....	141
Figura 64: Modelagem Uchikake. Escala 1:10.....	142
Figura 65: Modelagem Haori. Escala 1:10.....	143

Figura 66: Aplicação de enchimento nas extensões e costura na máquina.....	144
Figura 67: Manipulações têxteis e exemplo de estêncil	145
Figura 68: Beneficiamentos, patchwork e bordados. Quimonos alinhavados incompletos	146
Figura 69: Recorte de silhueta do personagem Kuheiji. Acervo pessoal do autor. .	147
Figura 70: Chapéu de Tokubei, feito em diferentes tipos de papel	148
Figura 71: Detalhes de pés e mãos, feitos em tecido.....	149
Figura 72: Boneco Tokubei finalizado	150
Figura 73: Bonecos e silhueta finalizados	151

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	18
1.1 O Pré-Projeto e Outros Tópicos	19
1.2 O Vestir na Ásia	19
1.3 Pesquisa de Repertório	21
1.4 O Teatro de Sombras Contemporâneo	22
1.5 Metodologia de Trabalho	24
2 O PROJETO TEÓRICO	26
2.1 O Bunraku	26
2.1.1 Os Vários <i>Ningyō</i>	27
2.1.2 O <i>Jōruri</i> e o <i>Shamisen</i>	35
3.1.3 O <i>Ningyō Jōruri</i> Definitivo	38
2.2 Chikamatsu Monzaemon e o Takemoto-za	40
2.3 Sonezaki Shinjū	45
2.4 O “Monzaemon do Ocidente”	50
2.4.1 Entre Excelentíssimas e Lamentáveis Tragédias: <i>Romeo & Juliet</i>	52
2.5 A Sombra Sobre o Japão	56
2.6 A Adaptação Textual	60
3 O PROJETO VISUAL	63
3.1 Nas Artes Plásticas	63
3.1.1 Utagawa Kuniyoshi e o <i>Ukiyo-e</i>	64
3.1.2 Takashi Murakami e o <i>Superflat</i>	66
3.1.3 Ishigooka e Marcestel	69
3.2 No Audiovisual: Do <i>Anime</i> ao Cinema	72
3.2.1 <i>Duplo Suicídio em Amijima</i> (1969)	74
3.2.2 <i>Sonezaki Shinjū</i> (1978)	75
3.2.3 <i>Dolls</i> (2002)	75
3.2.4 Shakespeare à la Kurosawa.....	76
3.3 Nas Sonoridades: do <i>Shamisen</i> ao <i>Sampler</i>	77

3.4 <i>Kimono</i>: Símbolos de Uma História	78
3.4.1 Os Quimonos de Edo	83
3.4.2 Os Quimonos de <i>Sonezaki</i>	90
3.5 <i>Sonezaki</i>: Primeiras Concepções	92
3.5.1 Cartela de Cores	93
3.6 Nas Cenas	96
3.7 Decupagem de Cenas e Personagens	100
3.7.1 Ohatsu	102
3.7.2 Tokubei	106
3.7.3 Kuheiji e Personagens Terciários	110
4 O TRABALHO PRÁTICO	112
4.1 Cerne: Os Bonecos	112
4.2 Casulo: Os Quimonos	115
4.3 Corpo: As Silhuetas	117
4.4 Quase Montagem: Ensaio Fotográfico	118
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
REFERÊNCIAS	120
APÊNDICES	125
I	125
II	152
III	162

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da adaptação textual, estudo da indumentária histórica e direção artística de um espetáculo dramático do século XVIII com origem no clássico teatro de bonecos japonês, o *Bunraku*, de nome original *Sonezaki Shinjū* (曾根崎心中), ou *Suicídio Duplo em Sonezaki*, da autoria de Chikamatsu Monzaemon (1653 – 1725).

Sempre tive um grande apreço pelas variadas formas artísticas presentes na Ásia. Desde meu segundo período na Universidade busquei matérias e relações que pudessem satisfazer minha ânsia de aprender mais sobre a cultura e elementos desse continente. Foi então que conheci a coorientadora deste projeto e iniciei uma parceria que viria a culminar, no ano de 2020, em uma iniciação científica como bolsista PIBIC pelo CNPq. Com um recorte ainda mais específico, os primeiros passos dessa pesquisa foram inteiramente voltados aos trajes e relações socioculturais do Japão, com seus múltiplos quimonos (ou *kimono* (きもの/着物), literalmente “coisa de vestir” (YAMANAKA, 1982, p. 9), onde *ki* (着) = “vestir” e *mono* = “coisa” (物)) e outras formas de arte. Logo, um amplo levantamento de bibliografia e referências visuais se resultou desses mais de um ano de investigação.

Provocado por essa pesquisa, sou levado aos diferentes estilos de teatro clássico japonês devido à aproximação do meu período de conclusão de curso. E em uma escolha que entrava em razão de viabilidade em meio a pandemia do COVID-19 e suas questões de distanciamento social, trabalhar com bonecos parecia uma opção ética e promissora. Logo, o teatro de bonecos *Bunraku*. A escolha da orientação formal deste projeto também entrava em sintonia com minha inclinação de adaptar de forma bastante prática o material original; e, mais tarde, eu integraria um grupo de pesquisa voltado para o Teatro de Sombras contemporâneo, selecionado para uma bolsa de iniciação científica FAPERJ, onde pude desenvolver paralelamente ambos projetos.

Sonezaki, nome escolhido para a adaptação, acompanha a história dos dois amantes desafortunados de Osaka: Ohatsu, uma cortesã, e Tokubei, um vendedor ambulante. Logo, baseio-me em referências textuais e imagéticas coletadas ao longo de minha pesquisa que começou em 2020, entendeu-se até aqui e reverberou em múltiplos âmbitos, além de levar em consideração fatores históricos e socioculturais

do texto base, alinhada a uma livre escolha de elementos estéticos e referências pessoais, para formar a dramaturgia e direção artística do projeto deste espetáculo.

1.1 O Pré-Projeto e Outros Tópicos

Todos os dias eu descubro mais e mais coisas bonitas. É o suficiente para enlouquecer qualquer um. Eu tenho um grande desejo de fazer tudo, minha cabeça está queimando com ele.

Claude Monet

Cursar uma graduação em Artes me abriu múltiplas possibilidades. Possibilidades essas que nunca cheguei sequer cogitar. Em pouco mais de quatro anos de graduação, essa iniciada em 2018, a profusão de conhecimentos e referências obtidos, os artistas dos quais tornei-me fã, os trabalhos e caminhos que trilhei são, de fato, incontáveis. E com essa grande trilha, sempre imaginei um grande final.

Juntamente à notória chegada do período de término da minha graduação, o tópico “Trabalho de Conclusão de Curso” se mostrava cada vez menos ignorável. Iniciaram-se então algumas indagações pessoais em relação ao tema que seria abordado: dentre todos os meus itens de interesse ganhos durante minha formação, sobre qual trabalhar?

Havia meu declarado interesse pelas diversas formas de arte do continente asiático. Desde a roupa às artes visuais, indicações desse mundo eram sempre presentes em meus trabalhos, práticos ou teóricos.

Outrossim, um dos principais motivos pela escolha de um curso de artes cênicas era minha considerada paixão pelos textos do poeta e dramaturgo inglês, William Shakespeare (1564 – 1616). O Bardo fora, há muito, minha principal referência dramaturgica e era a ele que eu dedicaria uma última ode ao fim da graduação. Havia certa definição em relação a isso, um projeto de graduação baseado em *Romeu e Julieta*.

Definição esta que não estaria tão fixa após o começo de minha primeira iniciação científica.

1.2 O Vestir na Ásia

Mais especificamente em agosto de 2020 se iniciou meu período de financiamento pela bolsa PIBIC/CNPq a partir do projeto *Lá e Cá: O Moderno*

Descentrado, projeto da profa. Dr. Rosana Pereira de Freitas¹ que pretende contribuir ao aprofundamento dos estudos sobre arte no Brasil a partir dos diálogos estabelecidos entre nossos artistas e intelectuais e a Ásia. Desde finais do século XIX, com o estabelecimento das relações diplomáticas oficiais entre o Brasil e o Japão, intensificaram-se os contatos e as experiências vividas diretamente por nossos compatriotas por lá. O projeto baseia-se na análise de relatos de viagem, crônicas, memórias e textos analíticos à luz da produção artística da época.

Com o desenho do plano de estudos e do projeto de pesquisa que figuraria sobre o referido projeto guarda-chuva, formou-se *O Vestir na Ásia*, proposta que busca assistir ao aprofundamento dos estudos sobre a indumentária do território asiático no Brasil a partir de diálogos estabelecidos entre a cultura e usos clássicos de suas vestimentas e a situação contemporânea das mesmas dentro e fora do continente asiático. Desta forma, esquadrinha seus percursos cronológicos e sua carga simbólica nos mais variados âmbitos e países, além de se basear na análise das próprias vestimentas, guiando-se por relatos de viagem, crônicas, filmes, memórias e textos descritivo-analíticos sobre os indumentos da Ásia.

O projeto e sua metodologia se restringiram, em sua fase inicial, ao território nipônico, com ampla bibliografia textual e imagética acerca da cultura nipônica levantada. Com apresentações de trabalhos temáticos destrinchando as icônicas vestimentas japonesas, desenvolvimento de artes visuais baseadas em seus clássicos referenciais, e a produção de um artigo descritivo-analítico sobre um croqui de traje japonês da conhecida professora fundadora do curso de Artes Cênicas da UFRJ, Sophia Jobim, a pesquisa seguiu em pleno funcionamento, financiada até o mês de abril de 2021. Após este período, dei continuidade as minhas investigações e levantamentos em relação ao projeto, sempre a esquadrinhar novas possibilidades de trajes de outros territórios da Ásia a serem examinados.

¹ Professora adjunta do Departamento de História e Teoria da Arte da EBA/Escola de Belas Artes da UFRJ/Universidade Federal do Rio de Janeiro (desde 2011), atuando junto ao curso de graduação em História da Arte e ao PPGAV/Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (desde 2015), nas seguintes áreas: História e historiografia da arte; Arte moderna e contemporânea; Arte Asiática; Circulação e trocas artísticas; Estudos curatoriais e colecionismo; Arte e diplomacia cultural. Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV/Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UFRJ/Universidade Federal do Rio de Janeiro (2008), com PDEE na Itália, junto à Unibo/Università di Bologna (2006/7). Mestre em História e Crítica da Arte (2000) pela mesma instituição e especialista em História da Arte e da Arquitetura no Brasil pela PUC-Rio (1998), também concluiu os créditos do curso de Especialização em Arte e Cultura Barroca na UFOP/Universidade Federal de Ouro Preto (1997).

Foi também a partir de abril de 2021, mais especificamente, que comecei a me questionar sobre o tema do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Meu amplo interesse pelas artes asiáticas sempre fora vigente. Contudo, um dos principais motivos para minha entrada no curso de Artes Cênicas fora meu grande apreço ao poeta e dramaturgo William Shakespeare. E até certo momento da graduação, eu possuía a certeza de que meu trabalho de conclusão seria uma adaptação de uma das suas obras, mais especificamente de *Romeu e Julieta*. Tudo muito certo até a profusão da pesquisa sobre a indumentária asiática. Em recorrentes conversas com a profa. Rosana, durante o período pandêmico, diga-se de passagem, foram levantadas minhas opções e melhores predileções de caminho: tratando-se de uma formação em Teatro, o desenvolvimento do figurino de um texto e forma dramática nipônica seria mais relevante e entraria em acordo com os rumos acadêmicos tomados até o momento. Iniciou-se então uma pesquisa de repertório das variadas formas dramáticas nipônicas clássicas.

1.3 Pesquisa de Repertório

As principais formas de artes cênicas clássicas japonesas podem ser agrupadas em: *Nō* (能; “habilidade”, “talento”), *Bugaku* (舞楽, “dança e música da corte”), *Kyōgen* (狂言, “palavras loucas” ou “fala selvagem”), *Kabuki* (歌舞伎; *ka* (歌) = “canto”, *bu* (舞) = “dança” e *ki* (伎) = “habilidade”) e *Bunraku*. Todas, exceto pelo *Bunraku* (sua forma de teatro de bonecos), são formas de artes da cena com atores.

No início de 2020, a pandemia do COVID-19 chegou ao Brasil. O distanciamento social era a via de regra. Ao pesquisar detalhadamente sobre essas variadas formas de artes cênicas, em uma intensiva reflexão, formar a proposta de um teatro de bonecos parecia ser a ação mais adequada naquele momento. O Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Artes Cênicas – Indumentária prevê a produção de um figurino completo a partir do desenvolvimento de um projeto de figurinos. Para além da formatação de uma montagem (item não requerido para a formação, mas um caminho optado por mim) que, essencialmente, iria requerer intérpretes para os bonecos e uma equipe para a produção do espetáculo, o objetivo principal, que é a criação de um único figurino, seria de fácil e reduzida execução, sendo o boneco um corpo inanimado, em menor escala, que não propagaria o infeccioso vírus e com disponibilidade de horários bem ampla para as provas de roupa.

Além do fator de ineditismo na produção de um projeto voltado as artes dramáticas nipônicas dentro da Escola de Belas Artes da UFRJ.

Após decidir-me pela forma, a peça que seria adaptada ainda variava. Mesmo que o autor estivesse definido, em certo ponto, e o critério de *adaptação* estivesse muito bem definido, visto as particularidades demasiadamente únicas presentes nos espetáculos *Bunraku*. Em mais uma conversa com a coorientadora do Trabalho, fui direcionado ao prof. Dr. Gilson Moraes Motta². Sendo um especialista em diferentes modelos de Teatro de Animação, sua orientação precisa para a parte técnica do trabalho seria necessária e muito proveitosa. Logo, fiz meu primeiro contato com o professor Gilson após as predefinições de meu TCC.

1.4 O Teatro de Sombras Contemporâneo

O primeiro *e-mail* trocado com o prof. Motta explicitava minhas intenções de “produzir um espetáculo embasado nos teatros de animação asiáticos, em especial o teatro de bonecos japonês”. Já propunha na mensagem a ideia de uma pré-orientação, onde ressaltava no comunicado ainda me encontrar “longe” do período de realização do Trabalho de Conclusão de Curso. Minha vontade sempre fora trabalhar para tirar do papel as ideias geradas durante a iniciação científica, “fazer algo grande, mobilizar pessoas da faculdade e fora dela, quiçá”.

A resposta do professor fora muito positiva, tendo marcado uma reunião remota para deliberarmos mais organicamente o assunto. Durante a primeira reunião apresentei meu projeto de pesquisa e desdobramentos alcançados com o mesmo, além das intenções iniciais de adaptar, para um formato mais amplificado, uma peça teatral *Bunraku*, colocando em voga elementos do Teatro de Animação Universal como Objetos e a Sombra. A primeira reunião ocorreu por volta do fim de abril de 2021, e após recomendar uma série de referências desde grupos de teatro brasileiros a filmes internacionais, do cinema japonês ao sueco, definimos um cronograma informal para a decisão da peça adaptada, além das referências visuais, dramaturgia e formas de manipulação, que ficou estabelecido por volta de junho do mesmo ano.

² Artista cênico e Pesquisador de Artes Cênicas nas áreas de estética teatral, teatro brasileiro, cenografia e teatro de formas animadas. Possui graduação em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (1989), Mestrado em Filosofia (1995) e Doutorado em Filosofia (2000) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Professor Associado da UFRJ - Escola de Belas Artes, com atuação nas áreas de Estética Teatral, Dramaturgia e Teatro de Formas Animadas. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena, da Escola de Comunicação da UFRJ.

Houveram mais algumas reuniões durante esse período de tempo, onde eram trazidas mais referências de meios teatrais, audiovisuais e bibliográficas.

E durante este mesmo período, fui selecionado para uma bolsa de iniciação científica FAPERJ com o projeto de pesquisa do professor em conjunto com acadêmicos da Universidade do Estado de Santa Catarina, *O Teatro de Sombras Contemporâneo: Entrevistas com Sombristas Brasileiros e Latino-Americanos*. O projeto resulta de uma parceria entre artistas-pesquisadores da UFRJ, da UDESC e do Grupo de Teatro Penumbra (de Cuiabá, MT) e visa realizar uma publicação online de uma série de entrevistas realizadas com sombristas brasileiros e latino-americanos durante o período da pandemia da Covid-19. No ano de 2020, o Grupo Penumbra realizou uma série de *lives* com sombristas brasileiros. Essas *lives* constituíam-se de conversas entre um integrante do grupo e um artista convidado que comentava sobre sua formação, processos de criação, técnicas de confecção, espetáculos, equipamentos, entre outras questões. Essas conversas informais ganharam repercussão nas redes sociais e agregaram diversos artistas, não somente nacionais como também estrangeiros - argentinos, chilenos, mexicanos, espanhóis, resultando num total de 48 *lives*. Documentos gravados em vídeo, essas *lives* possuem um grande valor histórico, técnico, didático e artístico. Diante do potencial desse material, dois artistas-pesquisadores que atuam nas universidades, Gilson Motta, orientador deste projeto de conclusão, autor do presente projeto de pesquisa e docente da UFRJ, e, Paulo Balardim³, docente da UDESC, se propuseram a transformar essas *lives* num livro em quatro volumes, a ser publicado de modo online e, futuramente, de modo impresso. O objetivo é aprimorar o material, introduzindo informações, dados, comentários que as *lives* não podem fornecer, contribuindo assim para a disseminação dos conhecimentos acerca da história, estética e técnica do teatro de sombras produzido no Brasil e na América Latina na contemporaneidade. O presente projeto, vinculado ao Laboratório Objetos Performáticos de Teatro de Animação da Escola de Belas Artes e ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena - PPGAC

³ Professor Associado na área de Prática Teatral - Teatro de Animação, no Departamento de Artes Cênicas e no Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Artes - CEART da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Pós-doutorado em Teatro de Animação (Université Paul Valéry-Montpellier III/2019), Doutor em Artes Cênicas (PPGT - UDESC/2013), Mestre em Artes Cênicas (PPGAC - UFRGS/2008), licenciado em Letras - Língua Portuguesa e Literatura Brasileira (ULBRA/2007). Experiência na área de Artes, com ênfase em Teatro, atuando principalmente nos seguintes temas: artes cênicas, comunicação, programas televisivos e Teatro de Animação.

da UFRJ, visa fazer a transcrição de cerca de 27 lives de modo a preparar o material que constituirá o conteúdo de dois volumes da obra.

Paralelamente a ação deste programa, pude desenvolver meu Trabalho de Conclusão. Além do agregar teórico com a perspectiva de diversos artistas do meio do Teatro de Animação obtido durante as transcrições e correções das entrevistas, pude financiar muitos materiais para a realização do meu projeto prático a partir da bolsa da Instituição carioca. E durante esse período, assentaram-se minhas dúvidas quanto a que caminho tomar.

1.5 Metodologia de Trabalho

Como metodologia de trabalho, foi estabelecido que o primeiro passo se daria a partir de uma primeira leitura do texto traduzido e adaptado para o inglês de Donald Keene (1998), seguida por uma decupagem inicial do mesmo e seus personagens. Esse exercício permitiria que determinadas alusões, como posição social e psique dos personagens, fossem definidas para então ser realizada a etapa de adaptação textual, que entra em consonância com a segunda etapa deste trabalho.

Após contato mais concreto com o texto base, pude realizar uma pesquisa histórica que conversava com diferentes pontos abordados diretamente no texto ou que seriam abordados por mim em minha adaptação (ainda em estado embrionário), temas esses que iam da origem do teatro *Bunraku*, relações shakespearianas com o teatro nipônico e referências de formas de Teatro de Sombras. Para além disso, também foi realizada uma pesquisa pictórica e artística, que investigava desde elementos do vestuário da época em que se passava a peça originalmente até referências plásticas de artistas contemporâneos.

Com a segunda etapa concluída, pude partir para a próxima, que compreendia a adaptação do texto e idealizações cênicas apontadas em diferentes partes do roteiro, com primeiras concepções de uma direção cênica. Terminadas essas primeiras conceituações teóricas, parto para as primeiras conceituações visuais. Produzo colagens e croquis, destaco uma cartela de cores e me sinto pronto a seguir para a parte prática do projeto: a montagem dos bonecos, dos figurinos e das silhuetas.

Sendo assim, o trabalho se consistiu em dez etapas:

1. Estudo e decupagem do texto e seus personagens;
2. Levantamento teórico, bibliográfico e pictórico, de elementos relacionados diretamente ao texto ou em processo de concepção para a adaptação da peça;
3. Adaptação textual da peça, com elementos consonantes ao levantamento teórico e visual;
4. Produção das primeiras concepções visuais, colagens e croquis referentes ao figurino e cenografia, desenhos e esquemas dos bonecos e silhuetas de sombras, cartela de cores e etc.;
5. Estudo prático da estrutura interna dos bonecos e busca de formas para sua materialização;
6. Construção dos bonecos, com a combinação de propostas tradicionais e produção de uma linguagem poética própria;
7. Estudo prático do vestuário usado durante o período da obra em questão a partir das artes plásticas, visuais, bibliografias e acervos de museus e busca de formas para sua materialização;
8. Construção das roupas, com a combinação de verossimilhança epocal e produção de uma linguagem poética própria;
9. Construção das silhuetas de sombras, com a combinação de propostas tradicionais e produção de uma linguagem poética própria;
10. Produção de fotografias conceituais a partir dos resultados obtidos.

2 O PROJETO TEÓRICO

O ontem não terminará até que chegue o amanhã e o amanhã começou há dez mil anos atrás.

William Faulkner

Com o caminhar e definições mais substanciais de como se daria o projeto, desde formato, peça selecionada até às referências dramáticas, desenvolveu-se com maior detalhamento os conceitos e enquadramentos teóricos dos temas elegidos.

Com uma iniciação científica que prezava bastante pelo apuro teórico, não poderia deixar de realizar um levantamento histórico atento dos principais tópicos trabalhados nesta produção. A começar pelo próprio teatro *Bunraku*.

2.1 O *Bunraku*

Em uma nomenclatura mais acurada, *Ningyō Jōruri* (人形浄瑠璃), *ningyō* que significa “bonecos” (ou “semelhante ao humano”) e *jōruri* que se refere a um estilo particular de narrativa cantada, que significa literalmente “lápiz-lazúli”, ou ainda “bela joia”. Termos como *ningyō shibai* (teatro de bonecos) e *ayatsuri shibai* (teatro de marionetes) também são apelações precisas (BOWERS, 1974).

“(O termo) *Bunraku* (lit. *prazeres literários*) é derivado de um marionetista chamado Bunrakuen, que construiu seu próprio teatro em meados do século XIX. Em 1872, um gerente do teatro de Bunrakuen, chamado Okura, estabeleceu um teatro rival no *bairro dos prazeres* de Osaka, e o chamou de *Bunraku-Za*, literalmente, *Teatro dos Prazeres Literários*. O nome fez imenso sucesso. De todos os teatros de marionetes japoneses da história, e o número máximo em todo o Japão em qualquer época nunca foi mais do que doze, apenas um - o *Bunraku-Za* de Osaka - sobreviveu às vicissitudes da história e às mudanças de gostos do Japão moderno. A Shochiku Company, Inc., que controla apresentações de marionetes desde 1909, é a principal responsável pela existência do *Bunraku*. Através de hábeis manipulações financeiras de sua combinação massiva de vários empreendimentos teatrais, o *Bunraku* de Shochiku foi sustentado. Em 1914 não havia teatro de marionetes rival no Japão. Desde aquela época, a palavra “*Bunraku*” para todos os efeitos práticos passou a significar os bonecos, o teatro, o repertório e o tipo de arte que utiliza fantoches para encenar narrativas dramáticas.” (ibidem, 1974, p. 31-32)

De forma mais direta, a denominação “*Bunraku*” é a herança de uma companhia teatral específica de Osaka que resistiu às condições capitalistas e socioculturais que levaram a não prática do repertório do *ningyō jōruri* com o passar dos anos no Japão.

Sendo assim, a arte do *ningyō jōruri* pode ser definida como uma espécie de narrativa cantada, onde o texto prevalece como componente mais importante; contudo, a formação de unidade de seu espetáculo deriva de três elementos, básicos e essenciais, que devem ser apreciados por igual e consistem na manipulação silenciosa dos bonecos pelos titereiros (três, ao todo, para cada boneco); o tocador de *shamisen*⁴, que acompanha a narração *jōruri* da dramaturgia, e o propriamente dito narrador (*tayu*) são os pilares que definem o *Bunraku* ainda hoje na atualidade.

2.1.1 Os Vários *Ningyō*

“As escavações de todo o período *Jōmon* (12000 a.C. - 250 d.C.) revelam uma rica cultura cerâmica, com muitos objetos de barro decorados principalmente com um padrão de cordão (*jōmon*) do qual o período deriva seu nome. Entre os vários potes e outros objetos utilitários e rituais descobertos, encontra-se uma quantidade surpreendente de formas semelhantes a bonecas conhecidas como *dogū* (lit. "boneca de cerâmica"). Abstratos, primitivos e, em alguns casos, surpreendentemente futuristas, os *dogū* são figuras simples com traços rudimentares. Cabeças, torsos, braços e pernas mentalmente formados, todos decorados com os padrões de cordão que eram a marca registrada da época. Pequeno em tamanho, eles têm em média de cinco a nove polegadas de altura, embora alguns grandes exemplos com mais de doze polegadas de altura foram descobertos. As formas e desenhos dos *dogū* variaram ao longo do período *Jōmon*, mas arqueólogos, como Yamagata Mariko, observaram que todas as figuras são andróginas ou decididamente femininas, sem formas abertamente masculinas.” (PATE, 2005, p. 9)

A nível de contextualização, a arte da representação física de corpos humanoides foi recorrente em diferentes âmbitos e culturas ao redor do Globo. Assim como as figuras *dogū*, que nunca tiveram finalidades amplamente definidas por estudiosos da área, mas são consideradas as primeiras formas de *ningyō* da história nipônica, haviam os *haniwa* (*wa* de “circulares”, *hani* de “argila”) que eram produzidos para uso em rituais médicos, rituais de fertilidade para as mulheres e também enterrados com os mortos como objetos funerários, onde assumiam não só formas humanas, mas também de animais e pertences materiais, durante o período *Kofun* (250 - 538 d.C.) da história do Japão. Muitas informações visuais, como utensílios e maneiras de vestir, foram alcançadas graças a produção e sobrevivência dessas “imagens de argila”, com trajes que abriam na frente e mangas bem cortadas, onde homens eram representados com calças largas e mulheres com saias plissadas, que viriam a ser reconhecidas como *mo* (YAMANAKA, 1982) ainda no período *Heian* (794 – 1185).

⁴ Instrumento de três cordas japonês, derivado de um formato semelhante da cultura chinesa.

Inclusive, é interessante observar que a denominação *ningyō* só passa a ser atrelada a seu ideograma no fim do século XV, pois até então os ideogramas 人形 eram lidos como *hitogata* (ou “forma humana”), visto que sua colocação no mundo não estava relacionada às artes.



Figura 1: Guerreiro Haniwa em armadura. Ōta, Prefeitura de Gunma. século VI d.C. 131,5 cm. Fonte: Museu Nacional de Tóquio, Japão. N. de acesso: J-36697.

Ainda conforme Pate, temos, inicialmente, no *haniwa* o senso de substituto, que substituiria um indivíduo com a forma de um boneco dentro de um contexto ritualístico, uma prática que ainda ecoaria em rituais funerários e de purificação em épocas posteriores. Após o período *Kofun*, outras formas de “bonecos” foram surgindo devido à grande influência intercultural de outros territórios e seus princípios religiosos, como o budismo que modificou muito de seus valores “nativos” (ou *shintō*) com o passar do tempo. Modelos como os *haniwa* podem ser ditos como primeiras impressões para os *katashiro* (ou “forma substituta”), figuras humanas planas ou tubulares bastante estilizadas e utilizadas em diversos rituais, como os funerários no caso dos próprios *haniwa*, mas principalmente nos rituais de purificação e cura de enfermidades (SOUZA, 2005), inclusive em séculos bastante posteriores, como o período Heian e *Muromachi* (1185 – 1333); assim como os boneco-talismã de papel conhecidos como *nademono* (lit. “coisa de esfregar”) que eram esfregados em todo o corpo em razão da transferência de doenças e energias negativas para a figura até seu sucessivo descarte, uma evolução do *katashiro*, muito inspirado por referências estrangeiras vindas da China e da Coréia, além de valores acerca da vida e morte do budismo, conceitos taoístas e crenças xamanísticas coreanas.

“Como forma substituta, o Katashiro necessita de algo que o ligue à essência original do humano, ao chão, à terra. Para isso, a presença e a conexão com a forma humana, Hitogata, é indispensável, pois, quando ela institui essa relação com essa entidade que pode ser posta no lugar de outra coisa (substituição), ressalta-se a importância da referência, da aparência e da estrutura do corpo do manipulador que, nessa junção, assume uma espécie de papel de sombra (*kage* em japonês). Uma função explícita, que fica exatamente nítida pelo fato dos manipuladores (do *Bunraku*) se vestirem de negro (*kuroi* em japonês), justamente para evocar a figura de uma sombra que acompanha e que compõe a totalidade do corpo do objeto. (SOUZA, 2005, p. 53)

Rituais com bonecos assumindo o posto de intercessor de maus augúrios e atração de boa saúde podem ser traçados ainda hoje no Japão, como o famoso *Hinamatsuri* ou Festival de Dias das Meninas entre outros. Os bonecos que originam o casal de imperadores presentes nesses luxuosos estandes partem de uma tradição secular onde simples bonecos de pano em formato de T e com mínimas manipulações estéticas eram feitos para acompanhar recém-nascidos em seu sono. Poderiam ir do nascimento do bebê até seu túmulo, como um símbolo da progressão cíclica. O que é importante notar é que as origens e o desenvolvimento de bonecos na cultura japonesa vêm da estrita relação com rituais específicos associados à fertilidade, morte, saúde e purificação (PATE, 2005).



Figura 2: Meninas em meio a um altar do Dia das Meninas. Lâmpada de lanterna colorida à mão. 33,2 cm. Parte da coleção Etz-Trudell de lâminas de lanterna coloridas à mão do Japão, Índia e Coréia.

Fonte: Biblioteca de Belas Artes de Harvard, MA, coleções especiais. N. de Acesso: olvwork367312

Tratando-se de formas animadas, segundo Darci Kusano, Sakae Giroux e Tae Suzuki, a arte da manipulação de bonecos remonta ao início da civilização nipônica onde, em conexão com o ofício religioso, figuras de construção simples, representando deuses, por exemplo, eram manipuladas por jovens sacerdotisas (*miko*) e outros servidores em determinados templos xintoístas em orações e rituais de encantamentos, não havendo ainda traços de arte independente em seu emprego que serviam a propósitos de formação de público. Neste movimento, é criado um teatro de bonecos bastante embrionário, vide o alto interesse de sua audiência por este formato particular.

“Os movimentos simples de um boneco de vara operados por um médium a entoar antigas lendas, constituem um eco longínquo da sofisticada arte do *Bunraku* mas, já em sua forma mais primitiva, apresentam um aspecto peculiar do teatro japonês de bonecos: a não preocupação em esconder seu manipulador. Ao contrário dos espetáculos de fantoches ou marionetes, essa arte japonesa não cria a ilusão de que os bonecos agem ou falam por si mesmo.” (KEENE, 1973, p. 20)

Para além deste amplo desenvolvimento essencialmente nativo, Darci Kusano dialoga que, a partir do século V, já por volta do ano 600, há a apresentação de uma forma continental de arte de bonecos que já entrava em interlocução com uma representação de arte, onde “o teatro *Gigaku* e as imponentes danças *Bugaku*, artes cênicas das dinastias Sui e T’ang da China continental, foram introduzidas no Japão, via Coréia e China” (KUSANO, 1993), mais uma vez.

Após algum intervalo, durante o período *Nara* (710-794), há a ascensão de um grupo de artistas que adentram no Japão através da península coreana. Com o passar dos anos, após praticamente se naturalizarem japoneses, eles começam a se denominarem *kairaishi* ou *kugutsu-mawashi* (“marionetistas viajantes”). Eles atuam por todo o Japão como manipuladores itinerantes, com uma forma bastante primitiva de teatro de bonecos. Pode-se conjecturar que suas representações reproduziam lendas e histórias que saiam, de determinado modo, do âmbito religioso, tratando também de lendas folclóricas e mitológicas, mas nos dias atuais não há registros específicos sobre suas obras. Homens e mulheres andavam igualmente neste grupo,

colocação que pode ser comumente associada a movimentos do ciganismo (mesmo que de forma um tanto discriminatória) e enquanto os homens adicionavam mais variedade aos espetáculos como malabaristas e bufões, as mulheres cantavam, dançavam e, muitas vezes, vendiam-se como prostitutas. Dessa maneira, a história de algumas artes teatrais japonesas é muitas vezes ligada a prostituição, muito explicitamente pelo caráter abjeto de seus atuantes que compeliavam para uma maneira de vida mais desprezada das normas contemporâneas a época e relatos escritos, que sobreviveram à atualidade, de escrivães da corte, por exemplo.

O registro mais antigo que temos desses manipuladores é dado pelo escritor da corte Ōe no Masafusa (1041 – 1111) em *Notas Sobre os Manipuladores de Karai*, um texto com cerca de 320 caracteres que traz, basicamente, as informações do parágrafo anterior. Além de frisar que esses grupo nômades sobreviviam, sobretudo, de sua própria caça e depois de sua moção teatral. Há também um evidente consenso, para além de seus escritos, que, devido a seu estilo nômade, os *kugutsu-mawashi* entraram em contato com os bonecos sagrados usados na representação de crenças populares e religiosas, tendo seu estilo assimilado em diversas regiões, influenciando suas representações sacras a empregarem um *modus operandi* mais popular e divertido, em uma secularização. Não há registros que apontem com precisão os conteúdos e técnicas empregadas pelos *kugutsu*, entretanto está claro que eram bonecos de manipulação não-mecânicos como os de modelo chinês.

A arte de manipulação de bonecos no Japão não segue uma linha crescente em seu desenvolvimento. Porém, a partir da importação dos *ayatsuri*, marionetes chinesas movimentadas por meios de fios, houve no século XIV o retorno do interesse pela forma do teatro de bonecos japonês, muito influenciada pela mania do xogum Yoshimitsu Ashikaga por coisas chinesas. Como um grande entusiasta deste gênero teatral performado pelos *kugutsu*, o xogum Yoshimitsu até mesmo viajava por grandes distâncias para ver as representações realizadas pela classe banida dos párias e proscritos, que dominou as primeiras confecções desses novos modelos de bonecos e suas representações e tem grande influência na história de todo o teatro japonês, visto que os que se encaixavam na classificação social de *kugutsu* estavam em uma constante evolução para um modelo mais sedentário de vida durante o ressurgimento desse novo molde. Para além disso, houve uma grande disseminação do teatro de bonecos nas viagens de jangadas e festivais pelo país, que criou uma tradição

mantida até hoje (KUSANO, 1993), o que quebrava, em parte, com o senso dessa espécie de encenação ser reservada somente aos festivais estritamente religiosos.



Figura 3: Ator Nakamura Fukusuke I como um marionetista viajante (Kugutsu), da série "Paródias dos Sete Deuses da Boa Sorte em Imagens Combinadas", 1856. 34.4 x 24.2 cm. Gravura sobre madeira (nishiki-e), tinta sobre papel. Utagawa Kunisada I.

Fonte: Museu de Belas Artes de Boston, MA. N. de Acesso: 11.42288

Ocorre também, no século subsequente, a importação de novos tipos de bonecos mecânicos da China e há relatos de variações de brinquedos mecânicos introduzidos pelos missionários portugueses no século XVI. A partir dessas mesmas influências chinesas que se desenvolvem os formatos de drama para os *karakuri ningyō* (lit. "bonecos mecânicos"), bonecos autômatas que remontam a antiguidade do período Heian (e mesmo anterior ao período, há estudos que apontam a presença dessas construções autômatas japonesas baseadas em modelos chineses) figurando como presentes muito usuais para membros da nobreza e objetos expositivos de festivais religiosos (PATE, 2005), também utilizando dessas referências de construção mecânica ocidental para seu desenvolvimento. Os *karakuri ningyō* representam um importante ponto de virada para a evolução das formas teatrais nipônicas, influenciando não somente o que viria a ser o Bunraku, mas também os estilos *Nō* e

Kabuki. Devido a estas importações, há a produção de modelos de bonecos japoneses mecânicos, com um complexo sistema de fios e até engrenagens. Embora esses bonecos mecânicos não tenham exercido uma influência maior no teatro de bonecos futuro, deixaram uma marca fundamental: o uso de fios internos para lábios, olhos e dedos dos bonecos em cena (GIROUX, SUZUKI, 1991).

No que se refere aos temas abordados nesse teatro a partir do século XV, registros apontam que, referenciando-se em peças do teatro *Nō* e *Kyōgen*, esta forma basilar de arte de bonecos passa a alcançar os moldes da literatura épica que viria a ser conhecida como *jōruri*. É relativamente custoso imaginar peças do simbólico e suntuoso repertório *Nō* sendo encenadas por meio de bonecos, tecnicamente, primitivos. Entretanto, esse era a única dramaturgia disponível na época. Logo, montagens combinadas dessas formas de teatro eram realizadas e a popularidade deste originário teatro de bonecos era tanta que colocava as peças do *Nōgaku* em segunda estância perante a audiência. Todos desejavam a proposta desprendida e ilusória criada pelos bonecos já naqueles moldes básicos.



Figura 4: Boneco autômato (*karakuri ningyō*), *Cha-hakobi ningyō* 茶運び人形 (Menino que serve chá), 2005. 30 cm. Madeira, metal e tecidos. Tamaya Shobei IX.

Fonte: Museu Britânico, LDN. N. de Acesso: 2005,0702.1

Retomando o tópico dos *kugutsu*, agora como grupos sociais mais fixos, houveram significativas ramificações. Com o senso itinerante de sua peregrinação, é comum imaginar que com o tempo esses grupos fossem abandonando seu estilo de vida nômade, e muitos desses se estabeleceram próximos a templos e santuários xintoístas. Um desses famigerados grupos é o dos *Ebisu-kaki* ou *Ebisu-mawashi*

(“carregadores do Deus Ebisu”), grupo de *kugutsu* que se estabeleceu próximo ao santuário Ebisu, em Nishinomiya, e deviam trabalhar como serviçais desse templo. Com caixas amarradas ao redor de pescoço, que funcionavam como uma espécie de palco suspenso (KUSANO, 1993), bonecos mínimos em cada uma das mãos e o acompanhamento musical do *biwa*⁵, os Ebisu-kaki foram o grupo mais relevante a realizar uma adaptação da dramaturgia do teatro *Nō* e danças do folclore para uma encenação de bonecos, absorvendo muito das novas tendências estabelecidas pela classe proscrita, e alcançam grande repercussão em todo o território nacional, apresentando-se muitas vezes ao imperador e sendo requisitados por templos de todo o país. Com o tempo eles se apartaram do senso do templo Ebisu, sendo assimilados pelo mais novo Teatro de Bonecos em formação.

Tudo isso ocorre por volta do fim do século XVI, com a adição de outros grupos realizando certo burburinho em outras partes do Japão, como por exemplo os *kugutsu* pertencentes a seita Terra Pura do budismo, precursores dos bonecos do estilo *Hotoke-mawashi* (“manipulação de Buda”), que por si só é considerado precursor do estilo narrativo *sekkyō-bushi* (“narração dos sutras”), um gênero de teatro de costume popularizado no século XVII que utilizava fantoches para apresentar sermões e lendas budistas em mosteiros, apartando-se de santuários xintoístas como o grupo discorrido anteriormente. No início, havia um objetivo apenas ritualístico ligado a essas representações, entretanto os sermões se desenvolveram em peças com um viés folclórico-histórico-religioso, na direção da futura arte do *Bunraku*, apresentando narrativas fora do sentido Ocidental, que acrescentam diálogos descritos e emulados por um cantador-narrador (GIROUX, SUZUKI, 1991) e movimentação seguidamente realizada pelo manipulador do boneco.

Desta forma, no início, pode-se concluir que muitas das formas animadas, ou objetos, do Japão tem sua origem ligada a propósitos religiosos, sejam eles nativos xintoístas ou budistas, relações inclusive muito presentes em produções marcantes do *Bunraku* do século seguinte que vivem até hoje. Com a mescla de tendências derivadas de uma cultura originária a formatos estrangeiros trazidos de diferentes partes da Ásia, entra em formação o Teatro de Bonecos japonês.

⁵ Espécie de alaúde japonês, introduzido da Índia através da Coreia.

2.1.2 O *Jōruri* e o *Shamisen*

Qualquer coisa humana pode ser sentida através da música, o que significa que não há limite para a criação que pode ser feita com música. Você pode pegar a mesma frase de qualquer música e cortá-la de tantas maneiras diferentes - é infinito. É como Deus... sabe?

Nina Simone

O desenvolvimento de uma narrativa cantada no Japão está intrinsecamente ligado aos movimentos executados pela própria história dos *kugutsu* relatada. Cultura essa, de performances acompanhadas pelo instrumento musical *biwa*, que por sua vez é proveniente da peregrinação de monges cegos, servos de diferentes templos e santuários que mistificavam as origens dos mesmos, bastante popularizada no século XIV (KUSANO, 1993). Com surgimento anterior do referido alaúde japonês em terras nipônicas ainda no período Heian, adaptado de uma versão indiana do instrumento (GIROUX, SUZUKI, 1991), a recita de histórias a maneira dos trovadores europeus já era muito popular por volta dos séculos XI e XII.

O *jōruri* tem por precursor o *heikiyoku*, ou seja, narrativas sobre o clã Heike, ou Taira, baseadas no estilo de recita de escrituras budistas realizadas ainda pelos tratados monges cegos. É sabido que ainda no século XII, chega ao fim a imensa guerra entre os clãs Minamoto (ou Genji) e Heike, travada pela hegemonia político-militar que ambos clãs almejavam. Dessa maneira, o *heikiyoku* é a tragédia cantada dos Heike, perdedores da guerra. Havia imensa simpatia do público pelo desfortúnio dos Heike, de fato, e com a potência do *biwa*, os relatos sobre seu revés ganharam enfoques artísticos estrondosos. A história já não era só uma história, e sim um constituinte artístico digno de nota e grande apreço do público. Entretanto, a repetição e pouca inovação realizada sobre o clássico *Heike Monogatari* (*Conto dos Heike*) fez com que suas representações entrassem em declínio por volta do século XVI e um novo repertório fosse gerado, tratando da história de princesas e guerreiros, de romances ou épicos.

O termo “*jōruri*” nasce então do título de uma dessas famigeradas novas produções do estilo *heikiyoku*: o *Jōruri Hime Monogatari*, ou *Conto da Princesa Jōruri*, uma composição ainda realizada no *biwa* em doze episódios.

“A romântica e lendária estória do breve amor entre o jovem Ushiwakamaru, então com quinze anos de idade e que, mais tarde, se tornaria conhecido como general Yoshitsune Minamoto, famoso herói épico japonês do fim do século XII, e a bela princesa Jōruri, de quatorze anos, cujo nome significa “lápiz-lazúli”, a gema semipreciosa.

Acompanhado de um vassalo, Ushiwakamaru deixa a capital, em direção às províncias do leste. Viajando por Yahagui, na província de Mikawa, vislumbra uma jovem de beleza mítica e radiante. Um amor à primeira vista. Ao ouvir a jovem e tocando música com as companheiras, em sua casa, Ushiwakamaru, como que respondendo aos acordes musicais, acompanha-as, do lado de fora, com a flauta. E o faz com tanta emoção e beleza, que é convidado a entrar. A jovem princesa Jōruri, filha de uma rica família de Yahagui, fora concebida graças às fervorosas preces de seu pai, até então sem filhos, à imagem de Yakushi Nyōrai, deus budista da cura, que vivia no *jōruri sekai* ("paraíso"). Após passar uma ardente noite de amor com sua amada, Ushiwakamaru segue viagem. Na altura das dunas de Fukiage, na província de Suruga, é acometido por uma misteriosa doença, que o deixa às portas da morte. Quando Shō-Hachiman, o deus protetor de sua família, aparece à sua frente, disfarçado de velho monge, Ushiwakamaru solicita-lhe a presença da princesa Jōruri. Informada, Jōruri se faz acompanhar por uma criada e prontamente corre para socorrê-lo. Mas, lamentavelmente, Jōruri parece ter chegado tarde demais. Após purificar-se nas águas do mar, a princesa Jōruri inclina-se sobre o moribundo, invoca todos os deuses, orando fervorosamente pela sua recuperação. Lágrimas rolam de seus olhos e, ao caírem na boca de Ushiwakamaru, juntamente com as orações de dezesseis *yamabushi* ("monges budistas montanheses"), que se fazem misteriosamente presentes, conseguem fazê-lo reviver. Recuperado, Ushiwakamaru despede-se pesarosamente da princesa Jōruri, agradecendo-lhe pela sua cura, e segue viagem, para cumprir a sua missão: destruir o clã dos Heike." (KUSANO, 1993, p. 36-37)

Segundo Keene (1973, p.26), "A história é um emaranhado de eventos fantásticos e críveis, que nem em estilo, nem em incidentes se aproxima remotamente da grandeza de *Heike Monogatari*". Com uma atmosfera romântica que capta de forma bastante precisa a aura da corte Heian, em contraste com a fatalidade fria da realidade, o conto acentua a noção de efemeridade e incerteza da vida, noções muito marcantes nos épicos militares narrados na época. Em contraponto ao caráter solene e majestoso do teatro *Nō*, mais apropriado ao gosto da aristocracia, o tratamento romântico dado a figura de Ushiwakamaru – ou Yoshitsune Minamoto, como ficaria conhecido após a popularização do conto – cativa o público (GIROUX, SUZUKI, 1991).

Logo, ao fim do século XVI, o termo *jōruri* já não era mais designado apenas a protagonista de *Jōruri Hime Monogatari*, mas também utilizado como referência ao estilo de narração que passou a ser empregado ao recitar versos inspirados na forma que o texto seria dito pela princesa Jōruri. O poeta Sōchō escreve em seu diário, por volta de 1531, que "um monge interpretou *jōruri*" (KEENE, 1973). Entretanto, ainda nesse período, não há clareza se sua afirmação diz respeito à interpretação da

personagem do Conto ou do estilo de recita que já estava sendo empregado em diferentes territórios. Com o passar dos anos, esse formato rudimentar vai sendo aprimorado e refinado e ganha enorme popularidade em Quioto no ano de 1592, período em que sua definição como gênero narrativo já estava estabelecida na língua japonesa e sua popularidade em tópico de entretenimento é exponencial, tendo apresentações realizadas de forma bastante expressiva com a adição de bonecos rudimentares pelos referidos *Ebisu-kaki*.

O outro elemento básico que compõe o espetáculo *Bunraku* é o *shamisen*. Com três cordas e um comprido pescoço, a origem do instrumento musical é tida como egípcia, depois, disseminado pela Arábia e Ásia Central, chegando enfim ao sul da China, através do Tibete e Ásia Central (KUSANO, 1993). É na China que ele recebe a denominação de *sanxian*, literalmente “três cordas”, utilizada ainda hoje em espetáculos da ópera chinesa.

Introduzido no Japão através do sudoeste do arquipélago, nas Ilhas Ryūkyū (atual Okinawa), o instrumento recebe a alcunha de *jabisen* (lit., “cordas de pele de cobra”) em razão do revestimento em pele de cobra que o mesmo possuía, embora de cobra nada de suas cordas fosse. Após um período, ocorre a introdução do instrumento em território japonês, através do sul de Osaka. Muitas adaptações técnicas ocorrem em seu corpo, transformando-o em um típico objeto nipônico. A pele de cobra inclusive é substituída pelo revestimento em pele de gato devido as dificuldades de encontrar o material base originário em exatas proporções às gigantescas cobras chinesas. Além do fato de a pele de gato proporcionar uma sonoridade mais límpida e firme, assim como o clássico *biwa*, tornando-o excepcional para o acompanhamento de narrativas. É também notável a utilização de instrumentos musicais revestidos com pele de cachorro para treino de músicos iniciantes, que ofereciam menor sofisticação, mas não menor qualidade e clareza sonora que as peles felinas. Além disso, como nas revoluções iniciais realizadas na mecânica dos bonecos, a classe proscrita também trabalhava na manufatura desses instrumentos e acredita-se que as mulheres, no período de 1560 a 1590 com maior popularidade, eram suas principais instrumentistas (em um cenário onde até mesmo os cidadãos influenciaram exponencialmente as formas de tanger o instrumento). As três cordas eram, no princípio, de seda torcida, havendo variações na atualidade. E a posteriori, o instrumento substitui sua nomenclatura inicial, por não haver mais pele de cobra

envolvida em sua produção, fora rebatizado *samisen* (“três cordas temperadas”), nome que, no dialeto de Edo, modificou-se para *shamisen* (KUSANO, 1993).

Por volta de 1600, Kengyo Sawazumi, um cego tocador do *biwa* e do *koto*⁶, em Quioto, é considerado pioneiro no acompanhamento com *shamisen* das récitas *jōruri*. Muitos atribuem o fato a seu mestre, Koto Takino, igualmente cego, mas é em memória a Sawazumi que os músicos do *shamisen* acrescentam o ideograma do seu sobrenome, *sawa* ou *zawa*, a seus nomes artísticos, como exemplo futuro de Toyozawa⁷, entre tantos outros. Tanto Takino como Sawazumi eram adeptos a narração do estilo *heikiyoku*, e suas inovações para com o estilo da narração *jōruri*, além de estabelecer a configuração deste estilo até os dias atuais e influenciar sua utilização nos espetáculos *Bunraku*, originam duas escolas essenciais de *shamisen*: a de Takino, com estilo mais flexível, e a de Sawazumi, com estilo mais teso.

3.1.3 O *Ningyō Jōruri* Definitivo

É a partir do século XVII, já no período *Edo* (1603 – 1868), que o *ningyō jōruri* irá assumir a dramaturgia com que é estruturado até os dias atuais, obviamente que com algumas revoluções que partiriam de determinadas companhias de teatro específicas, umas mais relevantes que outras.

A priori, tudo tem início com dois discípulos, um de Takino e outro de Sawazumi. Unindo-se a diferentes manipuladores de bonecos, cada um deles instaura, a seu modo, uma profusão de literatura e de representações sacras à narrativa usual do estilo *jōruri*, unindo-a a manipulação de bonecos. Tornando todo o espetáculo mais interessante, poético e chamativo aos olhos do grande público. Muito desse modo de retratar determinadas histórias de cunho mais popular, da vida de guerreiros famosos à grandes batalhas de períodos anteriores, vem da visão de um desses discípulos, mais especificamente o de Takino, Menukiya Chōzaburō, que diferente do seu mestre, um monge cego, era um cidadão de origem comum sem nenhuma relação com a aristocracia. O teatro *Bunraku*, assim como o *Kabuki*, desenvolve-se esporadicamente nessa nova era por sua relação com o grande público.

⁶ Harpa de treze cordas.

⁷ Toyozawa Danpei (1827-1898) Músico japonês e grande mestre de sua época do *shamisen*. Toyozawa desempenhou um papel importante no renascimento da popularidade do *ningyō jōruri* nas décadas de 1880-1890, trabalhando primeiro para o *Bunraku-za* e depois para a empresa rival, a *Hikoroku-za*.

O período Edo é definido como período da história do Japão governado pelos xoguns da família Tokugawa, de forte isolamento político-econômico do país. As divisões de classe são muito demarcadas, sendo elas: samurais, lavradores, artesões e comerciantes. Há um grande desenvolvimento do campo das artes, como as novas produções e inovações no campo vestimentar, a produção das gravuras *ukiyo-e* (lit. “*pinturas* ou *imagens* do mundo flutuante”) por múltiplos artistas e os próprios estilos de teatro *Kabuki* e *Bunraku*. Também é notória a relação de maior acessibilidade a essas novas formas de arte e cultura por parte dos cidadãos da plebe: graças aos comerciantes, as cidades se desenvolvem, onde, principalmente em Edo e Osaka, intensificam-se as transações comerciais; e a indústria é igualmente beneficiada. É a vez da cultura popular. A escola não é mais privilégio dos nobres e todos que vivem na cidade podem aprender a ler e escrever, através, por exemplo, dos *terakoya*, templos-escolas mantidos por monges budistas (PINACOTECA, 2007).



Figura 5: Cena no camarim de um teatro de bonecos, cerca de 1705-1706. 26,1 x 36,8 cm. Gravura em madeira, tinta sobre papel. Okumura Masanobu.

Fonte: Museu de Belas Artes de Boston, MA. N. de Acesso: 11.13184

Com os primeiros passos do novo *ningyō jōruri* sendo tomados em Quioto, Osaka, o estilo de encenação se populariza principalmente no distrito de Kansai. Dali,

é levado até a cidade de Edo, atual Tóquio, onde se sediava o xogunato⁸ da época, na qual recebe amplo desenvolvimento pelas mãos de variados artistas. Esta parte do desenrolar de inovações para com o estilo *ningyō jōruri* se dá por muitos anos e nomes e geralmente é assinalada por uma produção literária independente para esse novo teatro de bonecos, mesmo que não totalmente exclusiva, vide que muitas das peças eram simplesmente adaptadas do repertório de outros tipos de dramaturgia e textos clássicos, como o *Heike Monogatari*. Contudo, esta é a fase de consolidação e de formação da identidade do teatro de bonecos, além de ser quando surgem estabelecimentos exclusivos para a representação de suas dramatizações.

“A popularidade do *ningyō jōruri* em Edo deve muito a esses artistas e seus discípulos que criaram novos estilos, como o *katō-bushi* (criado por Kato Masumi, discípulo de Tangonojō) e *kinpira-bushi* (criado por Sakurai Tanbanojō, discípulo de Jōun). Se o primeiro implantou uma tradição lírica ainda hoje representada, como na peça *Sukeroku*, o segundo trouxe ao *jōruri* um estilo vigoroso de narrativa, muito ao gosto do público de Edo. O *kinpira-bushi* tem uma forte marcação de ritmo para narrar as façanhas supra-humanas do lendário Kinpira, um herói simples, puro, cômico e ao mesmo tempo audacioso. Não só seu estilo condizia com o espírito de Edo, como também sua grande popularidade se expandiu por várias regiões do Japão e introduziu o uso de poderes sobrenaturais no teatro de bonecos.” (GIROUX, SUZUKI, 1991, p.48-49).

Entretanto, tudo que é produzido anteriormente ao narrador Takemoto Gidayū (1615 – 1714), o operador de bonecos Tatsumatsu Hachirobei (?-1734) e o dramaturgo Chikamatsu Monzaemon, podendo também citar seu companheiro de companhia e tocador de *shamisen* Goen’Mon Takezawa, é considerado menos áureo em questões de *ningyō jōruri*, vide que foi a partir desses mestres que o estilo atingiu seu zênite em termos literários, dramáticos e visuais.

2.2 Chikamatsu Monzaemon e o Takemoto-za

Através dos séculos e das barreiras de linguagem e costumes,
reconhecemos nossos irmãos e nós mesmos.

Donald Keene

Nascido Sugimori Nobumori, em 1653, era proveniente de uma família de samurai em declínio. Na realidade, seu pai, Sugimori Nobuyoshi, era um médico a serviço de seu daimiō em Echizen na província de Fukui. Na época, médicos que

⁸ Sistema de governo predominante no Japão de 1192 a 1867, baseado na crescente autoridade do *xogum*, supremo líder militar, que terminaria por submeter até mesmo a autoridade do imperador [A retomada do poder imperial determinou o encerramento do feudalismo japonês baseado no xogunato, a abertura do país ao exterior e o início de sua ocidentalização.]. (OXFORD LANGUAGES)

serviam diretamente seus senhores carregavam a alcunha de samurai. Seu pai abandonou seus deveres feudais durante o período de adolescência do futuro Chikamatsu e passou a viver como um samurai errante, um *rōnin*. Por volta de 1664 e 1670, ele se muda com sua família de Echizen, onde também nascera Sugimori, para Quioto.

Sabe-se muito pouco acerca da vida de Chikamatsu durante esses anos iniciais em Quioto, mas alguns historiadores explicitam aparições suas em documentações do Templo Chikamatsu, na província de Ōmi, cujas especulações apontam relação com a origem do seu nome artístico. Sua serventia para membros da aristocracia como um escrivão também é apontada. E é apenas em 1671 que Chikamatsu publica seu primeiro *haiku*, uma espécie de poema típico japonês que segue uma métrica bastante estrita.

Não há relatos sobre a origem precisa de sua carreira teatral, mas a peça do repertório *jōruri*, *Yotsugi Soga*, ou *Os Herdeiros Soga*, escrita e produzida em 1683 é a primeira atribuição oficial feita a Chikamatsu Monzaemon. Mesmo que haja variadas peças anteriores a essa especuladas de serem de sua autoria. No ano seguinte, Chikamatsu passa a escrever peças, quase que exclusivamente, para o teatro *Kabuki*, o que duraria até o ano de 1695. E concomitantemente a seu desenrolar como dramaturgo do teatro *Kabuki*, acontece também em 1684 a abertura do marcante teatro de *ningyō jōruri*, Takemoto-za, em Osaka.

Seria impossível discorrer Chikamatsu Monzaemon sem citar Takemoto Gidayū I, nascido Kiyomizu Gorōbei. Gorōbei era proveniente de uma família humilde de camponeses, nascido no ano de 1651 em uma cidade dos arredores de Osaka. Nada nele indicava o estrelato e a influência cultural que viriam lhe acometer, a não ser por sua bela voz desde menino. Desde criança possuía contato com a música, morando em próximo a centros culturais que vez ou outra, recebiam cantores e comunicadores do *jōruri*. Gorōbei era apaixonado pelo estilo *harima-bushi* (criado pelo cantor-narrador Inoue Harimanojō), que seguia a tradição estabelecida pelo *kinpira-bushi*, e após ser descoberto por um dos discípulos de Harimanojō, Kiyomizu inicia seu treinamento.

Mesmo como apreciador preliminar do *harima-bushi*, um estilo sabidamente oriundo da escola de Sawazumi, com o passar do tempo Gorōbei procura formas mais dinâmicas de trabalhar sua voz, buscando um mestre que o introduzisse a uma forma

mais flexível de r cita. Ele segue ent o seus aprendizados com Kaganoj  Uji, que possu a um estilo mais terno e apurado.

“Dominados os estilos de Harimanoj  e de Kaganoj , Giday  cria o seu pr prio estilo de narra o, singular e forte, acrescentando influ ncias tanto do sekky -bushi ("can es e sons das cerim nias e dos serm es religiosos"), dos v rios estilos de narra o predominantes na  poca, do canto falado do teatro *N *, bem como das can es folcl ricas e populares, introduzindo sutis grada es de sentimentos.” (KUSANO, 1993, p. 41)

Com o *giday -bushi* se inicia um novo per odo de transforma es para Takemoto Giday , com a alvorada de sua trajet ria independente e congrega o de nomes que viriam a ser cruciais para a constitui o de sua carreira e legado no *Bunraku*. Com a abertura de seu teatro em 1684, ele passa a adaptar pe as j  conceituadas de Monzaemon, gerando uma fama imediata aos *performers* e seu teatro. E em janeiro de 1685, Kaganoj  Uji e Takemoto Giday , mestre e disc pulo, realizam uma apresenta o competitiva em Osaka; competi o essa, vencida por Giday , que faz com que o estilo de narra o *giday -bushi*, repleto de mesclas e referenciais a diversos estilos de canto presentes em todo o territ rio nip nico de seu presente e do passado, fique estabelecido como referencial ao estilo de narra o do teatro de bonecos japon s, tornando-se sin nimo de *j ruri* (ibidem, 1993) at  os dias atuais.

  tamb m em 1685 que se iniciam as rela es diretas de Giday  e Monzaemon, com o primeiro convocando o segundo a ser dramaturgo exclusivo do Takemoto-za, fazendo Chikamatsu mudar-se de Quioto para Osaka. A primeira pe a escrita para o teatro   a marcante *Shusse Kaguekiyo* (ou *Kaguekiyo Vitorioso*), em 1686, considerada a primeira dramaturgia a adotar os “novos” crit rios estabelecidos para o teatro de bonecos a partir do legado de Giday , o  ltimo firmando-se ent o como o maior mestre dos narradores de *j ruri* de seu tempo. H  um sucesso cont nuo para a trupe do teatro Takemoto-za, com seus membros conseguindo desenvolver um estilo realmente popular e avassalador de teatro.   a partir dessa pe a que se estabelece o termo *horyu-j ruri* (*j ruri* da atualidade) ou *Giday -j ruri*, que se op es aos moldes do chamado *ko-j ruri* (*j ruri* antigo). O estilo antigo se alongava em cerca de 6 a 12 partes, focando mais na narrativa do que em uma representa o teatral, uma progress o bastante mon tona. Anteriormente a Chikamatsu, dramatiza es do teatro de bonecos de cinco atos j  vinham sendo naturalizadas, embasadas por

influência da estrutura do teatro *Nō*. Aperfeiçoada com o tempo, uma peça construída de acordo com a estrutura de Chikamatsu tem cinco atos, realizados ao longo de um dia inteiro, em primeira instância. O primeiro ato é uma abertura auspiciosa e crescente; o segundo é caracterizado pela apresentação do conflito; o terceiro, o clímax da peça, demarcado pela tragédia e pelo páthos, o cume do desenvolver psicológico ou dramático de seus protagonistas; o quarto um *michiyuki* (“cena de viagem”), cena lúdica bastante lírica, quase onírica, que apresenta seus personagens não só viajando entre dois extremos essenciais para a narrativa, mas também dançando, entrando em um certo estado mental que será próprio da conclusão; e o quinto uma conclusão rápida, sinistra ou positiva. Nem todas as suas peças se encaixam nesse padrão, vez ou outra variam em um molde mais reduzido de pouca minutagem, sendo o exemplo perfeito dessa situação a própria *Sonezaki Shinjū*.

Durante sua carreira, Chikamatsu focou em escrever dois estilos de drama para o teatro de bonecos: o primeiro sendo o clássico *jidaimono* (ou “peças históricas”, com personagens e fatos inspirados na própria história do Japão) e o estilo desenvolvido majoritariamente por ele, que o consagra como maior dramaturgo de seu país, o *sewamono* (ou “peças contemporâneas”, geralmente tragédias domésticas focadas no cotidiano e realidade dos cidadãos) baseado nos conceitos de *giri* (obrigação) e *ninjō* (sentimento humanitário) da sociedade do período Edo. Mesmo existente, a diferenciação entre peças “históricas” e “contemporâneas” não é de todo definitiva, vide que muitas peças se encaixam em ambas categorias: a própria *Shusse Kaguekiyo*, que em um certo nível de análise se trata de uma *jidaimono*, adentra em muitas questões de sofrimento e dilemas pessoais de seu personagem principal, trazendo-o de forma muito vulnerável ao público.

Quando se trata do trabalho mais bem sucedido de Monzaemon com uma peça *jidaimono*, Donald Keene ressalta o apuro técnico alcançado conjuntamente a produção dramática ao afirmar que:

“[...] A história da peça *As Batalhas de Coxinga* (1715) demonstra seu domínio das possibilidades únicas de um teatro de marionetes. No primeiro ato ocorrem dois momentos que seria intolerável se executado realisticamente por atores: o primeiro quando o vilão Ri Tōten arranca seu olho e o oferece em uma cerimônia bastão para o enviado tártaro como garantia de fidelidade, o segundo quando Go Sankei realiza uma operação de cesariana na imperatriz morta para entregar o herdeiro ao trono. A estilização dos bonecos, ao fazer tais cenas suportáveis, toca fontes de piedade e terror proibidos de

atores. O segundo ato da mesma peça apresenta um encontro desesperado entre o herói e um tigre. A cena quando realizada por atores é inevitavelmente divertida, pois o público detecta os movimentos do homem dentro da pele de tigre, mas no palco de marionetes um tigre não é menos real do que um ser humano, e o combate produz excitação real. O quarto ato de *As Batalhas de Coxinga* oferece uma série de fantásticas cenas que exploram os recursos dos bonecos. Existem distantes batalhas vistas em visões; personagens que envelhecem sete anos antes olhos; figuras fantasmagóricas que desaparecem deliberadamente; e, finalmente, um arco-íris ponte que misteriosamente atravessa um desfiladeiro apenas para evaporar de repente, enviando aqueles que estão nele despencando no abismo. Esses efeitos dramáticos não contribuem necessariamente para o valor literário de *As Batalhas de Coxinga*, mas são responsáveis pelo seu estrondoso sucesso como entretenimento.” (KEENE, 1998, p. 5-6)

Em termos práticos e tecnológicos é interessante ressaltar os avanços estabelecidos pelo teatro Takemoto-za. Indubitavelmente, já no século passado, haviam mecanismos que tornavam as marionetes bastante dinâmicas (olhos e bocas que fechavam, braços que realizavam movimentos amplos), mas o modelo único e revolucionário mantido até os dias atuais se justifica com sua minúcia e plasticidade únicas que exigem a aptidão e o treino de uma vida inteira para sua apresentação consumada. É a partir deles que a técnica *sannin zukai* (lit. “três manipuladores”) é provida, pelas mãos de um dos seus manipuladores principais, Yoshida Bunzaburō, em 1734. Ainda hoje existe um nível hierárquico para a movimentação dos bonecos *Bunraku*: todo manipulador começa sua carreira controlando os pés dos bonecos (dever do manipulador *ashizukai*), seguindo, após mostrar sua maestria em um aprendizado de anos, para a mão esquerda do boneco (*hidarizukai*) e finalmente, após mais alguns anos, chegando ao título de manipulador-chefe ou *omuzukai* (MATSUDA, 2021) comandando o braço direito e a cabeça, relação que de fato leva em consideração o grau de desenvolvimento desses manipuladores inspirados por uma tradição secular.

Mas anterior às inovações técnicas de representação realizadas no âmbito do Takemoto-za, houve a primeira (a posteriori, mais popular) produção estritamente *sewamono* de Monzaemon que viria a ser conhecida como *Sonezaki Shinjū* e colocaria toda a companhia nos trilhos de um panorama histórico; e que por sua extrema relevância cultural futura seria a peça escolhida por mim para o Trabalho de Conclusão de Curso.



Figura 6: Os sannin zukai. 1976. Fotografia. Omuzukai: Yoshida Tamao.

Fonte: Biblioteca da Universidade de Columbia, NY. N. de Acesso: 2384

2.3 Sonezaki Shinjū

A poesia japonesa não qualifica. Há um jeito de se dizer “rã”, “granizo”, “crisântemo”, “montanha”, [...]

Chris Marker

A peça *Sonezaki Shinjū*, dramatizada por Chikamatsu e montada pela primeira vez pelo mesmo e membros do Takemoto-za em 20 de junho de 1703, é a primeira das dramaturgias *sewamono* realizadas pela companhia. Foi escrita imediatamente após o incidente real de suicídio, provocado nos bosques de Sonezaki, em Osaka, entre os homônimos Tokubei e Ohatsu.

Suicídio Duplo em Sonezaki é uma peça curta em três cenas, encenada durante um dia e uma noite. Inspirada na verdadeira plebe de Osaka, os dois personagens centrais são um jovem comerciante órfão chamado Tokubei (cujas firma lida com venda de óleos, ou possivelmente soja) e a cortesã por quem ele está apaixonado, Ohatsu. Na primeira cena, Tokubei e um aprendiz da "empresa de Hirano, na Rua Uchihon" estão fazendo a ronda de vendas, entregando suas mercadorias e cobrando as contas, quando, no terreno do Santuário Ikutama, Tokubei encontra sua amada Ohatsu, que o repreende por sua frieza em não a visitar ou escrever a ela por algum tempo, e também por não confiar nela seus problemas e indagações. Movido por seu apelo, Tokubei conta tudo a ela. O dono da empresa é o

tio de Tokubei. O desempenho escrupulosamente honesto e estável de Tokubei o impressionou; ele quer que Tokubei se case com a sobrinha de sua esposa. Por Tokubei amar a Ohatsu, tentou recusar educadamente. O tio não cede e continuou tentando convencer Tokubei a concordar com o casamento. Ele propôs, em primeira mão, o casamento à madrasta de Tokubei, que concorda de imediato; e logo voltou para sua aldeia natal - levando consigo o dote generoso que o tio forneceu, cerca de dois *kamme* (uma unidade de medida para prata. Dois *kamme* seria uma quantia significativa; escrevendo na década de 1960, Donald Keene afirmou que seria algo equivalente a mil dólares). Este acordo permanece totalmente desconhecido para Tokubei até que seu tio tenta forçá-lo a se casar com sua filha. Tokubei torna sua recusa categórica e absoluta desta vez. O tio fica furioso e em seguida despede Tokubei da empresa, exige o retorno dos dois *kamme* que Tokubei não tem e diz que vai exilar Tokubei de Osaka, para nunca mais retornar.

Tokubei volta para sua aldeia natal e, eventualmente, com a ajuda dos aldeões, tira a prata das mãos de sua madrasta e retorna a Osaka. Em seu retorno, Toku é surpreendido por seu “melhor amigo” de muitos anos, Kuheiji, outro comerciante de óleo, que diz a Tokubei que ele precisa desesperadamente de um empréstimo de dois *kamme* ou então ele não poderá pagar suas contas mensais e irá à ruína. Como Tokubei é sempre muito bondoso e não precisa retornar os dois *kamme* a seu tio até alguns dias depois que Kuheiji promete devolver o dinheiro, ele o empresta a seu amigo. Aqui Tokubei termina de contar os eventos que ocorreram antes do início da peça. Assim que ele termina, ninguém menos que o próprio Kuheiji de quem ele estava falando entra no terreno do templo à frente de um bando de foliões e desordeiros. Tokubei aproveita a oportunidade para pedir a Kuheiji que pague o empréstimo já vencido. Kuheiji nega categoricamente a existência de tal dívida. Quando Tokubei apresenta a nota promissória que Kuheiji havia carimbado com seu selo, Kuheiji a descarta como uma tentativa de extorsão, revelando que antes de carimbar a nota promissória, ele havia relatado o selo como perdido. Tokubei percebe que foi perfeitamente enganado e ataca Kuheiji. Ele é derrotado e espancado por Kuheiji e seu bando.

Enquanto Tokubei se recupera da surra e retorna, desanimado, ao local de trabalho de Ohatsu, a Casa Temma, Kuheiji está indo para lá para se gabar de sua nova riqueza, e golpe bem-sucedido, depois de estar ocupado espalhando a história

de que Tokubei havia tentado extorquir todo seu dinheiro. Ohatsu mal esconde Tokubei sob suas vestes, em seguida Kuheiji e alguns amigos adentram o estabelecimento arrogantemente. Com a honra manchada, desentendimentos familiares prévios a toda essa situação e sem o dinheiro para o dote de Ohatsu, Tokubei decide juntamente a ela cometer *shinjū*. A cena dois termina com eles passando furtivamente pelo servo e a criada adormecidos que guardam a saída.

A cena final começa com um longo e poético diálogo entre os dois amantes. Os dois viajam pela Floresta de Tenjin, e encontram uma árvore incomum no santuário da Floresta Sonezaki que tem um pinheiro e uma palmeira crescendo no mesmo tronco (uma árvore já morta), e decidem que este é o lugar onde eles realizarão a ação sombria. Tokubei liga Ohatsu à árvore. Tão terrível é o ato que seus primeiros golpes com a navalha dão errado, mas um golpe atinge a garganta de Ohatsu, e ela começa a morrer lentamente. Mas antes que ela o faça, Tokubei enfia a navalha em sua própria garganta e os dois morrem juntos. A peça trata como um todo de temas como amizade, traição, fé e o propriamente dito amor idôneo que leva estes indivíduos a seu triste fim.

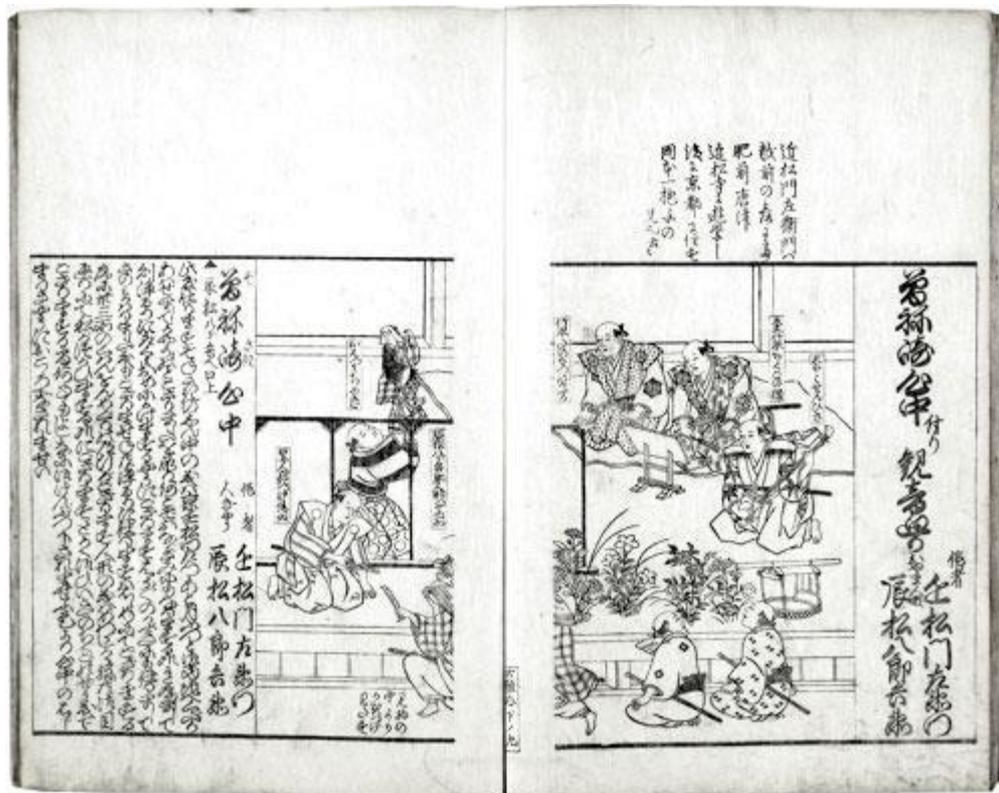


Figura 7: Encarte de "Sonezaki Shinjū", demonstração do palco. Fonte: National Theatre Collection.

Durante uma viagem a Osaka foi quando Chikamatsu presenciou relatos recentes de umas das tragédias mais recorrentes de seu tempo. Como um reflexo de seu tempo e sociedade, nasce uma de suas obras de maior impacto cultural. De fato, o significado literal da palavra *shinjū* seria “dentro do coração”, um ritual de duplo suicídio para se mostrar o interior do coração, o que não dá para se ver (KUSANO, 2008). No período Edo, utilizava-se o termo para expressar o amor fiel entre uma cortesã e seu cliente. A forma de provar esse amor seria, por exemplo, enviar uma carta especial com um voto de fidelidade ou alguns fios do próprio cabelo, fazer uma tatuagem em alguma parte do corpo ou até cortar um dedo mindinho em louvor a pessoa amada. A forma definitiva de se demonstrar um amor tão ímpar seria através da morte, quando os caminhos se mostrassem mal augurados ou impossíveis para a estabilidade do casal. Desta forma, o termo passou a ser utilizado para se referir a qualquer suicídio grupal de pessoas ligadas pelo amor, tipicamente amantes, pais e filhos, e até famílias inteiras.

Em uma outra visada, o ato de *shinjū* entra em acordo com um senso de sublevação social, principalmente quando tomado por um corpo-propriedade como o de Ohatsu, uma cortesã. O ato é meticulosamente pensado entre o casal, entretanto, para além da preservação do seu amor e honra, a ação final romperia com alguns dos paradigmas impostos pela sociedade para, pelo menos, um dos envolvidos: uma cortesã é um bem material para a Casa que serve. Controladas rigidamente dentro desses *bairros dos prazeres*, estritamente proibidas de saírem dele sem a permissão de seus patrões, o suicídio de uma funcionária acarretaria na perda do valor pago inicialmente pela mesma (uma dívida que reflete também nos gastos posteriores de seus vestuários, aliás muito suntuosos, sua alimentação, criação, entre outros tópicos), gerando um grande prejuízo para o patrão e sua Casa. A morte do cliente dessa cortesã também deixaria os donos da Casa defasados. Logo, o suicídio seria uma forma honrosa de se apartar de um destino cruelmente controlado, fazendo com que o *ninjō* (sentimento humanitário) desses indivíduos se sobreponha aos conceitos de *giri* (obrigação) de sua sociedade.

É impreciso afirmar que peças *shinjūmono* (que tratam desses “duplos suicídios”) celebrassem este ato, quando na verdade essas tragédias funcionavam como espécies de réquiens, vide que os amantes que cometiam suicídio duplo acreditavam que seriam unidos novamente no Paraíso. Uma visão apoiada pelo

ensino feudal no Japão do período Edo, que ensinava que o vínculo entre dois amantes continuaria no “outro mundo” (MORI, 2004). Ensinações essas muito embasadas na visão célebre budista exercida sobre suicídio e eutanásia, quando realizados em remediação de ações errôneas ou incorrigíveis, que levariam seus fiéis mais rapidamente ao caminho da “iluminação” definitiva. Há também no código de honra samurai, o *Bushidō*, o conceito de *seppuku* (切腹 lit. "cortar o ventre"), que se refere ao ritual suicida reservado à classe guerreira. Conceito esse que está intrinsicamente ligado ao estilo de vida samurai, que considerava sua vida como uma entrega à honra de morrer gloriosamente, rejeitando cair nas mãos dos seus inimigos ou como forma de pena de morte frente ao desabono por um delito ou crime cometido a seu próprio *daimyō*⁹.

Deste modo, a formação do “suicídio” como um ato de demonstração reconhecida de coragem, lealdade, caráter, moral e honra é inerente ao processo de formação da sociedade moderna japonesa. Por outro lado, muitos casais do século XVIII foram realmente influenciados pelo gênero, e outras peças mais de Monzaemon, a cometer o fatídico ato; o que inclusive leva, em 1723, a proibição da produção de peças *shinjūmono* pelo xogunato.

“Em *Sonezaki Shinjū*, a primeira metade da peça destina-se a mostrar por que e como Ohatsu e Tokubei decidem se comprometer ao duplo suicídio. A segunda destina-se apenas a mostrar como eles escapam do *bairro dos prazeres* à meia-noite sem ser detectados e fazem uma breve viagem para a vizinha Floresta de Sonezaki. Eles pronunciam apenas poucas falas nessas cenas, quase silenciosas durante sua jornada. Mas por que eles têm que escapar para a Floresta para morrerem juntos? Desde o momento que eles se suicidam com uma espada curta, eles poderiam fazer isso em qualquer lugar. A razão é óbvia; eles desejam morrer em uma floresta, que é considerada um lugar sagrado onde vive um deus.” (MORI, 2004, p. 74)

Muito criticada pela simplicidade de sua trama e resolução de seus conflitos (ainda mais em comparação com trabalhos futuros do dramaturgo que passaram a levar em consideração maior desenvolvimento de justificativas para o ato final do *shinjū*), em termos de dramatização e poesia, Monzaemon trata, com muita aptidão, de temas contemporâneos e conhecidos de seu público com muita delicadeza em uma linguagem imparcialmente bela. A peça, em sua estreia, arrebatou o público e torna-se

⁹ Lit. “senhor de terras”.

um absoluto sucesso. Logo, muito do que se referencia Chikamatsu Monzaemon, em bons e maus aspectos, nasce desse seu primeiro passo em uma literatura *sewamono* mais voltada ao âmago individual e realístico da psique humana, em constante embate entre a razão, a emoção e a fé, sem deixar de lado seu ímpeto lírico nato.

2.4 O “Monzaemon do Ocidente”

Gênios tomam emprestado nobremente. Quando Shakespeare é acusado de dívidas para com seus autores, Landor responde: “E ele ainda era mais original que os originais. Ele soprou sobre corpos mortos e os trouxe à vida.”

Ralph Waldo Emerson

A atmosfera de mistério que ronda a figura do dramaturgo inglês William Shakespeare não pode ser aplicada quanto a seu período de atividade comparado ao de Chikamatsu Monzaemon.

Atuante do fim do século XVI até o início do século XVII, William Shakespeare é dono de um legado cultural que o coloca ainda na contemporaneidade como o maior dramaturgo da história. Com um total de 37 peças teatrais, e uma significativa produção de poesia, o inglês se esgueira, em termos quantitativos, atrás da produção cênica de Chikamatsu Monzaemon, atuante a partir somente do fim do século XVII, que conta com cerca de cento e dez peças teatrais.

Como levantado anteriormente neste trabalho, o período Edo fora um período de total reclusão social do Japão. O contato com o Ocidente, se não inexistente, era estritamente limitado. Com alguma influência chinesa e holandesa em maior número (e mesmo assim restrita à sua região portuária), o Japão não teve acesso a nenhuma forma dramática ou literária de ícones do continente europeu operantes em seu mesmo período. Ao menos nenhuma que fosse oficialmente relatada, pois segundo Yasuko Senda (2018, p. 202) “dizem que ele (Monzaemon) teria sido um seguidor de Shakespeare”, seja pelas temáticas muito convergentes ou senso lírico de suas produções. Contudo, não há provas que confirmem a especulação desses estudiosos. Para dizer a verdade, apenas no fim do século XIX, durante o desenrolar da Restauração Meiji, que o território nipônico passou a reconhecer as maravilhas da dramaturgia ocidental. A partir de então, o próprio povo japonês se sentiu impelido a descobrir o “Shakespeare Japonês”, sendo Monzaemon o escolhido para receber tal honra (KEENE, 1998).

A alcunha reverberou enormemente em território ocidental, tomando o sentido japonês de identificação paralela em busca de uma “ocidentalização” de sua sociedade, graças a identificação de países do Ocidente como Hegemonia mundial, muito recorrente no período Meiji como um parâmetro definitivo para o que seria a produção de Chikamatsu Monzaemon. Entretanto, mesmo com temas e conclusões semelhantes, ambos artistas estabeleceram trabalhos muito distintos, em cerne e motivação. Afirmação essa última que para alguns menos interessados na cultura nipônica não faz tanta diferença, já que em suas condutas orientalistas até mesmo poucos estudiosos referenciados procuraram saber acerca dos pormenores da produção de Monzaemon.

Para citar apenas algumas das divergências entre a produção de Shakespeare e Monzaemon, podemos citar: primeiramente, o fato de que a escrita de Chikamatsu se desenvolveu sem influência externas provindas de outros países devido a situação de reclusão social do período Edo. Sobre seu notável desenvolvimento como dramaturgo com o passar dos anos, Donald Keene afirma que:

“Porque, ao contrário da maioria dos dramaturgos europeus, ele não compartilhava tradições com escritores no exterior, suas peças às vezes nos surpreendem por uma modernidade não encontrada no Ocidente por mais de um século ou mais, e, às vezes, igualmente por uma violência ou uma fantasia descontrolada que associamos a um teatro mais primitivo. Mas essa aparente modernidade ou primitividade é enganosa, e realmente significa apenas que o pensamento de Chikamatsu desenvolvimento isoladamente não seguiu o curso do drama na Europa.” (KEENE, 1998, p. 1)

O que nos leva a mais um ponto: a maior parte do teatro escrito na vida de Chikamatsu foram peças para o *ningyō jōruri*. E muito diferente do teatro de bonecos europeu, em seu cerne voltado para o gosto infanto-juvenil, as temáticas do teatro de bonecos japonês eram muito abrangentes e se destinava, sobretudo, à classe adulta. É claro que a construção dessas cenas, em termos cenográficos e dramaturgicos, também se diferenciava do teatro de atores de Shakespeare. O próprio *ningyō jōruri* sendo um tipo de teatro de bonecos com uma interpretação única que preza pela narração e descrição de cenas, sobretudo, e depois a réplica de suas afirmativas pelos manipuladores de boneco. A construção da dramaturgia do teatro de bonecos, seja em qual continente for, mas principalmente nas porções orientais do globo, parte para uma interpretação bastante lúdica. O que entra em acordo com uma das citações mais

célebres de Chikamatsu Monzaemon, “A arte é algo que se encontra na tênue margem entre o real e o irreal”.

Há também o consenso de que, enquanto em Shakespeare os dramas são encabeçados por nobres e aristocratas, na obra de Monzaemon a maior parte dos protagonistas fazem coro a parte mais desprovida da sociedade japonesa. Temos vendedores ambulantes e prostitutas como heróis de suas histórias. E mesmo que nada falte ao autor em lírica e estilo, não há como traçar um paralelo definitivo entre os personagens de Shakespeare e os seus. Muitos dos personagens do dramaturgo inglês traçam seu destino com enorme pompa, cientes de suas afirmações (sempre atos muito verbalizados) e das conclusões de seus atos ou esses últimos quando remediados por terceiros. No mestre nipônico, muitos personagens se apresentam como “criaturas das circunstâncias” (KEENE, 1998). Seus destinos os surpreendem, e muitas das ações tomadas levam em conta um viés social estabelecido pela época. Questões como honra e dever superam seus ideais sentimentalistas e individualistas, mesmo que esses entrem em voga a todo momento. Como mais uma questão de formação da sociedade japonesa, o tópico do “coletivo acima do indivíduo” reverbera monumentalmente em suas obras. Logo, muitas decisões são tomadas em razão de romper, ao mesmo tempo que respeitar, esses paradigmas. O que deixa, talvez, a obra de Monzaemon bastante complexa a primeira interação, levando em consideração a moralidade muito definida de Shakespeare em nós, ocidentais.

Para além de suas diferenças, em razão comparatista, é interessante destrinchar o *porquê* desses dois mestres, em toda sua alteridade, serem ainda referenciados como duplos (em certo nível) pelos menos versados em sua produção. A seguir, apresento alguns dos motivos para a escolha de William Shakespeare e uma de suas peças mais emblemáticas como uma das bases desse trabalho.

2.4.1 Entre Excelentíssimas e Lamentáveis Tragédias: *Romeo & Juliet*

Nós o deixamos entrar

Nós o damos

E no final

Sobre o que é isso tudo?

Deve ser amor

Kate Bush

Anterior ao próprio Shakespeare, o poema de Arthur Brooke publicado em 1562, *The Tragical History of Romeus and Juliet*, é apontado por muitos estudiosos como principal fonte de inspiração do que viria a ser uma das peças mais icônicas da dramaturgia ocidental.

Mas anterior a versão de Brooke, que por si só já se categoriza como uma adaptação, a história de Romeu e Julieta se esgueira em uma tradição de romances trágicos que atravessam nossa História. De Píramo e Tisbe, de Ovídio, apelidados de “Romeu e Julieta da Antiguidade”, até o conto *Mariotto e Gianozza*, do poeta italiano Masuccio Salernitano publicado em 1476, posteriormente adaptado pelo historiador e escritor italiano Luigi da Porto já como “*Giulietta e Romeo*” em 1530. Dentre todas as semelhanças encontradas no que foi anterior a de da Porto, no historiador notamos uma maior concepção do que viria se tornar a obra de Shakespeare como, por exemplo, os nomes dados as famílias rivais que são essenciais para o panorama de “briga ancestral” e o passar da história em Verona (HOSLEY, 1965).

Desse modo, não podendo ter sua originalidade atrelada a história de *Romeu e Julieta*, Shakespeare se destaca na construção deste mundo a partir de múltiplas referências (ele estando ciente do histórico de todas ou não). Aqui não importam as semelhanças com poemas e dramaturgias passadas e sim o novo caminho para qual o dramaturgo os leva em sua abordagem muito moderna.

Alguns dos atributos essenciais relacionados a serem destacados na sua *Romeu e Julieta* (escrita entre 1591 e 1595) são lamentavelmente deixados de lado em análises não tão apuradas de sua obra, principalmente um dos principais pontos que nos ajudam a fazer a ligação entre o clássico de Shakespeare e o de Monzaemon abordado neste trabalho: a construção de uma *tragédia lírica*. Segundo Barbara Heliodora (1997), *Romeu e Julieta* apresenta o maior percentual de rima entre suas tragédias, uma porcentagem de 15,5% em uma média geral de 5,1%. Como visto anteriormente, o teatro *Bunraku* é um teatro nascido de uma tradição de representação tanto visual como oral. O estilo de narração *jōruri* possui uma musicalidade particularmente única, essencial para a construção de seus espetáculos, sobretudo em momentos chave de sua história, como o *michiyuki*. Assim sendo, nada mais justo que a analogia inicial feita entre essas duas peças aborde o fato de suas sonoridades serem primordiais para a construção de suas tramas.

Em um segundo momento, o tema do *Amor* jamais poderia ser deixado de lado aqui. O conflito da peça de Shakespeare parte de um estigma criado por pais de famílias rivais sobre o amor de seus filhos. E para além do *Amor*, presenciamos no texto de Shakespeare constantes abordagens sobre os efeitos do *Ódio* e certa crítica social as inclinações de Guerra Civil e modo de lidar com copiosas definições sociais (muitas mancomunadas dentro dos próprios âmbitos familiares sem nenhuma piedade), temas muito recorrentes no teatro do período Elisabetano. Contudo, de certa forma, em *Romeu e Julieta* há uma inclinação geral ao conceito de *Amor Cortês*, tradição do medievo tardio que seguia atitudes, mitos e etiquetas que enalteciam exacerbadamente o amor romântico. Em outra adição, nesse sistema o amor seria ilícito (para novos amantes, e não marido e mulher) e traria grande sofrimento emocional (HACHT, 2007). O que acaba por produzir boa parte do que temos hoje (e ainda nos dias atuais sendo produzido) no cânone ocidental. O *Amor* que temos em *Sonezaki Shinjū* é o que se aproximaria mais de uma visão “realista” e amadurecida de amor, onde os personagens não são adolescentes como em *Romeu e Julieta*, tendo Tokubei 25 anos e Ohatsu 19 anos. Sua forma de amar se mostra como um compromisso mais firmado e sóbrio, que se abstém do que seria a *Paixão* inerente a fugacidade do encontro tão recente entre Julieta e seu Romeu.

O *Ódio* que temos em *Sonezaki Shinjū*, por sua vez, é representado de maneira mais fugaz. Aparece em momento específicos, entrando em sintonia com os embates civis presentes na peça de Shakespeare, mas se esvai aos poucos a cada passo que se aproxima de sua conclusão; o que entra em congruência com a atmosfera de ânimos suspensos presentes no fim da peça, muito em razão da vertente religiosa carregada ao fim da trama.

A questão da *Religiosidade* também é um tópico efervescente em ambas histórias: enquanto em *Romeu e Julieta* temos o personagem do Frei Lourenço, como uma entidade física representante do Cristianismo, que traça um caminho não muito virtuoso para nossos amantes desafortunados (em uma ação que vai totalmente contra os princípios éticos de sua religião), em *Sonezaki Shinjū* (e em toda dramaturgia de Monzaemon, basicamente) temos o Budismo, sobretudo o Budismo Amida¹⁰, como uma espécie de “aura”, principalmente durante o ato final da peça,

¹⁰ O Buda da Luz Infinita, da família Lótus. Nos escritos em sânscrito, vindos da Índia de 2.500 anos, o Buda Amida tem dois nomes – *Amitābha* (“Luz Infinita”) e *Amitāyus* (“Vida imensurável”). O nome

assim como o Confucionismo que forma a base moral e ética de sua época (KEENE, 1998). Em contrapartida, as fundações entre ambas religiões são muito distintas: enquanto o Cristianismo prega pela existência de um único Deus que subsiste em três formas ou pessoas, a Santíssima Trindade, e nossa adoração deve se voltar exclusivamente a ela, o Budismo prega pelo fim do sofrimento humano e o alcance da “Iluminação”, baseado em um estilo de vida não-partidário e exclusivista, não tendo um “deus” a ser seguido, mas sim adeptos de ensinamentos ancestrais que alcançaram o caminho de “Iluminação” pregado por sua filosofia. Outro ponto primordial para sua disparidade toca no destino final de nossos amantes desafortunados: enquanto uma virá a apoiar a decisão final de nossos heróis como uma última forma de redenção nesta vida, recebendo-os em um caminho de compaixão na próxima vida, a outra irá totalmente contra a posição dos mesmos, onde, até o século XX, as exéquias sequer seriam celebradas aos cristões que cometessem suicídio (mesmo que tal sentença jamais seja proferida durante a peça em questão de Shakespeare).

O que nos leva a analisar outro ponto paralelo entre essas duas obras: o *suicídio*. Como anteriormente observado, o ato do *shinjū* não se atinha apenas a uma comprovação de amor final, mas servia também como forma de contracultura às jovens fadadas a um destino cruel dentro das Casas dos *bairros dos prazeres* e outros indivíduos marcados para um fim desonroso. Mitsuya Mori (2004) afirma encarecidamente que o suicídio em *Romeu e Julieta* não seria propriamente um *shinjū* no verdadeiro sentido da palavra. O que entra em muita concordância ao levarmos em conta as disparidades sociais dos japoneses do período Edo e dos ingleses do período Elisabetano, assim como as disparidades das classes sociais retratadas por Shakespeare e Monzaemon em suas peças. Entretanto, não obstante, no suicídio presente em *Romeu e Julieta* há um consenso de rebelião contra o que lhes foi estabelecido pelos seus pais e sua sociedade. Mesmo que não para se livrar das

“Amida” derivou da transliteração chinesa desses dois nomes em sânscrito e implica que o Buda incorpora esses dois elementos da natureza búdica. O objetivo dos adeptos desta vertente é obter o renascimento na terra pura do Buda Amida. A história do Buda Amida é narrada no Sutra Maior do Buda da Vida Imensurável (*Amitayus*) e da Luz Infinita (*Amithaba*). Como o Buda Sakyamuni que se apresentou na história real da Índia, o Buda Amida era um príncipe em uma terra incerta que também abandonou o trono para seguir os passos do Buda Lokeshvararaja, para tornar-se um monge chamado Dharmakara, “O Tesouro do Dharma”. Durante incontáveis eras de determinação, reflexão e prática, Dharmakara trilhou 48 Votos para beneficiar todos os seres. Em cada Voto, Dharmakara declara que só alcançaria a suprema e perfeita iluminação se todos os seres também se iluminassem.

amarras da prostituição, Julieta enfrenta uma batalha para não ter seu corpo tratado como um bem material de sua família. Ambos preferem ir contra sua religião, que abomina obstinadamente o suicídio, e seus entes queridos a viver em um mundo onde suas vontades e senso de individualidade não são respeitados, onde o amor de ambos não possa permanecer.

Em suma, ao analisar os pormenores de ambas as obras, nota-se um involuntário repertório de temas muito similares. Todavia, mesmo em seus encontros mais marcados, há um claro distanciamento entre as duas dramaturgias; seja pelo ritmo mais vertiginoso de uma ou o tom mais brando de outra ou pelas sociedades e classes sociais que as duas representam e se originam. Outrossim, a interlocução entre Shakespeare e Monzaemon, de maneira pontuada, mostra-se muito pertinente e promissora.

2.5 A Sombra Sobre o Japão

Não fossem as sombras, não haveria beleza.

Jun'ichirō Tanizaki

Um outro ponto de partida e pesquisa desse projeto se dá sobre a temática da *sombra*. Mais especificamente, do Teatro de Sombras. Entretanto, é importante assinalar que tal forma teatral nunca existiu de forma substancial no Japão. Diga-se “forma substancial” em razão de atenuar a falta de evidências bibliográficas que atestem que ao menos algo relacionado a peças com indução de sombras existira em algum ponto de sua história. Contudo, a *sombra* se apresenta como um importante elemento no que se refere às construções de visualidades (artísticas ou não) nipônicas, e até algumas expressões artísticas menos comentadas.

Em seu notável ensaio escrito em 1933, *Em louvor da sombra*, o escritor japonês Jun'ichirō Tanizaki (1886 – 1965) indica algumas das principais disparidades entre o tratamento da *sombra* no Ocidente e no Oriente. Entretanto, Tanizaki ressalta, sobretudo, a tradição umbrosa como um elemento de construção e organização da cultura e espaços nipônicos, vide que desde elementos arquitetônicos de residências ou templos budistas até figurinos de seu Teatro eram meticulosamente imaginados em interação com as sombras propícias de seus ambientes. A *sombra* como uma delimitadora estética. Sobre as constantes inovações tecnológicas que atingiam o Japão, como a chegada da eletricidade e adoção da mesma em locais que não previam sua presença, Tanizaki argui:

“Ouvi certa vez de um especialista de Osaka que o teatro de bonecos Bunraku continuou iluminado por lampiões muito tempo depois da introdução da eletricidade na época Meiji, e que por esse motivo o poder sugestivo das peças daquele tempo era muito maior do que o das atuais.” (ibidem, 2017, p. 47)

Um claro preito a identidade visual tradicional do teatro de bonecos japonês, como também um anseio por preservar suas outras formas de expressão artística com a mesma potência com que foram concebidas.

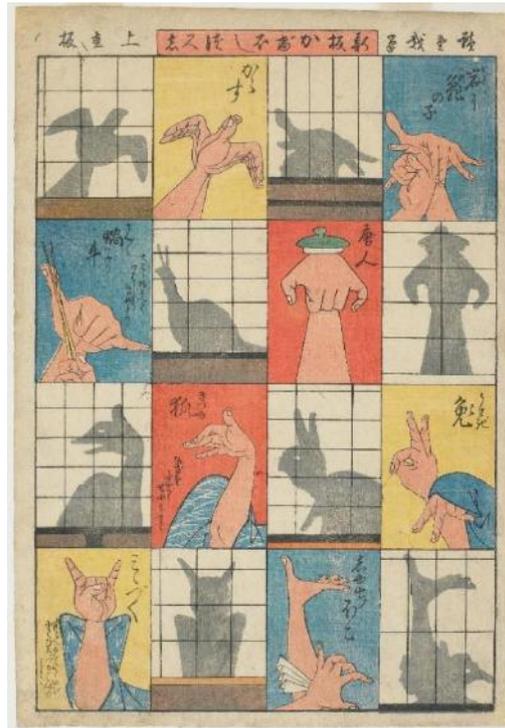


Figura 8: “Oito Figuras de Sombra”, 1842. 33.8 x 23.5 cm. Utagawa Hiroshige. Gravura sobre madeira (nishiki-e), tinta sobre papel. Fonte: Minneapolis Institute of Art, Minnesota. N. de acesso: P.75.51.426



Figura 9: “Figuras de Sombra de uma Lanterna e um Falcão”, 1842. 35.7 × 24.9 cm. Utagawa Hiroshige. Gravura sobre madeira (*nishiki-e*), tinta sobre papel. Fonte: Minneapolis Institute of Art, Minnesota. N. de acesso: 96.146.204

Já nas imagens anteriores, temos duas representações muito interessantes de gravuras *ukiyo-e* realizadas pelo artista nipônico Utagawa Hiroshige (1797 – 1859) que nos ajudam a traçar uma outra relação entre a *sombra* e manifestações artísticas japonesas: a Figura 8, categorizada inicialmente como um subgênero da arte *ukiyo-e* chamado de *omacha-e* (lit. “imagens de brinquedo”), trata-se de uma série de demonstrações de como duplicar a imagem de alguns animais e objetos através de painéis *shōji*, contendo até mesmo instruções escritas. Esse tipo de gravura englobava, principalmente, elementos do mundo infantil. Sendo assim, pode-se pressupor que “criar sombras por meio de gestos com as mãos era um passatempo comum para as crianças” (MINNEAPOLIS INSTITUTE OF ART). A Figura 9 entra em um universo que engloba ambas as gravuras, o *kage-e* (lit. “imagens de sombra”). Nela, vemos a representação de “performers de sombra”, elementos muito recorrentes em casas de chá e banquetes aristocráticos (TOKYO METROPOLITAN LIBRARY) onde eles poderiam tanto estar estáticos como mudar corriqueiramente de posição e até mesmo realizar uma espécie de dança. Esses performers utilizavam de todo o seu corpo, e até mesmo objetos adicionais, para criar tais imagens através do *shōji*. Na obra em questão, temos uma lanterna e um falcão respectivamente.

O que nos leva novamente ao tópico da ausência de um teatro de sombras no que diz respeito ao Japão. É curioso perceber que o teatro de sombras tem origens em alguns pontos da Ásia, pontos esses, de certo modo, vizinhos ao Japão. Sendo a China e a Índia os principais precursores dessa arte (ORR, 1974), é de se espantar que o Japão, que bebera indubitavelmente de diversas referências culturais chinesas, não tenha se apropriado e adaptado à sua maneira um teatro de sombras enquanto diversos países do Sudeste da Ásia e do Subcontinente Indiano o fizeram com maestria e muita singularidade. O que nos leva a questão: poderiam os “performers de sombra”, meramente notados por Hiroshige e alguns outros gravuristas e pintores, serem considerados parte de uma manifestação artística cênica? Uma resposta imediata seria *não*, mas muito mais pelo modo despretensioso e decididamente objetificado com que tal expressão era tratada: nada mais do que um ornato em suas Casas. E é claro que a ausência de uma dramaturgia corrobora também para sua exclusão em referencial ao meio cênico.

De qualquer modo, a *sombra* se apresenta ainda hoje de forma viva nos espaços das artes cênicas japonesas, principalmente se nos atentarmos ao *Bunraku*. Com o exemplo dos *kurogo*, “manipuladores de bonecos vestidos totalmente de preto”, temos a alegação de Darci Kusano:

“Através do virtuosismo de suas destrezas técnicas, trabalhando em uníssono como se fossem um só homem, os três manipuladores, verdadeiras “sombras dos bonecos”, na expressão de Paul Claudel, conseguem, através da coordenação perfeita e harmonia com os narradores e instrumentistas de shamisen, ocasionar a junção de ação, palavras e música, para recriar a vida, traduzida numa experiência estético-dramática, onde os bonecos, tentando continuamente escapar das garras dos manipuladores, adquirem existência própria, conseguindo expressar toda uma gama de emoções humanas e alcançando, por vezes, uma intensidade tão grande, que chega a superar os atores humanos.” (ibidem, p. 199-200, 1993)

E ainda na perspectiva de Marco Souza, temos a afirmativa que

[...] no Bunraku, o papel de sombra do ator-manipulador é relacionado com as palavras ausência, invisibilidade e inexistência por causa da precisão delicadamente imperturbável dos seus movimentos característicos de manipulação. Para Chikamatsu, então, os atos do ator-manipulador no teatro de animação japonês mostram uma inversão em que não é o corpo (entendido como o objeto) que move a sombra, é a sombra (entendida como o manipulador) que move o corpo. (ibidem, 2005, p. 54)

Moldando dessa forma uma estética que se beneficia, mesmo que metaforicamente e/ou a níveis de efeitos visuais, da existência da *sombra* como um veículo não só necessário como essencial.

2.6 A Adaptação Textual

Sugerir, eis o sonho.

Stéphane Mallarmé

Um estado de atenção contínuo foi dado ao processo de adaptação da obra *Sonezaki Shinjū* para que a confluência de todos os elementos percorridos até o momento se mostrasse clara no roteiro final do projeto, que parte de uma proposta de intertextualidade presente em todo o meu viés artístico.

Como primeiro desafio para a adaptação textual, mostrou-se o problema da *língua*. Não possuindo um grande domínio sobre a linguagem japonesa, a única opção restante foi pesquisar adaptações da peça realizadas em línguas estrangeiras ao Japão. Tarefa cuja qual o autor Donald Keene, em um primeiro momento, cumpriu bem no ano de 1961 ao publicar seu livro *Four Major Plays of Chikamatsu*, que contém a peça de Sonezaki e algumas outras de Monzaemon. Traduzida para a língua inglesa, temos a primeira versão do que seria o texto original de *Sonezaki Shinjū*, sem as modificações futuras que viriam para contestar as alegações públicas de extrema simplicidade de sua trama (após estrear novamente a peça depois de anos, de fato com uma obra mais desenvolvida e complexa do que seu primeiro passo *sewamono*) realizadas ainda durante o tempo de atividade de Chikamatsu, versão essa onde vemos, por exemplo, Kuheiji sendo gravemente espancado pelos cidadãos da cidade após descobrirem suas ações mal intencionadas para com Tokubei. Keene realiza um amplo estudo sobre a escrita de Chikamatsu ao abordar o estilo, métrica e convenções linguísticas realizadas pelo dramaturgo, tópicos que não serão destacados aqui devido a sua alta complexidade. Contudo, por se tratar de uma tradução, podemos pressupor que o trabalho de Keene já parte de uma lógica de adaptação. O que, de certo modo, já nos coloca a um passo atrás de seu original.

Como uma das peças mais famosas do repertório *Bunraku*, não é de se espantar que também haveria uma adaptação para a língua portuguesa. Lançada em 2005 pelo escritor brasileiro Claudio Mitsuhiro Ono, a partir da mesma tradução de Donald Keene, figura a adaptação escrita em prosa narrativa *Os amantes de Sonezaki*. Na versão de Ono temos algumas liberdades criativas, como, por exemplo,

a supressão de qualquer coisa que indique o fatídico ato final da peça em seu título e até mesmo as referências religiosas ao budismo no corpo do texto. Decisões acertadas ou não, tornam-se uma notória referência para meu projeto de adaptação.

Iniciado em julho de 2021, os primeiros rascunhos do roteiro começaram a se formar. Lê-se “roteiro” pois sempre tive maior proximidade e interesse pela arte do Cinema, logo o texto dramático final apresentado aqui, em primeira instância, fora pensado por mim como um roteiro cinematográfico. Deste modo, ao partir de algumas leituras sobre a formação da visualidade cinematográfica e suas formas de fazer no livro da autora norte-americana Jennifer Van Sijill, *Narrativa Cinematográfica*, começo a realizar a tradução da obra e de imediato idealizar como será sua visualidade durante a montagem da mesma.

Para além de uma tradução literal do que Keene já havia traduzido do japonês, houve um pensamento crítico enquanto formação de uma linguagem poética e lírica para minha versão (em termos literários ou não), claramente já inspirado pelas similaridades abordadas anteriormente entre a obra de William Shakespeare, *Romeu e Julieta*, e o próprio estilo *ningyō jōruri*. Inclusive há, no roteiro, alguns enxertos retirados da já referida peça de Shakespeare, recorrendo às traduções dos brasileiros Barbara Heliodora, Dr. Domingos Ramos e também do próprio texto original. A sonoridade Oriental (o que não se restringe, de forma alguma, apenas ao Japão) é estritamente diferente da sonoridade Ocidental. Dessa forma, gera-se mais uma mudança tanto quanto brusca no material original para além da que já feita por Donald Keene.

“Em oposição ao teatro clássico ocidental, que respeita a regra das três unidades de tempo, espaço e ação, os teatros Bunraku e Kabuki assemelham-se ao teatro shakespeariano e ao teatro barroco europeu, à medida que desprezam a regra das três unidades, adotando um livre e múltiplo uso de tempo, espaço e ação. O mais próximo da observação da regra das três unidades nos teatros Bunraku e Kabuki é representado pelos *shinjūmono* ("peças sobre duplo suicídio amoroso") e alguns outros *sewamono* ("peças domésticas") de Monzaemon Chikamatsu. 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 frequentemente ilógico, ou com uma lógica apenas dramática, e caracterizando-se sobretudo como teatros centrados na imaginação fantasiosa e nas emoções [...] a ênfase no que está mais próximo do seu *ethos*: a sensação, a emoção e a intoxicação carnal, com a

valorização da teatralidade auditiva e visual. Isso corresponde à obra de arte total de Wagner, que contém poesia teatral, música e dança. Características comuns da arte dramática de vários países do Oriente. Se o teatro clássico ocidental respeita a unidade de tom, separando o drama histórico do popular, a tragédia da comédia, o retrato solene da classe superior e que termina em infelicidade, do retrato vulgar do povo, terminando em felicidade, os teatros Bunraku e Kabuki, por sua vez, assemelham-se aos teatros de Calderón, Shakespeare e ao teatro barroco em geral, à medida que seguem a regra de ouro do teatro espanhol dos séculos XVI e XVII, com a mistura dos dois gêneros, situação ou atmosfera trágica com situação ou atmosfera cômica, isto é, a incursão de cenas cômicas mesmo nas tragédias, bem como a incursão de cenas trágicas, como violências, duelos e raptos, nas comédias, característica comum na comédia barroca francesa de 1625 a 1640. (KUSANO, 1993, p. 345-346)

Entretanto, a atmosfera de todo projeto se desenvolvia de maneira mais forte a cada página. Ciente do processo de intertextualidade que vinha sendo realizado, demarcações de como o Teatro de Sombras seria inserido e trabalhado também eram constantes. Pensar nessas duas formas teatrais tão divergentes juntas, a priori, mostrou-se um desafio que só viria a ser solucionado nas experimentações práticas desse projeto; em teoria, as demarcações de personagens e cenários manipulados por meio da sombra eram de fácil realização. Em resumo, o roteiro final definido traria os personagens principais, Tokubei e Ohatsu, em seu convencional formato de bonecos enquanto todos os outros personagens secundários, e alguns cenários, seriam formados e manipulados por silhuetas e sombras. Sintetizando, deste modo, os trajetos das pesquisas percorridos por mim durante a graduação, além de convergir com temáticas e relações abordadas pelo próprio *Bunraku* e seus estudiosos.

Com a conclusão do primeiro rascunho, alguns tópicos devem ser ressaltados: opto por manter todas as referências budistas originais da obra, assim como a linguagem direta e, por vezes, bastante teatral (mesmo que aqui singularmente lírica) de Monzaemon. Outrossim, valendo-me da decisão de Claudio Mitsuhiro Ono, defino o título de minha adaptação cênica como *Sonezaki*, suprimindo qualquer referência direta ao destino final de nossos amantes desafortunados. Minhas decisões partem menos de uma perspectiva de “criar maior empatia com o público contemporâneo” (ONO, 2005), como as decisões de Ono são sustentadas pelo professor José Arrabal no prefácio de seu livro, e mais de um ângulo que pretende criar certa indagação sobre do que se trata e quais os temas da peça, mesmo depois de apresentados.

3 O PROJETO VISUAL

Eu sempre tenho um ponto de vista. Talvez não esteja certo, mas é meu.

Baz Luhrmann

Consequente a dissertação do projeto teórico, que percorreu múltiplos caminhos para sincretizar diversos elementos, por vezes, bastante díspares e até mesmo anacrônicos, houveram as definições visuais do projeto.

Aprofundar-se na visualidade do teatro *Bunraku* é, de fato, realizar um estudo de estética histórica: tudo no *Bunraku*, do figurino à cenografia, preza por um resultado “quase” realístico, mimetizando, quase ao pé da letra, os aspectos mais usuais de seu período. Dessa forma, as gravuras *ukiyo-e* serviriam como derradeiras referências. Entretanto, em uma visada mais autoral, outros movimentos e artistas se juntaram ao resultado final.

Todas as referências visuais foram tomadas com um pensamento voltado para a produção dos diferentes âmbitos do projeto prático, sejam elas de ordem plástica, audiovisual, fotográfica ou sonora. Logo, em um primeiro momento, reúno os principais artistas e movimentos artísticos referenciais deste trabalho e justifico suas escolhas perante a adaptação *Sonezaki*. Após essa etapa, apresento rascunhos, colagens, croquis e algumas ideias visuais que ajudaram a formar toda a direção artística do trabalho. Todos os processos apresentados aqui, e mais alguns em estado embrionário deixados de lado nesta apresentação mais refinada, foram compilados em um *caderno de arte*,

3.1 Nas Artes Plásticas

Todas as fotos são *memento mori*¹¹. Tirar uma fotografia é participar da mortalidade, vulnerabilidade, mutabilidade de outra pessoa (ou coisa). Precisamente, ao fatiar este momento e congelá-lo, todas as fotografias testemunham o derretimento implacável do tempo.

Susan Sontag

Tratar do período Edo no Japão pode se mostrar uma tarefa tanto quanto fácil, mesmo com as diretrizes nacionais do período que fechavam seu território para o resto do mundo com tanto orgulho. Isto posto, fora neste mesmo momento da história

¹¹ *Memento mori* é uma expressão latina que significa algo como "lembre-se de que você é mortal", "lembre-se de que você vai morrer" ou traduzido literalmente como "lembre-se da morte" (OXFORD LEXICO).

nipônica que um desenvolvimento artístico abundante se dera, fosse nos meios teatrais, na recentíssima produção de Moda com o alavancar das classes sociais ou nas variadas artes visuais produzidas. Dentre os movimentos artísticos mais marcantes desse período figuravam as gravuras *ukiyo-e*, que representavam diferentes perspectivas da nova sociedade urbana japonesa, como os atores do *Kabuki* ou encenações do próprio teatro *Bunraku*, e durante décadas recebeu contínuas doses de inserção e ramificações para diferentes esferas por diferentes artistas.

É interessante pensar no nível de influência que tal movimento artístico gerou em gerações posteriores diversas, a citar em parte o movimento pós modernista *Superflat* desenvolvido por Takashi Murakami (1962 – Atualmente), ou em certa ausência de sua influência na produção de outros artistas, como Noriyoshi Ishigooka (1928 – 2009), que mais se referenciam das variadas escolas de pintura ancestrais do Japão e de conceitos contemporâneos trabalhados, sobretudo, por ocidentais, como o Expressionismo Abstrato, no caso de Noriyoshi. É igualmente notável o fato de outros estilos artísticos ancestrais desenvolvidos no Japão influenciarem a criação de indivíduos de outras nacionalidades, acima de tudo, já no século XX.

En passant, no plural mundo das artes plásticas, encontra-se a certeza de uma gama de alusões realizadas em diferentes épocas que se conectam em um só tempo e espaço aqui neste trabalho.

3.1.1 Utagawa Kuniyoshi e o *Ukiyo-e*

Nascido no Japão ao final do século dezoito sob a influenciadora estética da Era Dourada (a partir de 1789) do estilo artístico nipônico mais conhecido como *ukiyo-e*, o famigerado estilo atrelado constantemente à xilogravura regional mesmo se relacionando com as diversas vertentes artísticas do período Edo, Utagawa Kuniyoshi (1797-1861) foi um pintor, desenhista e xilógrafo popularizado no meio artístico pela diversidade de temas empregados em suas obras, que variam de episódios heroicos da história nipônica até representações de cenas mitológicas e de atores do teatro *Kabuki* e *Kyogen*.

Como um artista de múltiplos temas, Kuniyoshi realizou diversas séries de gravuras que partiam, também, do aspecto funcional da estampa *ukiyo-e*: o de informar e contextualizar a sortidos públicos desde a mitologia nacional a locais

históricos e relevantes social e economicamente para, e sobre, a sociedade urbana da época. Uma dessas séries, inclusive, *As Sessenta e Nove Vistas de Kisokaidō* (1852 – 1853) representam as sessenta e nove paradas referentes a vilarejos estabelecidos pelo xogunato ao longo da rota Kisokaidō, uma rota terrestre que conectava Edo (atual Tóquio) à antiga capital Quioto, como forma de sanar a necessidade de descanso dos viajantes que percorriam a nação. Na série, que conta na verdade com setenta e duas gravuras, cada gravura produzida designava um ato cultural histórico e/ou folclórico, com caracteres e geografias populares as quais eram associadas à região (THOMPSON, 2009).

Como um gênio inegável da xilogravura, Kuniyoshi marca seu estilo principalmente pela técnica de pintura brocado (ou *nishiki-e*, que se utiliza de uma policromia excessiva que vai dos roxos aos verdes) empregada tanto na série referenciada quanto em diversas outras do artista; e como um tópicos, sua representação de indumentárias dos mais diferentes estilos é um fator a ser analisado com atenção e certo elogio. Nascido durante a influente Era Dourada do *ukiyo-e*, marcada pelo desenvolvimento cromático impressionantemente elaborado do estilo *nishiki-e*, Utagawa já fora o gerador de “tendências de moda” em Edo, influenciando a sociedade urbana com suas criativas formas de interpretação de “vestir o quimono”. Em um período anterior a produção da série *Kisokaidō* no qual a estampa de heróis realizada na série inspirada pelo romance chinês semi-histórico *Suikuden* (*Shuihui Zhuan*, no original chinês) publicado entre 1827-30, gravada de uma maneira inovadora ao *washi*¹², juntamente com o refinamento na técnica de gravura para com os detalhes das vestimentas das personagens, fora notável o suficiente para colocá-lo em destaque perante a sociedade hiperurbana *edoka* e outros companheiros de cena da produção *ukiyo-e*.

Logo, dentro dessa profusão de cores do *mundo flutuante* que se desdobra não apenas no campo das artes, mas também no estilo de vida social da nação, que buscava incansavelmente pelos prazeres efêmeros e sinestésicos que poderiam ser proporcionados pelos mais diferentes meios, do carnal literal ao visual (a exemplo de gravuras que iam de belas paisagens panorâmicas a atos sexuais), uma análise da indumentária representada por Kuniyoshi em diferentes obras se iniciou, servindo como um guia. O figurino como forma de expressão se faz entender muito bem como

¹² Papel japonês tradicional, fabricado a partir de fibras vegetais tipicamente nacionais.

uma grande tópica do mundo flutuante nipônico não só nas gravuras, mas também em outros itens preservados, onde as noções de narração visual são formadas a partir de uma grande cadeia de interpretação e atribuição criativa dos artistas que a produzem. A roupa e o cenário, mesmo que em suma interpretação do autor, com todas suas dobraduras e vibrações cromáticas elevam o olhar do espectador a uma (totalmente nova) interpretação, própria para cada indivíduo. Nesse sentido, o figurino para a cena gravada tão expressiva de Kuniyoshi persiste nesta pesquisa inalterado.



Figura 10: Tríptico de cena do teatro Kabuki. *Takiyasha, a Bruxa, e o Espectro Esqueleto*. Séc. XIX. 35 x 71 cm. Gravura sobre madeira (nishiki-e), tinta sobre papel. Utagawa Kuniyoshi.

Fonte: Victoria & Albert Museum, LND. N. de Acesso: E.1333: a 3-1922

3.1.2 Takashi Murakami e o *Superflat*

Nascido na década de 60, o artista multimídia Takashi Murakami permanece como um dos nomes mais emblemáticos no campo das artes do Japão. Sua produção dialoga não somente com as questões de ambivalência entre os ditos estados de “Alta e Baixa Cultura”, mas também com o imaginário nacional do pós-guerra, suas tradições religiosas e até mesmo complexos sociais e sexuais atrelados a cultura de consumo inerente a sua geração, em um movimento muito parecido com o da sociedade de Edo.

A formação artístico-acadêmica de Murakami se deu através da arte *Nihonga*, o que em tradução literal seria “pinturas em estilo japonês”. Tais pinturas começam a serem produzidas no fim do século XIX e sua produção leva em conta convenções ancestrais, tais como materiais e técnicas empregadas em escolas de pintura muito anteriores ao período. A pintura *Nihonga* entra em voga como uma classificação

opositora aos moldes de pintura ocidental, que ficaria demarcada como *Yōga*, de modo que houvesse distinção entre suas origens.

A arte *Nihonga* se distingue em um ponto crucial de um amplo campo da cultura visual do *Ukiyo-e*: as pinturas, em oposição as inúmeras gravuras, seriam consideradas formas de “Alta Cultura” enquanto a produção em massa e acessibilidade das gravuras as reduziriam a uma “Baixa Cultura”, meros “elementos decorativos”. Questões das quais o movimento artístico conceituado por ele se apropriaria e aprofundaria a exaustão.

O *Manifesto do Super Flat*, teoria escrita e publicada no ano de 2000 no catálogo para a exposição conjunta de mesmo nome realizada no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles, dialoga sobre como o mundo pode se tornar, em um futuro próximo, “super plano” como o Japão (MURAKAMI, 2000). Com isso, Murakami utiliza toda a história cultural-visual do Japão, desde os rolos de pintura às gravuras, como referencial de sua teoria: o mundo em duas dimensões, sem “profundidade”, da Arte nacional. Em outra mão, ele dialoga sobre um mundo em superficialidade, derivado de culturas de consumo marcadas por traumas sociais.

Murakami une diferentes estilos da história da arte japonesa para dissertar sobre contemporaneidades. Muito influenciado por *animes*¹³ e *mangás*¹⁴, alicerces da cultura pop japonesa contemporânea de grande referência para o autor deste trabalho, que por sua vez são inspirados em formas ancestrais como a pintura tradicional e sua movimentação estática (como vemos em itens que mantém constante presença referencial em sua produção artística, os painéis *Byōbu*), as gravuras *ukiyo-e* e o próprio teatro de bonecos *Bunraku*, Takashi também referencia grandes nomes da “Alta Cultura” dentre as escolas de pintura japonesas antecessoras ao *Nihonga*. Entre esses nomes, figura o de Katsushika Hokusai (1760 – 1849), que além de exímio pintor fora também um grande estampador de gravuras. Temos então na produção de Murakami uma relação de tradição e espelhamento, enlace entre técnicas primorosas de uma pintura nacional clássica e a profusão cromática dos pigmentos minerais empregados, sobretudo, na estamperia *nishiki-e*, com a junção adicional de elementos de cultura popular contemporânea não só do Japão. Seu

¹³ Animações japonesas, feitas a mão ou geradas por computador.

¹⁴ Histórias em quadrinhos, com um estilo majoritariamente desenvolvido em um padrão histórico no Japão, em catalogações de objetos, roupas, arquitetura e outras representações artísticas.

trabalho subverte as questões de “Alta” e “Baixa” Cultura ao, em seu âmago, unir meios tradicionais de produção de diferentes vertentes.

Sua obra, em grande parte, apresenta uma noção estética do *Sublime*. Ao apresentar simplórias flores, sorridentes e coloridas, em uma de suas obras mais simbólicas, mesmo que deveras simpáticas em um primeiro olhar, Murakami nos provoca um contínuo sentimento de desconforto se olharmos e pensarmos por um bom tempo na imagem em questão: seu sorriso é inflexível. Seu olhar é indecifrável, “vazio”; um espaço negativo, o *ma*¹⁵. O que, nas palavras do criador em uma entrevista, representaria “os sentimentos reprimidos e contraditórios e o trauma coletivo de japoneses locais ao bombardeio de Hiroshima e Nagasaki em 1945”. Em meio a sua graciosidade única, há uma constante manifestação política acerca de termos como subculturas e cultura de massa, dominação ocidental, re-territorialismo e alteridades culturais.

Ademais, para além do senso crítico, o movimento *Superflat* entra em sintonia com um dos tópicos mais criticados por ele: a cultura do consumo. Muito alinhada com a crescente cultura urbana e consumista de Edo, há décadas atrás, Murakami utiliza de diferentes meios para desfazer a linha entre a Alta e Baixa Cultura, apoiando-se também nas condições de produção do Modernismo Ocidental. Um desses sendo suas incontáveis parcerias com marcas muito comerciais, que vão de itens de Moda à Alimentação, bichinhos de pelúcia e capas de álbuns musicais. Se por um lado existe a crítica e o discurso, por outro o simples magnetismo estético capitalista parece ser suficiente para o autor. Dessa forma, Murakami não se exclui do processo que tanto alega perceber; muito pelo contrário, promove-o e inclui-se totalmente nele: em um mundo superficial que preza pela aplicação, o dispêndio e o uso, o mundo da colagem e das constantes *samples*¹⁶. Um mundo onde os sentimentos apenas são sugeridos já que não há espaço para profundidade.

¹⁵ Conceito de ampla significação e subjetividade, estudado em maiores detalhes em OKANO, Michiko. *Ma: entre-espaço da comunicação no Japão um estudo acerca dos diálogos entre Oriente e Ocidente*. 2007.

¹⁶ Do inglês “amostra”. Refere-se geralmente ao uso de pequenos trechos de músicas ou sons já conhecidos em novas faixas sonoras, mas também se pode associar o termo às artes visuais.

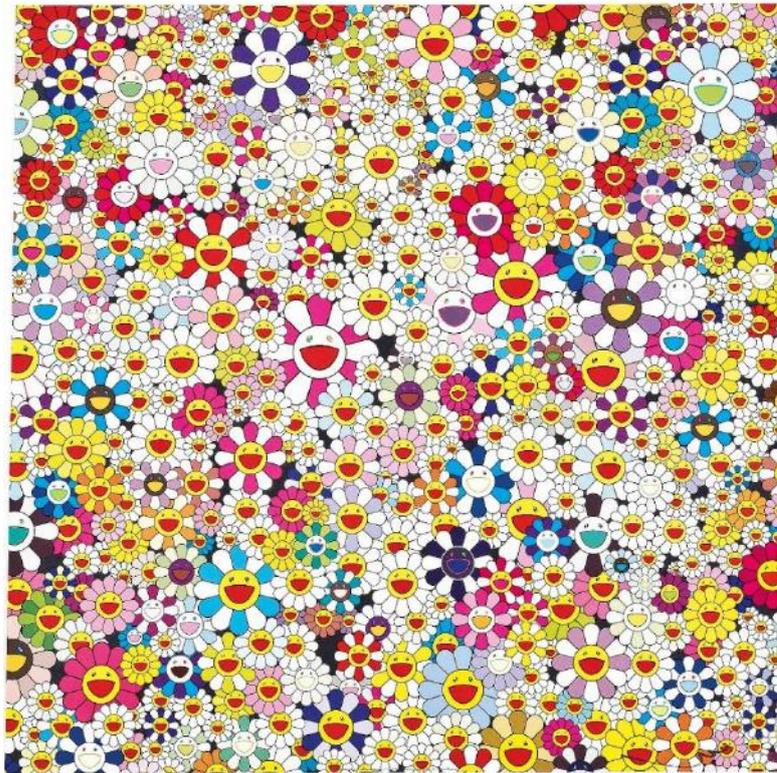


Figura 11: *Abra bem as mãos, abrace a felicidade!* 2010. 67,9 x 67,9 cm. Folha acrílica e platina sobre tela. Takashi Murakami.

Fonte: Blum & Poe, LA.

3.1.3 Ishigooka e Marcestel

O amor é o meio natural que carrega mensagens, que fluem incessante e silenciosamente, nos unindo, transmitindo o que muitas vezes não é dito – a mensagem de nossos corações para os outros e para o mundo – permitindo que a vida continue e floresça.

Hyder Zahed

Após uma série de referências pontualmente históricas, tomo proximidade de dois artistas bastante autorais de diferentes origens: o primeiro sendo o japonês Noriyoshi Ishigooka e conseguinte o francês Marc Antoine Squarciafichi, conhecido apenas como Marcestel (1943 – Atualmente).

Nas palavras do jornalista André Parinaud, o trabalho de Ishigooka, artista parcamente conhecido, possui uma abordagem ascética, onde “cada uma de suas pinturas é como uma tela ou uma gaiola de ressonância que traduz os efeitos vulcânicos das grandes próximas explosões. Uma pintura profética do grande estrondo planetário, que será o cenário deste final de século” (CONNAISSANCE DES ARTS N°460, 1990). De fato, a pintura de Ishigooka, muito concentrado na pintura a óleo, entra em acordo com uma “dissimulação” de mundo: seu estilo é plenamente

abstrato, ao passo que através dele Noriyoshi busca dialogar com questões do nosso cosmos palpável, sejam esses tópicos sobre o surgimento dos astros e seres, o pôr do Sol ou o levantar de uma foice ensanguentada. Em suma, o estilo de Ishigooka reverberou aqui como um sopro artístico-energético. O drama e profusão de cores utilizado por ele em seus trabalhos inspiram sem muito esforço, algo próximo ao efeito produzido pelas gravuras mais distintas de Kuniyoshi, mesmo que Noriyoshi estivesse mais interessado em uma dialética Ocidental.



Figura 12: Foice Vermelha. 134 x 198 cm. Óleo sobre tela. Noriyoshi Ishigooka. Coleção privada.

Ainda nas palavras de Parinaud, “a arte oriental nos revelou que o espaço bidimensional foi primeiro uma prova da dinâmica da fluidez do tempo, a partir do qual se tem toda a demonstração de nossa modernidade plástica” (CONNAISSANCE DES ARTS Nº 460, 1990). Tal afirmação é dada em relação a produção artística de Ishigooka, mas poderia ser facilmente aplicada a obra de Marcestel. O artista francês teve como uma de suas maiores referências artísticas as pinturas chinesas *Shuǐmòhuà* (lit. “pintura lavada”), que seriam posteriormente assimiladas pela cultura japonesa no famoso estilo *Sumi-e* ou *Suiboku-ga*.

O ponto de virada em relação a sua produção é que mesmo com grande inspiração em formas de arte aquareladas, Marcestel utiliza da pintura a óleo, tal qual Ishigooka, em uma técnica única para formatar uma série de visões que, mesmo que recorrentes em relação a produção pitoresca geral, assume um ar de leveza “aquática”, diferentes das protuberâncias brutas do japonês, onde

“Marcestel sente o ecletismo da eternidade, dos elementos e da humanidade através das cores e formas de uma pintura totalmente originais. A pintura de Marcestel é romântica no que tem de comunhão de sentimentos com as forças da natureza, e Marcestel envolve suas emoções com as mais belas manifestações naturais, quer desertos multicoloridos de areias e de amor ou mares espumantes em tempestades de alegria, o discurso que mantém o pintor sempre reflete sua sombra no espelho da natureza. A obra cria um mundo vivo [...] e ela é.” (CONNAISSANCE DES ARTS Nº 457, 1990 p. 182)

Dessa forma, Marcestel coloca sua arte como um produto global amalgamado de diferentes influências e estilos; daí, o seu próprio e único. Ao lançar um constante olhar as formas de arte da Ásia Oriental, principalmente, interessado em religião, mitologia, natureza e até mesmo têxteis, o artista explora diferentes mídias juntamente a suas temáticas e origens dispares. Entre todo seu repertório, o que mais entra em acordo com o viés de seu constante estilo aquarelado presente em suas diferentes mídias (para não dizer todas) pode ser retomado na fala anterior de Alexandre Durand: sua tendência *romântica*, onde a própria água ou áurea aquática entraria aqui como um símbolo de *amor*, sendo a água uma das principais formas de expressar emoções e sentimentos humanos fisicamente (ZAHED, 2014). Amor por diferente tópicos, culturas, objetos, formas de vida, que transparecem em uma escusa sensibilidade.



Figura 13: Ternura dos Cônjuges. Marcestel. Acervo digital do artista, em: <http://www.marcestel.fr/index.html>

3.2 No Audiovisual: Do *Anime* ao Cinema

Não há nada que diga mais sobre seu criador do que a própria obra.

Akira Kurosawa

Em uma matéria de 2019, a revista Forbes alega que “a chave para a Geração Z¹⁷ é o vídeo” (BARON, 2019) e pressupõe-se que tudo o que acompanha esse formato já no final do século XX entre na conta, de trilha sonora a efeitos visuais. Termos como “Geração MTV¹⁸” eram utilizados para definir jovens da década de 80 e 90 que eram majoritariamente influenciados pela “estética de videoclipe”¹⁹ proveniente do canal de televisão, mas é na Geração Z que ocorre a revolução esporádica da relação de vídeo e ser humano.

Discorrer a real importância do audiovisual na vida de um GenZ (redução amigável do termo) seria de fato uma tarefa extensa. Retenho-me então em dois tópicos mais influentes para o desenvolvimento deste projeto, a começar pela influência da Cultura do *Anime* na minha atual produção artística.

Em meados dos anos 2000, seria impossível ligar a TV em um canal infantil e não ser bombardeado com imagens de ninjas em macacões de cores vibrantes, roedores amarelos-elétricos e colegiais de minissaias que lutam contra as forças de um mal cósmico. Com uma animação em duas dimensões, que continuava de acordo com a produção artística nipônica desde a Antiguidade, e estilos diversos, mesmo que similares em muitos pontos, a indústria do Anime nessa época já estava muito bem estabelecida, entretanto, ela remonta desde da década de 10 do século passado em formatos menores, mais experimentais e em preto e branco (LITTEN, 2014). Ainda segundo Litten, a arte do anime como conhecemos hoje é dita como um produto do pós-Segunda Guerra Mundial, o que de fato se prova uma verdade se levarmos em consideração que seu estilo e forma de desenvolvimento foi definido abrangentemente pelo *mangaká*²⁰ e animador Osama Tezuka (1928 – 1989) já na década de 60 e

¹⁷ Termo que define o conjunto de indivíduos que nasceram ao final da década de 90 do século XX (mais especificamente em 1998) e na primeira década do século XXI, imersas na tecnologia digital e com novos hábitos em relação às gerações anteriores (PORFÍRIO, Brasil Escola).

¹⁸ Uma abreviação para “Music Television”, é um canal de televisão norte-americano lançado em 1 de agosto de 1981.

¹⁹ Teoria estética aprofundada no livro de Carol Vernallis, *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*, de 2004.

²⁰ Quadrinista ou cartunista.

posteriormente com o nascimento dos animes coloridos como conhecemos atualmente.

Com um estilo de animação muito dinâmico, cenas de ação sempre saltam de maneira eletrizante da tela em algo muito parecido com a necessidade de progressão contínua da estética dos videocliques. Seus temas também são extremamente variados e se distinguem um tanto dos caminhos de animação que estúdios Ocidentais seguem, como os da The Walt Disney Company²¹, apelando para cenas de ação explícita, quando necessário, e abordagens de temáticas complexas, como filosofia, sociologia e conservação ambiental. Temas e abordagens que foram essenciais para a construção de percepção de mundo deste autor durante a infância. Mesmo que com grandes títulos voltados de forma muito clara ao público infantil, com abordagens bem mais leves, muitos outros tem sua carga mais generalista de público em um movimento muito parecido com os próprios parâmetros do teatro *Bunraku*.



Figura 14: Frame²² do anime Cardcaptor Sakura, 1998 - 2000. Direção de Morio Asaka. Obra original do grupo CLAMP. Fonte: NHK BS2

Em outra visada, uma grande influência do meio audiovisual veio a partir do Cinema. Múltiplos cinemas, mas principalmente do norte-americano, dos *blockbusters* aos *indies*. Pondo em voga o Cinema Japonês, tenho como principal referência o diretor Nobuhiko Obayashi (1938 – 2020), que esbanja estilo em filmes extremamente

²¹ Fundada em 16 de outubro 1923 pelos irmãos Walt e O’Roy Disney, é um conglomerado multinacional norte-americano de mídia de massa e entretenimento, assim como produtora de algumas das animações mais icônicas do Ocidente.

²² Do inglês “Quadro”. Referencia cenas retiradas de audiovisuais em formato fotográfico.

autorais, que utilizam do imaginário nipônico e de uma mitologia milenar, e os relaciona com eventos contemporâneos, traumáticos, como o da Segunda Guerra Mundial, ou cotidianos, o dia a dia de jovens oitentistas que se apaixonam ou colegiais que se desventuram por uma casa mal-assombrada. Seu cinema é também o cinema do *sample*, da colagem, seja de estilos, *frames* ou sonoplastia.

Em mais um esforço de reduzir o tópico dissertado, mantenho o assunto centrado em algumas obras específicas observadas durante o processo de desenvolvimento deste trabalho: filmes japoneses inspirados na obra de Chikamatsu Monzaemon (e alguns inspirados na obra de William Shakespeare).

3.2.1 *Duplo Suicídio em Amijima* (1969)

O filme de Masashiro Shinoda (1931 – Atualmente) adapta a peça teatral homônima de Chikamatsu Monzaemon encenada pela primeira vez no ano de 1721, bons anos após da estreia de seu original *Sonezaki Shinjū*.

De fato, a primeira peça cogitada para ser adaptada neste Trabalho de Conclusão de Curso. *Amijima* apresenta muitos elementos narrativos dos quais *Sonezaki Shinjū*, em muitos momentos, carece. Na obra, temos o ato final do *shinjū* entre um comerciante e sua apaixonada cortesã decorrente da desonra que tal homem leva a família da esposa, que descobre seu caso extraconjugal e o fato de que uma grande contia de dinheiro se destinava a sua querida cortesã, contia essa que faz falta a sua própria família. Com o triplo de personagens, em *Amijima* encaramos de forma mais verossímil e justificada os meios que nos levam a seu fim, com uma extrema profundida.

Na emblemática obra de Shinoda, presenciamos uma interpretação única: o filme começa concomitantemente com o início das preparações para o desenrolar de um espetáculo do teatro *Bunraku*. Bonecos são trazidos ao palco pelos *kurogo* e manipulados por seus *omuzukai* antes da narrativa em *live action*²³ começar; e mesmo após o começo, em notáveis cenas de transação de cenários vemos os chamados *kurogo* funcionando como verdadeiros contrarregras, intervindo em cenários e retirando os atores de cena, tomando-os nas mãos. Estilizado ao extremo, a

²³ Em cinematografia e videografia, **ato real** do inglês *live action*, é o termo que define os trabalhos que são realizados por atores e atrizes reais, ao contrário das animações; este termo não define apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas. (Merriam-Webster Online Dictionary).

ambientação de cenários e figurinos proposta pelos diretores de arte é muitíssimo autoral, contudo, fornecem elementos de interpretação suficientes para uma contextualização histórica, mesmo com sua direção geral apontando para movimentos cinematográficos contemporâneos, como a *nouvelle vague*²⁴.

É interessante notar o lançamento deste e do filme *Funeral Parade of Roses*, de Toshio Matsumoto, no mesmo ano de 1969: filmes que exploram de forma muito particular e visceral conceitos atrelados a cultura material dos bonecos e a representatividade do imaginário atrelada aos mesmos no país.

3.2.2 *Sonezaki Shinjū* (1978)

Já a produção de Yasuzō Masumura (1924 – 1986), em contrapartida, é interpretada de maneira bem mais literal. O filme trata da exata história trabalhada neste trabalho, com a alteridade de que o roteiro utiliza da adaptação futura de Monzaemon, onde Kuheiji paga por seus crimes sendo espancado pelos cidadãos, para seu roteiro. Mas de forma geral, o filme apresenta uma interpretação de época, figurinos e localidades historicamente fidedignas.

O principal ponto de virada da produção vai em direção a algumas decisões criativas: os protagonistas do filme eram astros musicais do rock e do pop japonês da época, algo que talvez justifique a trilha sonora guiada por energéticas guitarras e outros ritmos musicais, para mais do *shamisen* ou tipos de música clássica japonesa, além de uma direção bastante dinâmica, vigorosa e, em certos momentos, sarcástica, o que desponta, em vários níveis, em algo muito próximo ao estilo do diretor norte americano Quentin Tarantino (1963 – Atualmente), nessa época ainda fora de atividade.

De maneira geral, o filme de Masumura se apresenta como um competente drama de época, não devendo em nada a memória de Chikamatsu Monzaemon e inspirando certas liberdades neste que vos fala.

3.2.3 *Dolls* (2002)

Esse fora o primeiro filme examinado em razão desta pesquisa, por indicação do orientador deste trabalho. O filme de Takeshi Kitano começa de maneira muito

²⁴ Movimento cinematográfica desenvolvida na França no final da década de 1950 e início dos 60, com profundas inspirações estéticas em obras do cinema Japonês, com características próprias do senso contestatório e contracultura iniciado dos anos 60.

similar ao filme de Masashiro Shinoda: aqui, já durante a interpretação de um espetáculo *Bunraku*, o espetáculo *Mensagem para o Inferno* (1711) de Chikamatsu Monzaemon. Vemos os bonecos se comunicando, conectando-se; até sermos guiados a atores reais em um cenário muito particular, vítimas das circunstâncias de um destino previamente definido.

Kitano não adapta nenhuma peça específica de Monzaemon (mesmo com as claras referências a sua obra) ou outro autor que seja, mas utiliza do “folclore” do *ningyō jōruri*, de suas peças domésticas, para o desenvolvimento de algumas tramas paralelas, contos que não se encontram (apenas se sobrepõe em rápidos momentos) a não ser pela coincidência cármica que compartilham: o destino final da morte.

A direção de Kitano aqui é deveras autoral. Em um movimento mais amplo do que Shinoda e Masumura, ele utiliza de elementos de cena, figurinos e localidades que discorram esses elementos da tradição sem utilizar da obviedade. Os elementos de cena e realidade dos personagens são contemporâneos, assim como seus figurinos (com exceção de uma das histórias, onde a utilização de trajes e cores se mistura com a realidade das marionetes do *Bunraku*) e seus cenários, que evocam o sentimento aconchegante ou aterrador típico desse Teatro com base em suas próprias belezas, naturais ou artificiais. Há intensa atenção a todos esses detalhes mais simbólicos na obra, a passagem do tempo, a mudança de estações, tais reflexos em suas indumentárias. Deste modo, tenho meu “primeiro” contato com uma possibilidade de interpretação mais autoral para com o projeto.

3.2.4 Shakespeare à la Kurosawa

O cinema de Akira Kurosawa (1919 – 1998) talvez seja o primeiro ponto de contato de muitos ocidentais com a arte do cinema japonês. Foi assim com este autor. Da mesma forma que o cinema de Kurosawa fora um dos primeiros elementos a inspirar e apresentar uma gama de possibilidades de interpretação textual para encenações teatrais ou produções cinematográficas.

Um dos principais motivos para minha aferição à obra de Kurosawa talvez seja sua intrínseca paixão por Shakespeare. Em dois filmes específicos, *Trono Manchado de Sangue* (1957) e *Ran* (1985), Kurosawa adapta as histórias de *Macbeth* (1607) e *Rei Lear* (1606), consecutivamente, aos moldes de um drama de época japonês e combina a atmosfera dos dramas feudais do período de domínio militar dos samurais

à dramaturgia de Shakespeare. O cineasta japonês utiliza diversos componentes do cerne das obras do dramaturgo inglês em acordo com sua cultura mãe, artística e histórica. E de certo modo, os personagens de seus filmes se aproximam muito mais do desenvolvimento da personagem trágica shakespeariana do que das personagens das formas tradicionais do teatro nipônico. Não só seu apego a Shakespeare é claro, como reverbera em toda sua produção para além de seus filmes adaptados a partir da obra do inglês.

Em segundo lugar, encontra-se o apreço do diretor por uma direção extremamente vistosa. Kurosawa não é só um diretor que preza pelo texto, como é um grande visualista. Seu cuidado ao trabalhar cada frame de seus filmes é palpável. Existe uma visão sempre atenta aos detalhes mais viscerais de sua produção, que presta homenagens a um conjunto de referências demasiadamente queridas que fico feliz de poder, em partes, compartilhar.

3.3 Nas Sonoridades: do *Shamisen* ao *Sampler*

Trata-se de editar, construir muito material e depois juntá-lo como um pintor.

Thom Yorke

A Música, muitas das vezes, é capaz de construir visualidades mais literais do que formas de arte literalmente visuais. Partindo deste ponto, seria de senso comum pressupor que um dado mergulho em uma discografia de instrumentos clássicos japoneses, sobretudo do shamisen que é utilizado como instrumento percussor das peças do *Bunraku*, entraria em contexto. O que foi, parcialmente, o caso aqui.

A atmosfera e referências do trabalho apresentadas até o momento se apoiam em um repetido fluxo de objetos imagéticos, textos bibliográficos e personalidades muito dispares, que se encontram em alguns pontos, mas nunca *dizem a mesma coisa da mesma forma*. A partir daí, foi fácil seguir um caminho que reúne diferentes sonoridades que seguem temas alinhados com a proposta do texto: amores fatídicos, destinos desesperançados e, claro, reimaginações da clássica sonoridade japonesa do shamisen. Da música popular norte-americana a arranjos da música clássica europeia, chegando no rap e no hip-hop, que em si são categorizados como artes do *sample*, da colagem de múltiplas sonoplastias, e definem muito bem, como nenhuma outra arte, o que seria produto final deste projeto.

Como outro importante ponto de virada, chega a mim o álbum musical *Kid A* da banda britânica de rock alternativo, *Radiohead*. O álbum *Kid A* entra com uma onda de sintetizadores e guitarras digitalmente distorcidas, com vozes retrabalhadas e deformadas e uma série de *samples* construídas em softwares desenvolvidos já no fim do século XX. Concebido no berço dos princípios da música eletrônica, de forma geral, *Kid A* investiga conceitos muito trabalhados musicalmente no fim dos anos 90 e início dos 2000: verbalizações entre tecnologia e o distanciamento humano, um mundo pós-apocalíptico e as perspectivas de um novo mundo possível (ou não). “É sobre o medo de morrer”, diria Thom Yorke, vocalista da banda, em uma entrevista (MOLYNEUX, 2016). A experimentação se mostra o almejo principal do disco: mais importante que as próprias letras, as possibilidades sonoras desejadas e alcançadas aqui constroem o tom e *textura* musical do projeto; um mundo muito palpável de emoções humanas distantes, ainda assim devastadoras. Mesmo que em segundo lugar, as letras ainda trabalham de forma a sintetizar de forma muito breve conceitos complexos, como na faixa final, *Motion Picture Soundtrack*, onde com pouco menos de catorze estrofes são dadas indicações de fatídicas conexões cármicas, tema muito alinhado ao cerne do texto deste trabalho.

Dessa forma, temos uma playlist inspiracional que acompanhou os processos criativos deste trabalho desde o início, influenciando os caminhos e definições do projeto final. Entretanto, tal playlist não se categoriza como *trilha sonora do projeto*, item este que fica em aberto para um futuro desenvolvimento, a partir das referências musicais aqui compiladas, perante sua montagem oficial.



Figura 15: Código QR para playlist "Sonezaki". Acervo do autor.

3.4 *Kimono*: Símbolos de Uma História

Por quimono ou *kimono* (きもの / 着物), abreviação de *kirumono*, temos literalmente “coisa de vestir” (YAMANAKA, 1982), onde *ki* ((着)) = “vestir” e *mono* ((物)) = “coisa”, ou ainda “objeto”. A história do quimono está intrinsecamente ligada as formas ancestrais de vestir no Japão, que parte de um passado de referências extra regionais até um desenvolvimento com viés militarista. Tratemos, inicialmente, do assunto por um viés da corte e classes militares governantes.

Desde antes do período Nara, ainda no período *Asuka* (552 – 646), influências chinesas se instauraram no modo de vestir japonês (em destaque, os da corte) com suas amplas mangas, colarinhos de pé, calças largas e saias fluídas graças as expedições japonesas à China que trouxeram fortes influências confucionistas e outros aspectos da cultura das dinastias Sui (581 – 618) a T'ang (618 – 907) (YAMANAKA, 1982).



Figura 16: Reconstruções de trajes do período Nara. Vemos o Imperador e uma dama de companhia.
Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

É no período seguinte, o Heian dos séculos VIII até o XII, que o Japão começa a instaurar um modo de vestir mais original após romper relações com a dinastia T'ang, o que se alinha com o início de uma produção artística mais autoral por membros da corte imperial, onde a arte da corte Heian é vista como o primeiro grande apogeu da cultura japonesa (ANAWALT, 2011). Logo, as mulheres começam a utilizar verdadeiros “invólucros” amarrados ao corpo com seus trajes multicoloridos de *doze camadas*²⁵ e os nobres homens da corte utilizavam, principalmente, longos robes chamados de *sokutai*. Com combinações de tonalidades exploradas a exaustão em sedas e brocados luxuosos, as vestes femininas viriam a ser de grande referência pictórica pois é aqui que conceitos como o *koromogae* (lit. “troca de roupa sazonal”) ficam estabelecidos e passam a ser reverberados até a história contemporânea do

²⁵ Os famigerados *jūnihitoe*.

Japão, pois se seguiam estritos códigos de cores, estampas e motivos a serem usados em cada época específica do ano.



Figura 17: Reconstruções de trajes do período Heian. Vemos o Imperador e sua esposa, em um Sokutai de inverno e um Jūnihitoe de verão. Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

Um estado embrionário do quimono como conhecemos hoje foi gerado ainda no período Heian, segundo Liza Dalby, com a utilização do *kosode* (lit. pequenas mangas²⁶), uma roupa de baixo para as mulheres da corte, sendo adotado como uma roupa padrão pelas plebeias, em composições de fibras naturais como rami e cânhamo; o que viria a influenciar o vestir dessas mulheres de samurais em estilos mais simplificados, com a utilização do *kosode* com o *uchigi*, uma jaqueta brocada presente nos trajes do Heian. Já ao fim do período Heian, a classe militar dos Samurai teve seu epítome como os grandes redentores do poder, com o período *Kamakura* (1185-1333) seguinte marcado por constantes embates provinciais, a ascensão dos senhores de terra e a fatídica impotência da classe de nobres vigente.

“O período Kamakura foi uma era de eficiência militar em vez do luxo cortês. Durante este tempo o decote quimonóide tornou-se padrão até mesmo para os homens. O vestuário público para homens da classe guerreira consistia em um conjunto de duas peças, com uma

²⁶ Termo que se refere mais a pequena abertura para passagem do braço e mãos do que ao comprimento da manga, nesse caso. As mangas das camadas dos trajes da corte eram deixadas sem costura, abertas; já as do *kosode* existiam como pequenas bolsas, atadas (DALBY, 2001).

parte de cima quimonóide e calças curtas, juntos chamados *hitatare*. Na batalha, homens que lutavam vestiam uma intrincada armadura sobre o *hitatare*. Golas redondas, altas e mangas largas eram reservadas para cerimônias exaltadas, e finalmente saíram de moda mesmo nesse contexto, exceto entre os já sem poderes membros da corte e da nobreza.” (DALBY, 2001, p. 34)



Figura 18: Reconstruções de trajes do período Kamakura. Vemos o hitatare de um samurai e da esposa de um samurai, já em um formato mais simplificado de vestir com kosode e uchigi. Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

Já no período Muromachi, claramente, as esposas dos homens de mais alto escalão (já na classe dominante dos samurais) permaneceriam com ecos de estilo da nobreza remanescentes dos períodos anteriores, entretanto apenas em cerimônias muito específicas. No meio tempo, apenas seu *kosode* branco e suas *hakamas* (calças amplas e plissadas) vermelhas seriam suficientes para pequenas aparições em público, sempre com os rostos cobertos. A não utilização das próprias *hakamas* passou a ser uma realidade definitiva, com o *kosode* se alongando até os pés de suas usuárias e tornando-se um traje definitivo, amarrado por uma versão inicial do *obi*²⁷, juntamente ao *katsugo* (uma espécie de *kosode* sem gola) que era amarrado a cabeça. O traje masculino continuaria com suas dignidades do período anterior, sem grandes mudanças. Na verdade, seu estilo repudiaria certas luxuosidades do período, a serem ressaltados o surgimento do teatro *Nō*, da Cerimônia do Chá e

²⁷ Lit. “faixa”. Uma espécie de cinto, que varia de formatos, utilizado para atar roupas tradicionais japonesas.

desenvolvimento de uma Alta Arquitetura (YAMANAKA, 1982), pois estes acreditavam que o comportamento exuberante da nobreza os levava a sua queda.



Figura 19: Reconstruções de trajes do período Muromachi. Vemos o samurai em um Suo²⁸ e a esposa de um samurai com um kosode e katsugo. Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

No período *Azuchi-Momoyama* (1573 – 1603) o poder se mantinha na classe militar. Mulheres de todas as classes já incorporavam o uso exclusivo do *kosode*, entretanto, as esposas dos *daimyō* mais poderosos passaram a utilizar o *uchikake*, a evolução do *uchigi* do período Kamakura, um traje estofado voltado, principalmente, para o inverno, em cerimônias especiais em razão de enriquecer seus visuais. Traje este que ainda nos dias atuais viria a reverberar em certas ocasiões. O traje masculino ainda não recebe grandes mudanças, com a diferença que na Figura 19 temos um *suo* com emblemas familiares (*kamon*) estampados, prática que no período anterior vinha sendo adotada crescentemente. A utilização desses emblemas também viria a reverberar fortemente no período seguinte, sobrevivendo até a atualidade. Durante esses períodos de amplo regime e embates militares entre diferentes famílias, há um grande desenvolvimento de armaduras e utensílios de batalha que também nos ajudariam a entender um tanto mais da história de formação do Japão como um todo. Também há fortes influências culturais advindas de territórios ocidentais, como da

²⁸ Traje idêntico ao *hitatare*, apenas com mudança em sua composição: enquanto o *hitatare* seria feito de seda, esse seria feito de materiais próximos ao linho (YAMANAKA, 1982).

Europa, influenciando crenças e maneiras de vestir de diversos samurais e senhores de terra. Contudo, tais questões não serão abordadas aqui.



Figura 20: Reconstruções de trajes do período Azuchi-Momoyama. Vemos o samurai em um suo e a esposa de um samurai com um kosode e um uchikake. Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

O visual final que nos é apresentado acima na silhueta feminina, a priori, seria uma prévia dos formatos definitivos alcançados no período Edo, trabalho no qual se passa este trabalho. É no Edo que temos o formato do quimono que viria a sobreviver por mais de dois séculos a frente, sendo apenas percebido como “*kimono*” por seus compatriotas em uma perspectiva ocidental dada somente no período Meiji.

3.4.1 Os Quimonos de Edo

O período Edo fora um ponto de virada em diversos pontos para a nação japonesa. Com Tokugawa Ieyasu (1543 – 1616) tomando conta de todo o país em 1603, foi formado o xogunato Tokugawa. Inicia-se então um período isolacionista do Japão e a decorrente ascensão da classe mercadora, que viria a superar a influência samurai em diferentes âmbitos sociais.

A eclosão do estilo ukiyo-e se misturou ao viver desses cidadãos. A produção desses mercadores e artesãos ajudou a moldar a Estética do que os artistas do teatro *Kabuki* e as cortesãs usariam, através de gravuras que ou colocavam seus espetáculos em vigência, onde seus atores apareciam com elaborados quimonos híbridos dos estilos de *kosode* dos camponeses e das mulheres da classe alta

(YAMANAKA, 1982), ou serviam como verdadeiras *fashion plates*²⁹ com cortesãs como protagonistas, a seguir suas demonstrações de estilo. Dessa forma, o poder monetário cada vez mais saía das mãos da classe dos Samurai e partia para a dos mercadores e artesãos, mesmo que o poder militar ainda fosse hegemônico no Japão.

As inegáveis trocas de códigos vestimentares entre membros da corte e membros da plebe, já ocorridas em períodos anteriores, estabelecem-se aqui como um fato crucial, especialmente no caso onde as classes da base da sociedade ditam o que será ou não uma *tendência de moda*.



Figura 21: Reconstrução do traje de uma Prostituta do período Azuchi-Momoyama. Temos aqui um kosode amarrado por um Nagoya Obi, formato de obi mais comum ainda na atualidade. Fonte: Museu do Traje de Kyoto.

Quanto a questão de uma Indústria de Moda, Terry Satsuki Milhaupt afirma que “o moderno sistema da moda de quimonos surgiu das fundações institucionais moldadas na virada do século XVII” (MILHAUPT, 2014). Há o desenvolvimento de técnicas exclusivas de tingimento por isolamento³⁰ e estêncis, a propagação dos *hinagatabon*, livros de estampas e designs de *kosode* que funcionavam como barômetros do que se usar através das grandes massas, além da profusão de artesãos voltados a produção desses quimonos, onde os *chōnin* (ou “cidadinos”)

²⁹ Ilustrações que demonstram as tendências de moda, conceito que se firma popularmente na Europa no século XIX, porém pode ser aplicado às pinturas de corte do século XVI como *barômetros de Moda*.

³⁰ Técnica *yūzen*. Consiste na aplicação de tingimento dentro de contornos de pasta de arroz tingida ou não tingida.

escolhiam, os mais ricos de suas próprias casas, os padrões e cores e todas as etapas de produção eram delegadas (da modelagem, variando-se os formatos de mangas, ao tingimento da peça).

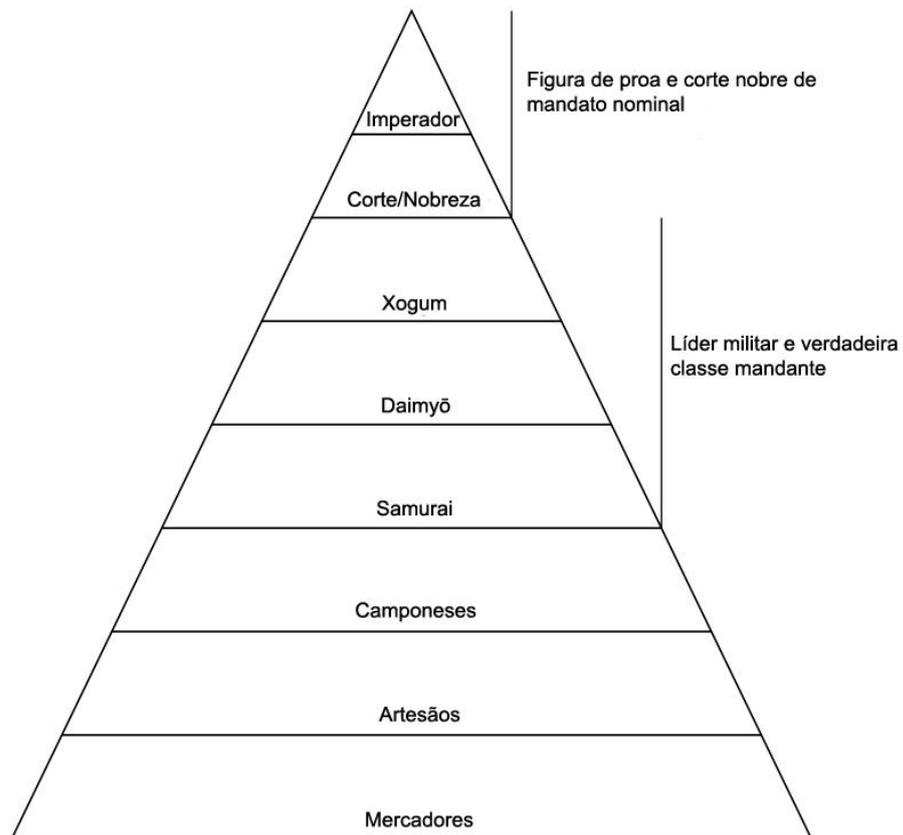


Figura 22: Esquema social de Edo. Abaixo dos Mercadores, haviam inúmeros grupos de excluídos.

Mesmo com a classe artística tendo maior parte da influência estética sobre seus compatriotas, a classe Samurai ainda possuía certa relevância. Prova disso é o *furisode* (lit. “mangas dançantes”), um dos trajes mais simbólicos da história do Japão, ter se estabelecido a partir da utilização desses em situações informais. O *furisode* surge como uma roupa infantil utilizada por meninos e meninas, caracterizado por suas longas mangas que poderiam até mesmo arrastar no chão. Sempre muito coloridos e chamativos, há especulações que sua origem remonte a notória característica desses trajes em formato de “T” onde painéis quadrangulares são cortados e costurados, moldando-se a todos os tipos de corpos. Logo, a altura de uma manga adulta teria sido aplicada a altura dessas mangas infantis e o estilo teria permanecido. Algo que não seria de todo verdade, visto que no período Heian também temos longas mangas. De qualquer forma, os samurais foram os primeiros a adotar

tal estilo em suas vestes, em proclamadas caminhadas com suas mangas dançantes e belamente estampadas. Após um tempo, o estilo foi tomado pelos atores, pelas cortesãs e, conseqüentemente, pelas cidadinas da classe média. E mais algum tempo depois, o fato de possuir uma manga tão fluída caracterizaria uma natureza particularmente feminina, onde se acreditava que apenas uma mulher poderia atrair o espírito do homem que ela amava somente com o balançar de sua manga, mesmo de longe (YAMANAKA, 1982). Dessa forma, estabelece-se a situação onde apenas mulheres solteiras passam a usar o *furisode*.



Figura 23: *Gojōzaka*, da série *Sessenta e nove Estações da Estrada do Kisokaidō*. 1852. Gravura *nishiki-e*, tinta sobre papel. Utagawa Kuniyoshi. Na gravura vemos uma menina, com um par de *okobo*³¹ e um *furisode*, e um *samurai*, com um par de *geta* e espadas e um *furisode*, caminhando com guarda-chuvas. Fonte: Museu de Belas Artes de Boston, MA. N. de Acesso: 11.38972.19

“O *furisode* [...] em seu sentido mais amplo, o termo se refere a roupas com mangas que balançam porque apenas parte dela são costurados ao corpo, e, portanto, pode incluir *katabira* (veste sem forro, um

³¹ Variação das *geta*, geralmente utilizadas por crianças, em cerimônias de Chegada de Idade e aprendizes de gueixa.

quimono de fibra de cânhamo usado no verão), *hitoe* (veste sem forro, um quimono de seda também usado no verão) e *uchikake* (fornado, um quimono de seda com bainha amassada, usado sem uma faixa como um quimono externo em ocasiões formais). Enquanto *kosode* normalmente seria o termo *guarda-chuva* para se referir a todas essas roupas, *furisode* se refere especificamente a um quimono de seda forrado com um fino enchimento - mas não usado como *uchikake* - e mangas balançando, que no período Edo crescia cada vez mais.” (IWAO, Nagasaki in JACKSON, 2015, p. 10)



Figura 24: Exemplos de mangas utilizadas no período Edo. Apresentação Quimono: Símbolos no Feminino, 2021. Fonte: Acervo do autor.

Outro tópico crucial no período Edo é o *obi*. Evoluções consideráveis do estilo *Nagoya* (visto na Figura 21) ocorrem, com o alargar da faixa e elaborados bordados e pinturas brocado aparecendo na formação de seu visual. Atualmente, existem cerca de cinco variações de *obi* compartilhadas entre homens e mulheres, com distinção em sua largura e construção visual. Para as *chōnin* temos alguns outros itens essenciais na formação do visual, como as *tabi*, meias tradicionais japonesas que remontam ao século XV, as sandálias *zōri* (planas, feitas de fibras naturais como madeira, couro e etc.) ou as *geta* (dentadas, também feitas de fibras naturais) e uma variedade de acessórios para o cabelo (chamados *kanzashi*) tornam-se

indispensáveis. Estabelece-se também no período Edo algumas questões essenciais de utilização sazonal de itens do vestuário diretamente herdadas do período Heian, onde a influência de suas múltiplas camadas e cores permaneceria presente de certa maneira nas camadas menos numerosas de Edo. Tais questões evoluíram com o passar dos anos até nossa contemporaneidade e podem ser conferidas no esquema abaixo:

SAZONALIDADE				
	Primavera	Verão	Outono	Inverno
Mês	Abril	Julho	Novembro	Janeiro
Camadas	Awase (com forro)	Hitoe (sem forro)	Awase	Awase
Têxtil	Acetinado	Gaze	Crepe	Adamascado
Cores	Pálidas, frescas	Claras, leves	Quentes, escuras	Brilhantes, vivas
Motivos	Flor de cerejeira; Cesta de flores; Pavões; Kusudamas e etc.	Clematis; Água e ondas; Lírios; Peixes; Leques; Flores estrangeiras; Pontes; Insetos e etc.	Caqui; Tambores; Art Deco; Cisnes; Folhas de bordo; Cabaças; Nozes e etc.	Pinho; Bambu; Ameixeira; Bonecas <i>goshō</i> ; Garças; Fênix; Neve e etc.

Figura 25: Esquema de sazonalidade do vestuário do período Edo até atualmente. Apresentação Quimono: Símbolos no Feminino, 2021. Fonte: Acervo do autor.

Quanto ao traje masculino, poucas alterações ocorreram. A vida masculina ocorria de maneira vividamente cidadina, o que deixava pouco espaço para expressão individual através do vestir vide as obrigações sociais de cada homem. Mas aos mais ricos, aplicava-se ainda a possibilidade de grandes extravagâncias (sobretudo nas roupas de baixo e partes internas das roupas). Ainda assim, o estilo masculino era demarcado por tons mais neutros no geral, mesmo que o esquema de sazonalidade acima pudesse ser aplicado em certo nível ao seu vestuário. Na verdade, a maior demonstração de prosperidade que um homem poderia dar através do vestir seria

dada por sua esposa; caso que nos leva a um apontamento interessante da história onde um mercador chama mais atenção do que deveria do próprio xogum

“[...] Um rico comerciante chamado Rokubei... reunidos com muitos outros cidadãos na rua para ver o xogum procissão ao Templo Kan’ei. O xogum notou Rokubei na multidão, exibindo sua riqueza nas magníficas vestimentas das mulheres de sua casa. Por tal extravagância inapropriada de um cidadão, suas casas e terras foram confiscadas e ele foi banido.” (JACKSON, 2015, p. 27)

A história do Japão é demarcada por constantes cisões sociais, e a indumentária representava um grande papel nessa questão. A extravagância vestimentar dos cidadãos chamava a atenção de seus governantes como um todo, o que levou a promulgação de constantes leis suntuárias que definiam *quem* poderia usar o *que*. As punições não eram nem um pouco menos severas do que a da citação acima. Limitações a tipos de bordados e fios, tingimentos e outros luxos eram muito específicas. Os cidadãos encontraram diversas formas de “burlar” tais leis sem de fato as burlar: ao utilizar tingimento por estêncil que mimetizava técnicas como o *shibori*³² e bordados em seus *kosode* ou deixar certas belezas escondidas no forro de seus *haori* (jaqueta de tamanho médio, utilizada em razão de proteger o quimono de poeira e outras avarias), uma bela pintura em um recorte da mais fina seda, por exemplo, em um claro desenvolvimento da estética que viria a ser conhecida como *iki*³³.



Figura 26: Haori virado do avesso, detalhe do forro. Início do século XX. 114,3 cm x 131,1 cm.

Fonte: Museu Metropolitano, NY. N. de Acesso: 1983.564

³² Técnica manual de tingimento *tie-dye* por amarração e isolamento de áreas.

³³ Conceito estético japonês que prega por um ideal de sofisticação natural, em um sentido que remonta a um visual “chique”, “elegante” e “discreto”.

Do outro lado, mais especificamente nos *distritos dos prazeres*, do lado dos profissionais do teatro e da prostituição, tais leis suntuárias eram abolidas. Como uma espécie de “terreno neutro”, bairros de ação extralegal como o Yoshiwara na cidade de Edo, onde todos poderiam usufruir dos juízos efêmeros do *ukiyo-e* como estilo de vida, mesmo os contratantes de serviços poderiam andar da forma que lhes apetecesse. A extravagância no teatro *Kabuki* se mantinha, com trocas de figurinos que beiravam a exaustão e motivos muito expressivos, assim como a avassaladora profusão pictórica de cores dos quimonos das cortesãs, muitos desenvolvidos pelos maiores artistas e pintores da época, como o lendário Ogata Kōrin (1658 – 1716).

Deste modo, *vestir o quimono* se consagrou como uma arte clássica com o decorrer dos anos, arte esta denominada *Kitsuke* (着付け).



Figura 27: Diferentes trajes do Teatro Kabuki. Exposição de 2012 “Kabuki – Costumes du Théâtre Japonais”. Fonte: Fundação Pierre Bergé – Yves Saint Laurent, FR.

3.4.2 Os Quimonos de Sonezaki

A arte é algo que se encontra na tênue margem entre o real e o irreal.

Chikamatsu Monzaemon

Grande parte do traje de cena do teatro *Bunraku* segue pelo mesmo caminho da sua arte irmã, o *Kabuki*:

“[...] Como no Kabuki, alguns trajes das peças históricas (*jidaimono*) do Bunraku são extremamente elaborados, fantásticos ou mesmo grotescos, de grande efeito dramático. Já os dos dramas domésticos (*sewamono*) são cópias relativamente fiéis do vestuário adotado pelo

povo japonês no século XVIII e início do XIX. Assim, no momento em que o boneco aparece no palco, o espectador bem informado decodifica imediatamente a personagem. Fica sabendo de sua posição social, idade e mesmo o tipo de peça a ser encenada, se um drama histórico ou uma tragédia, se transcorre no inverno, primavera, verão ou outono, posto que as roupas são confeccionadas com padrões adequados à estação do ano em que ocorre a peça. (KUSANO, 1993, p. 247).

De forma mais direta, muito do que ocorre neste meio teatral entra em acordo com princípios ocidentais do figurino: contar uma história através do seu vestir.

“No fim do século XIX novos pesquisadores começam a encarar o traje como um complemento fundamental da cena no sentido da adequação do traje à personagem. Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é só bonita. Ela tem que servir ao ator na elaboração da sua personagem. O traje de cena começa a ser reconhecido como importante elemento de ligação entre o palco e a plateia, entre o ator e o espectador, transferindo imagens, causando impressões.” (VIANA, 2021, p. 7)

Em formais ancestrais de teatro (o próprio Teatro Grego) a forma de vestir já era clara e demarcada, onde o ator fazia distinção de sua posição. Havia já outrora um modo específico de comunicar. As próprias vestimentas do teatro elisabetano, mais especificamente nas peças de Shakespeare, entravam em acordo com vestimentas da época para seus personagens mais contemporâneos (KUSANO, 1993), como o nosso Romeu. A citação acima entra mais como um complemento ao fazer e elaborar os figurinos da peça *Sonezaki*: como uma clássica peça *sewamono*, existira a priori uma maior sobriedade na construção de seus figurinos. O que não significa que tais vestes seriam menos suntuosas, tratando-se da classe específica que temos aqui, uma cortesã. A questão que nos dificulta o olhar talvez sejam as encenações mais contemporâneas que temos do *Bunraku*: com a restauração Meiji no século XIX diversos conceitos ocidentais, inclusive do meio teatral, puderam adentrar no imaginário e construção de certas “niponicidades”. Existiria, portanto, até mesmo em peças mais fantásticas, uma inclinação realista-naturalista sendo realizada no teatro *Bunraku* do século passado, os quais temos amplos registros fotográficos, principalmente no âmbito das tragédias domésticas; talvez em uma tentativa de cortar excessos visuais e deixar espaço para o protagonismo do sentimento.

Em toda Direção escolhas devem ser tomadas. Nesta, tomo o caminho de certos excessos visuais. Muitas das concepções e materializações das roupas dos personagens entraram em consonância com trajes de cena do teatro *Kabuki*, com seu

constante carnaval visual e altos níveis de expressividade. Bordados e detalhes consideráveis foram incluídos para indicar sentidos como religião, emoção pessoal e estação do ano, além de incluir referências visuais que primeiramente tornaram possível o desenvolvimento deste projeto, como as próprias obras de Takashi Murakami ou matérias utilizados nas artes atreladas a sonoridade hip-hop. Desta forma, os quimonos de *Sonezaki* puderam adquirir uma personalidade própria.

3.5 *Sonezaki*: Primeiras Concepções

Meu objetivo é realizar um processo criativo que construa uma ponte entre o passado e o futuro.

Takashi Murakami

O primeiro passo para uma concepção visual do projeto foi fazer uma colagem. Utilizei dos diferentes artistas e obras citadas para produzir uma colagem analógica inspiracional do projeto como um topo, que ilustrasse de forma sucinta e direta diferentes aspectos que eu abordaria na produção.



Figura 28: Colagem base de *Sonezaki*. Acervo pessoal do autor.

Outro ponto principal nesta colagem fora a retirada de uma cartela de cores, tópico destrinchado a seguir.

3.5.1 Cartela de Cores

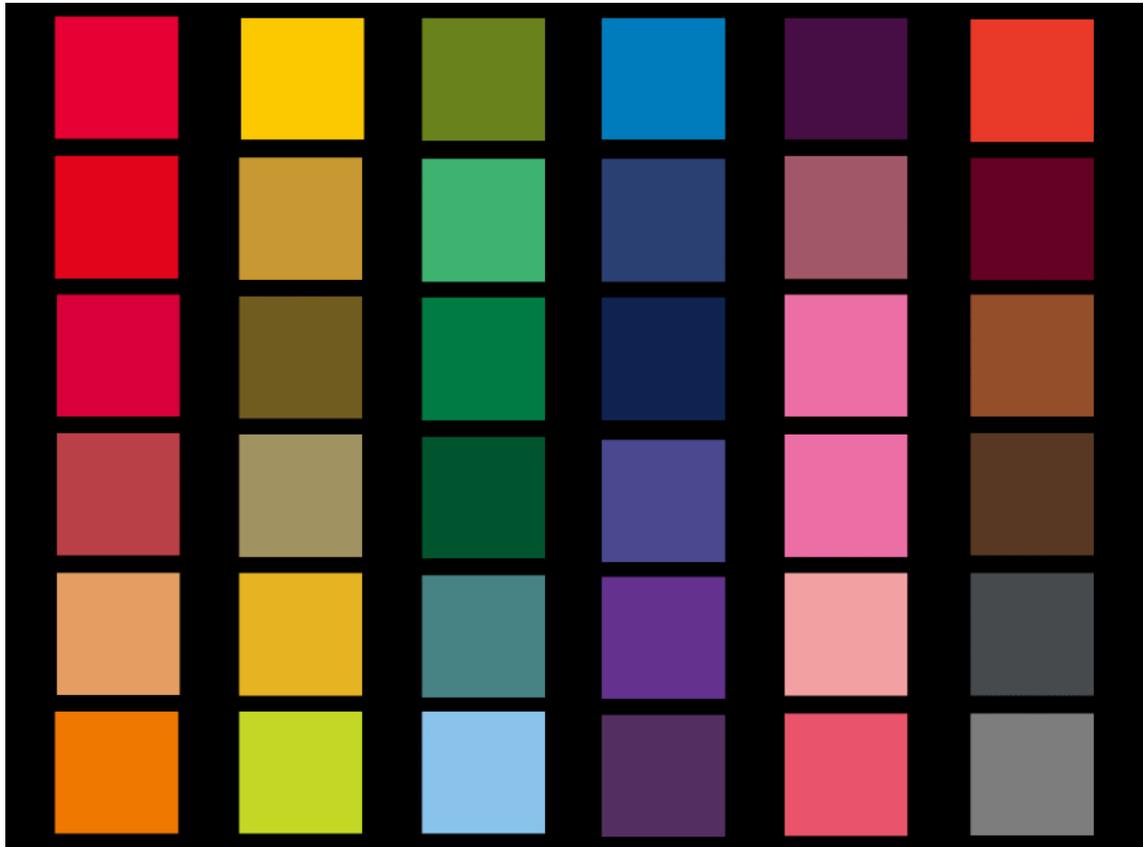
A subjetividade atribuída ao elemento *cor* por diferentes nações é deveras instigante. Diferentes percepções são tidas baseadas em questões geográficas, sociais e culturais múltiplas

“Que os japoneses devem possuir seu próprio senso de cor não é surpreendente, pois como quase todos os outros aspectos da vida humana, a percepção de cores varia de cultura para cultura. A primeira e mais fundamental razão para essa variação pode ser atribuída à geografia. As pessoas que vivem em terras áridas obviamente perceberão verde de uma forma diferente das pessoas cercadas por florestas exuberantes, como é o caso do Japão. Geografia também ditará os materiais que podem ser usados para criar os pigmentos e corantes para colorir objetos. Uma vez que a geografia preparou o cenário, outros fatores entram em jogo, como a direção em que uma determinada cultura evolui. Por exemplo, certas cores podem ser restritas a certas classes, como aconteceu no período clássico da cultura japonesa história. Um terceiro fator é a influência cultural externa, em quais as percepções de cores de uma cultura são adotadas por outro como parte do fluxo e refluxo de história. No caso do Japão, as primeiras fontes de tal influência foram a Coréia e a China.” (HIBI, 2000, p. 1)

Uma das características mais marcantes em relação a cultura nipônica como um todo pode ser encontrada na sua relação intrínseca com elementos da natureza. No período Heian, com uma cultura totalmente voltada a produção da agricultura, não é estranho o fato de que muitas de suas desenvolvuras artísticas partissem da exaltação, pitorescas ou poéticas, de suas riquezas naturais. Temos, na literatura, breves poemas que demarcam a passagem das estações, com bases como “o fim da florada das cerejeiras e o início das flores de ameixeira”, onde tais inclinações ao notar da passagem temporal são incorporadas também no modo de vestir (ibidem, 2000).

“Naturalmente, os nomes das cores também passaram a ser dominados por alusões semelhantes à vida das plantas. Termos literários para cores que derivam de plantas e flores sazonais, juntamente com os nomes de cores criadas com corantes vegetais, respondem por uma proporção esmagadora do tradicional vocabulário de cores. Por outro lado, os nomes das cores provenientes de animais e minerais são muito menos comuns, possivelmente porque estes últimos têm poucas associações com as estações do ano. O único nome de cor que se encontra relacionado a pedras preciosas é *kohaku-iro* (âmbar), enquanto os nomes derivados da cor da pelagem dos mamíferos são limitados, mesmo na época medieval e mais tarde,

a *kitsune-iro* ("cor de raposa") e *nezumi-iro* ("cor de rato", cinza). Entre os seres vivos cujos nomes adotados para corantes, as aves são relativamente frequentes, embora limitadas às espécies comuns: pato (azul, presumivelmente porque a parte azul de sua plumagem era mais visível), pipa (marrom), pardal (marrom-avermelhado), toutinegra-domato (oliva), siskin (chartreuse), íbis com crista (rosa pálido) e corvo



(preto).” (HIBI, 2000, p. 98)

Dessa forma, utilizo da nomenclatura e percepção de cores pelo viés clássico japonês para a formação dessa cartela.

Nome Original	Tradução	Hex Triplet
Aka	Vermelho	#e60033
Kurenai	Carmesim	#d7003a
Shojo-hi	Sangue de <i>Shōjō</i> ³⁴	#e2041b
Enji	Cártamo chinês	#b94047
Daidai-iro	Cor de laranja	#ee7800

Figura 29: Cartela de cores realizada pelo autor.

³⁴ Um *shōjō* (猩々 ou 猩猩, “bebedor pesado” ou “orangotango”) é uma espécie de espírito do mar japonês com rosto e cabelo vermelhos e uma predileção por álcool. A lenda é o tema de uma peça *Nō* de mesmo nome. Existe uma máscara *Nō* para este personagem, bem como um tipo de maquiagem de palco Kabuki, que leva seu nome.

Komugi-iro	Cor de trigo	#e49e61
Himawari-iro	Cor de girassol	#fcc800
Yamabuki-cha	Dourado amarelo-marrom	#c89932
Uguisu-cha	Marrom toutinegra-do-mato	#715c1f
Abura-iro	Cor de óleo	#a19361
Kogane	Dourado	#e6b422
Wakakusa-iro	Cor de grama nova	#c3d825
Koke-iro	Cor de musgo	#69821b
Midori	Verde	#3eb370
Tokiwa-iro	Cor de Sempre-viva	#007b43
Fuka-midori	Verde profundo	#00552e
Sei-heki	Azul-esverdeado profundo	#478384
Wasurenagusa-iro	Cor de Não-me-esqueças	#89c3eb
Kon-peki	Azul marinho-esverdeado profundo	#007bbb
Koki-hanada	Campo de flores escuras	#2a4073
Koi-ai	Índigo escuro	#0f2350
Kon-ai	Índigo marinho	#4a488e
Hon-murasaki	Roxo verdadeiro	#65318e
Budou-iro	Cor de uva	#522f60
Shi-kon	Roxo marinho	#460e44
Asa-suou	Pau-brasil-da-Índia Claro	#a25768
Aka-murasaki	Roxo-avermelhado	#eb6ea5
Niji-iro	Cor de arco-íris	#f6bfbc
Koubai-iro	Cor de flor de ameixeira	#f2a0a1
Bara-iro	Cor de rosa	#e9546b
Beni-hi	Cártamo escarlata	#e83929
Ebi-iro	Cor de lagosta espinhosa	#640125
Kaki-cha	Marrom caqui	#954e2a
Kuro-cha	Marrom escuro	#583822

Ai-sumi-cha	Tinta chinesa índigo-amarronzada	#474a4d
Hai-iro	Cor de cinza	#7d7d7d

Tabela 1: Tabela de Cores. Construída com referência de: Site Kidoraku Japan.

3.6 Nas Cenas

Quente está o dia; os Capuletos andam pela cidade. Caso os encontrarmos, não poderemos evitar contendas. O sangue ferve nestes dias quentes.

William Shakespeare

Para tratar de um figurino, é necessário levar em consideração diversas questões cênicas, que se iniciam na decupagem do Texto. Logo o fator geográfico, a *cena* na qual estará inserido o figurino, mostra-se como a etapa mais crucial para concepção desta parte.

No Texto temos todas as informações mais básicas, tal qual o fato da história se passar na região de Osaka, planos de fundo por onde nossos protagonistas, como santuários e bordéis, além de apontamentos históricos extratextuais alcançados durante esta pesquisa que nos direcionam ao período histórico exato e suas condições sociais.

Levo com bastante consideração aspectos da influência budista na arte japonesa para as concepções desses cenários, aspectos esses que giram ao redor da ciclicidade da vida e morte, da natureza, do *processual* da vida. Um dos primeiros movimentos ao redor da visualidade de *Sonezaki* fora proposto nos protótipos da série autoral de fotografia ampliada desenvolvida por mim, *hana-e-e-e-e*. Inspirado inicialmente pela arte do *Ikebana*³⁵, trago algumas perspectivas sobre os diferentes níveis em que uma fotografia pode existir.

³⁵ “Flores vivas” ou “*tornando flores vivas*”. Arte japonesa de montar arranjos florais, com uma ampla significação que historicamente se estende à influência budista na cultura japonesa.



Figura 30: *prototype: hana-e.-e.-e. #5, 2022. Bordado e tinta acrílica sobre impressão digital. 10 x 15 cm. Rôba Yamaguchi.*

O passo seguinte fora adicionar uma *visão* ao que foi apresentado até então. Não sendo um especialista em cenografia, utilizo de noções básicas para concepção visual desse cenário que acabaria por reverberar nos visuais do ensaio fotográfico proposto desde o início: parto então de algumas referências tardias obtidas no trabalho do encenador, coreógrafo, escultor, pintor e dramaturgo norte-americano Robert Wilson (1941 – Atualmente). Majoritariamente conhecido como Bob, seu trabalho na cena reverbera em uma direção teatral completa, que enxerga a linguagem teatral como uma obra de arte única. Seus cenários são extremamente plásticos, lúdicos, assim como outros elementos de sua direção de arte.



Figura 31: *Cena do espetáculo Macbeth, de Robert Wilson. Theatro Municipal de São Paulo, 2012. Fotos por Roger H. Sasaki.*

Dois pontos estabelecidos para a adaptação a serem levados em consideração foram:

- A adaptação se passaria durante o Verão;
- A cenografia deveria levar em conta questões do Teatro de Sombras;

A colagem inspiracional da cenografia amalgamava, além desses dois pontos, locações citadas, tais quais as Florestas e pontes, e tratava de adicionar elementos como a *transparência*, já que em minhas primeiras concepções para o Ensaio a ideia de trabalhar com uma cenografia feita por projeções era muito forte, inspiração direta do trabalho da artista e cenógrafa inglesa, Es Devlin (1971 – Atualmente). Esmeralda utiliza, além de projeções, telões de LED e outros aparatos do universo digital para a criação de sua cena, que geralmente está atrelada ao mundo musical, mas vagueia por todo o universo das artes cênicas. Suas criações são dinâmicas, complexas, com uma constante e clara promulgação da ilusão proposta em sua concepção sem deixar de lado seu apuro e beleza estética. A ideia da projeção também parte do contraponto das *sombras*: em um mundo formado por sombras, a luz projetaria o que é real. Por fim, a utilização de cores sóbrias e amadeiradas do próprio palco do *Bunraku* também entrara em questão.



Figura 32: Cena de *Macbeth*, de Keith Warner. Theaters an der Wien, Vienna, 2003. Cenografia por Es Devlin.



Figura 33: Colagem base do Cenário, 2022. Acervo pessoal do autor.

Alguns rascunhos de cena e palco foram realizados ao imaginar uma montagem física para a peça, baseados nos palcos típicos do *Ningyō Jōruri*.



Figura 34: Rascunhos de cena e anotações. Acervo pessoal do autor.

Assim como alguns estudos em *storyboard* de fragmentos de cenas, inspirados pelos vivíssimos croquis do cineasta Akira Kurosawa.

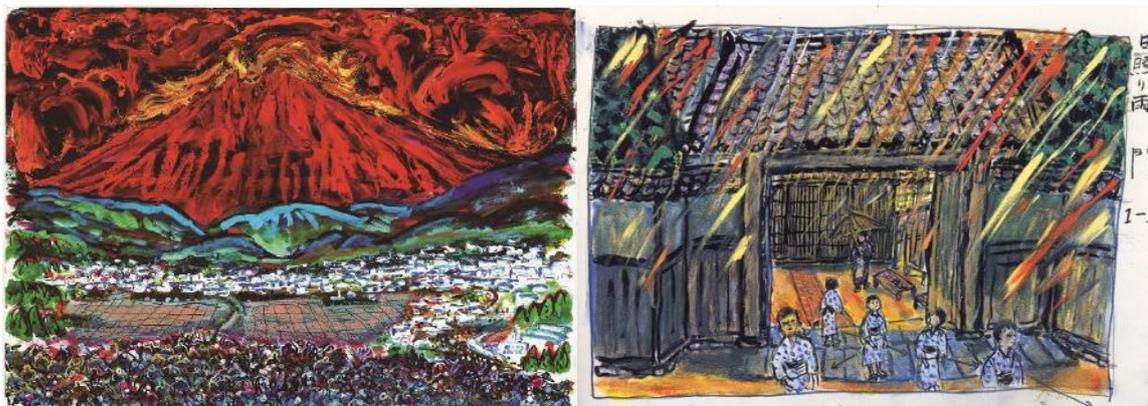


Figura 35: Storyboards do filme *Dreams*, por Akira Kurosawa. 1990. Técnica mista. Fonte: Listal.com



Figura 36: Storyboards de diferentes cenas. Acervo pessoal do autor.

3.7 Decupagem de Cenas e Personagens

O número de cenas da peça trabalhada aqui é bastante reduzido, um único ato com 3 rápidas cenas. Da mesma forma, seu número de personagens é mínimo e apenas três personagens tem voz ativa em mais de uma cena, sendo um desses o antagonista.

Em uma decupagem de cenas simplificada, temos:

Personagem	Cena 1	Cena 2	Cena 3
Tokubei	X	X	X
Ohatsu	X	X	X
Kuheiji	X	X	
Chōzō	X		
Cliente de Ohatsu	X		
Citadinos (ou <i>chōnin</i>)	X	X	
Anfitrião da Casa Temma		X	
Anfitriã da Casa Temma		X	
Cortesãs		X	
Servos(as)		X	

Tabela 2: Decupagem de Cenas.

Como decupagem de perfis simplificados, temos:

Personagem	Perfil
Tokubei	Humilde vendedor de óleo ambulante, Toku para Ohatsu, seu par amoroso. Aprumado. Mostra um caráter idôneo e boa índole através de suas ações e decisões sempre muito definidas. 25 anos.
Ohatsu	Jovem e bela cortesã da casa Temma, Ohatsu se mostra uma pessoa sensível, empática e muito compreensiva. Delicada. Uma oiran do ranque <i>Zashikimochi</i> . 19 anos.
Kuheiji	O “melhor amigo” de Tokubei, traidor, mentiroso, aglutinador, ganancioso, enganador. Com caráter duvidável. Um homem alto e gordo.
Chōzō	Assistente de vendas de Tokubei, um jovem rapaz.
Cliente de Ohatsu	Um homem, um camponês de renda considerável. Fervorosamente religioso.

Citadinos (ou <i>chōnin</i>)	Diversos. Quando do Bando de Kuheiji, são tão terríveis quanto seu colega.
Anfitrião da Casa Temma	Dono da casa Temma, tem certo tratamento carinhoso com Ohatsu. Um homem baixo e gordo.
Anfitriã da Casa Temma	Esposa do dono da casa Temma.
Cortesãs	Colegas de trabalho de Ohatsu. Bisbilhoteiras, meio impiedosas.
Servos(as)	Serventes a Casa Temma, realizam as ações mais braçais.

Tabela 3: Decupagem de perfis.

Posteriormente, caracterizar psicologicamente os personagens com as diversas referências, históricas e artísticas, entrepostas neste trabalho se mostrou como a etapa seguinte.

3.7.1 Ohatsu

Continua a falar, anjo resplandecente! Aí onde tu estás, por sobre a minha cabeça, pareces também um resplendor no meio desta noite, mensageira alada e celestial perante os olhares admirados dos mortais!

William Shakespeare

Uma cortesã da casa Temma, Ohatsu se mostra uma pessoa sensível, empática e muito compreensiva. Considerando algumas indicações do texto, como o fato de que Ohatsu teria um quarto para si, podemos a classificar como uma *oiran*³⁶ do ranque *Zashikimochi* (“座敷持” ou “Proprietária de um apartamento”, o posto mais baixo de cortesã de Yoshiwara; quando o posto foi introduzido pela primeira vez, não era um posto *oiran*, mas subiu de expectativa) ou *Heyamochi* (“部屋持” ou “Proprietária de um quarto”, o posto de prostitutas logo abaixo do *zashikimochi*). No texto, temos a informação que Ohatsu tem seu próprio quarto e que ela troca de roupa enquanto está nele, o que deixa altos indícios de que seu caso se aplique a primeira suposição.

Inicialmente, imaginar como seria a personagem fora um trabalho árduo. Baseei-me nas referências dos bonecos clássicos do *Bunraku*, mas queria trazer a

³⁶ A palavra *oiran* vem da frase japonesa "*oira no tokoro no nēsan*" (おいらの所の姉さん) que se traduz livremente como "a moça em nosso (meu) lugar". Quando escrita em kanji, a palavra consiste em dois caracteres: 花, que significa "flor", e 魁, que significa "líder" ou "primeiro". Embora apenas as prostitutas de alto escalão de Yoshiwara (em Edo) fossem tecnicamente conhecidas como *oiran*, o termo é contemporaneamente aplicado a todos os seus níveis.

veia artística de outros referenciais trabalhados aqui. Para começar, busquei um norte na poesia de Shakespeare: a citação utilizada no início deste capítulo (e das outras decupagens de personagens) indica da onde determinadas escolhas partiram.

Julieta é chamada de *anjo* por Romeu. A Julieta do filme de 1996, de Baz Luhrmann, é retratada como um anjo. Essas indicações me levaram a uma iconografia de anjos, como esses seres seriam representados para além de uma forma humanoide. Encontro grandes referenciais e classificações para anjos, uma delas, “Os Tronos”, representadas na colagem inspiracional da personagem Ohatsu que temos abaixo. Mais pela sua aparência do que sua representatividade simbólica, faço uma livre associação as formas não-humanoides da arte de Takashi Murakami à desses anjos em formato de rodas. Dessa forma, o formato da cabeça de Ohatsu foi livremente adaptado a partir de múltiplas referências e elementos não-humanoides.



Figura 37: Colagem inspiracional "Ohatsu", 2022. Detalhe com foco na representação de anjos da classe d'Os Tronos. Acervo do autor.



Figura 38: Cabeça Ohatsu final e primeiros rascunhos, 2022. Desenho A4, mídia mista sobre papel.

A cartela de cores de Ohatsu foi definida a partir de uma outra colagem. O *vermelho* se destaca como sua principal cor, uma cor com amplo significado no Japão (e no Mundo, como um todo): a cor que remete ao fogo, ao Sol, à vida; contudo, pode-se dizer que todo o círculo cromático participa da formação de seu visual.



Figura 39: Colagem cromática de Ohatsu, 2022. Colagem manual A3, mídia mista.

Quanto a seu figurino, Ohatsu incorpora dois durante a peça. O primeiro, formado por um *nagajuban* (um *kosode* sem forro, utilizado como uma *roupa de baixo*)

branco, um *furisode* composto de duas padronagens, uma roxa plana e uma xadrez em tons terrosos, um *uchikake* vermelho e um *obi* roxo, ambos ricamente bordados. Essa primeira concepção respeita algumas das instituições de sazonalidade atribuídas ao código vestimentar dos quimonos, mesmo que leve em consideração que Ohatsu, em sua primeira aparição, está a trabalho. Nesse primeiro momento, Ohatsu está em uma comitiva por diferentes templos xintoístas acompanhando um cliente. Logo, suas roupas jamais poderiam apresentar simplicidade perante ao público citadino comum, ela deveria evocar prazeres visuais através de suas vestes. Para além dos motivos que evocassem a energia do verão elaborados em suas roupas (principalmente em seu *uchikake*), como as estilizações de ondas e representação de flores estrangeiras, temos também a alegoria de caudas de pavão, um dos principais símbolos do Buda Amida referenciado em diferentes momentos da peça, assim como o vermelho imperando em seu figurino, a principal cor representativa do fogo, outro símbolo atrelado a este Buda. O roxo também se mostra presente em diferentes pontos, sendo a cor reservada à aristocracia nos tempos passados, já no período Edo ganha espaço dentre as vestimentas das cidadinas e, sobretudo, das cortesãs. Dessa forma, através do vestir, instaura-se uma narrativa que trata de todos os atos da peça desde o primeiro momento.



Figura 40: Ohatsu, primeiro figurino, frente e costas. 2022. Pintura A3, mídia mista sobre papel. Acervo pessoal do autor.

Seu segundo figurino é composto por um *nagajuban* branco, um *kosode* preto e um *obi* azul. O texto nos dá as informações de seu traje final de antemão e seu último visual entra de acordo com conceitos muito específicos. com o claro contraste exercido entre preto e branco, temos aqui a dualidade da cena: enquanto o branco representa relaxamento e proximidade, o preto representa rigidez e dignidade (HIBI, 2000). De fato, a cor branca em muitas localidades do hemisfério asiático representa o luto. No Japão, não sendo diferente, ela conjecturava uma cor de elementos Sagrados. O preto, por outro lado, representava (e ainda hoje representa) a formalidade, a dignidade perante as situações. O azul, do mesmo lado, entra aqui como uma inclinação opositora da primeira variedade cromática de Ohatsu que prega a Vida, o fogo: a cor do céu, uma cor calma, que esbanja quietude. E entra de acordo com a paleta de Tokubei, em um tipo de abordagem muito comum nas cenas finais do *Michiyuki* no teatro *Bunraku*.



Figura 41: Ohatsu, segundo figurino, frente e costas. 2022. Pintura A3, mídia mista sobre papel. Acervo pessoal do autor.

3.7.2 Tokubei

Vem! oh! noite encantadora! vem, amável noite, de fronte carregada, entrega-me Romeu: e, quando ele morrer, toma-o e corta-o em pequeninas estrelas; voltará a sua face tão brilhante para o céu, que o mundo inteiro se apaixonará pela noite e não mais prestará homenagem ao alegre sol!

William Shakespeare

Toku, para Ohatsu. Mostra um caráter idôneo e boa índole através de suas ações e decisões sempre muito definidas. Tokubei é um mercador ambulante de óleo. Temos a informação de que ele trabalha na firma de seu tio e que suas relações familiares com sua madrasta não são das melhores, essa última se apresenta como uma verdadeira antagonista em sua vida. Entretanto, Tokubei permanece bom.

O estilo de cabeça de Toku segue a mesma linha de Ohatsu, para que haja certa coesão visual entre ambos. Sua caracterização parte da decupagem do trecho de *Romeu e Julieta* que inicia este capítulo: para mim, cada palavra se alinha com os caminhos tomados do texto, literal ou subjetivamente. Dessa forma, também mantenho vivo o viés de elementos surrealistas trazidos para cá.



Figura 42: Colagem inspiracional "Tokubei", 2022. 21 x 29,7 cm. Colagem digital. Acervo do autor.



Figura 43: Cabeça Tokubei e primeiros rascunhos, 2022. Desenho A4, mídia mista sobre papel.

A cartela de cores de Toku é definida a partir de uma colagem cromática e muitas das decisões de seu foram decididas em razão de criar contraste com sua parceira. Dessa forma, aqui o azul entra como sua cor dominante e demonstra clara oposição a Ohatsu: a cor da quietude, do céu em um dia belo e do mar quando calmo. Há também a utilização de tons terrosos em sua paleta, o que entra também em concordância com sua posição social.



Figura 44: Colagem cromática Tokubei, 2022. Colagem manual A3, mídia mista. Acervo pessoal do autor.

Quanto a seu figurino, Tokubei utiliza apenas um durante todo o percurso da peça. Para além das intenções visuais de criação de contraste, devemos lembrar que Tokubei faz parte da base da pirâmide social de Edo e, sendo um homem, questões como a indumentária eram estritamente levadas em consideração. Toku aparece pela primeira vez a trabalho, veste um *yukata* azul xadrez, um *haori* envelhecido com manchas de óleo e um *kasa*³⁷. A coloração azul entrava quase como um padrão para a classe *chōnin* masculina, o barato tingimento índigo era a principal alternativa para algumas das várias restrições das leis suntuárias estabelecidas em diferentes momentos desse período, com o pré-tingimento de fios para criação de padronagens, excluindo dessa forma o bordado e tingimentos mais complexos, tido como uma das principais técnicas do período. Seu *haori* levemente manchado imprime na personagem uma noção de árdua dedicação ao trabalho e pouca, ou quase nenhuma, preocupação com sua aparência (mesmo que as manchas tenham sido imprimidas da forma mais vistosa possível em uma solução de Figurino, algo como uma referência as pinturas aquareladas da arte japonesa).



Figura 45: Tokubei, figurino único, frente e costas. 2022. Pintura A3, mídia mista sobre papel. Acervo pessoal do autor.

³⁷ Termo que indicava uma variedade de formatos de chapéus, geralmente feitos de fibras naturais.

3.7.3 Kuheiji e Personagens Terciários

- [...] A luz aumenta a cada instante.

- A luz? A escuridão apavorante.

William Shakespeare

A ideia por trás dos personagens secundários é bem simples: há uma constante ideia de “alcançar a iluminação” perante o clima de *Sonezaki Shinjū*, seja pelo explícito senso budista declarado ou pelas intenções dos personagens de se mostrarem corretos, os mocinhos ou os vilões e os *entre*. Desse modo, trazer à tona essa representação material de uma constante *sombra* se interpondo no caminho dos nossos mocinhos me pareceu o caminho mais óbvio a se tomar. A colagem base para esses personagens dialoga sobre a questão da luz tentando alcançar um ponto entre uma escuridão, aparentemente, infinita.



Figura 46: Colagem base dos personagens secundários. 2022. Colagem manual A3, mídia mista. Acervo pessoal do autor.

Busco referência em múltiplas montagens de teatro de sombras para imaginar as silhuetas e encontro um porto seguro nos recortes das figuras chinesas, assim como em uma produção brasileira por diversas companhias especializadas no assunto. Há a inserção de gelatinas coloridas, com cores principalmente frias, em toda

a concepção dos personagens. Quanto as vestimentas em sua concepção, os que mantêm seu formato humanoide apresentam quimonos, *kosode* ou *furisode*, e seus *obi*. A ampla escolha por listras entra em razão de criar uma visualidade própria para as silhuetas de sombra, ao mesmo tempo que conversa com os motivos xadrezes presentes no figurino de nossos personagens principais. A espessura dessas listras varia e se transforma dependendo do personagem.



Figura 47: Desenhos de Kuheiji e personagens secundários. Desenhos em A3 e A4, diversos formatos, mídia mista sobre papel. Acervo pessoal do autor.

4 O TRABALHO PRÁTICO

O objeto perfeitamente simétrico, mesmo que seja um ser humano, não é bonito, para mim. Tudo deveria ser assimétrico.

Yohji Yamamoto

Seguidas todas as propostas de construção, partimos para o lado mais prático do projeto. Neste capítulo teremos um breve memorial descritivo sobre a construção física das diferentes etapas desse projeto.

Quanto às imagens e outros desenvolvimentos desta etapa de construção, todas constarão no *Apêndice I* ao final deste trabalho, com exceção das imagens do ensaio que constarão no *Apêndice II*.

4.1 Cerne: Os Bonecos

Colocando em voga a questão dos bonecos desse tipo de espetáculo, que em suas origens eram consideravelmente menores que suas dimensões atuais onde as marionetes do *Bunraku* podem ter até 120 cm e chegar a pesar até mesmo 30 kg em conjunto com seu figurino. Com isso em mente, houveram perceptíveis simplificações em sua construção.

Tratando-se de uma adaptação em diferentes âmbitos, os bonecos foram construídos a partir das medidas de um manequim 42 em meia escala. O cerne desses bonecos, mesmo os mais complexos, possuem construções relativamente básicas onde os troncos são feitos de *papier mâché* ou tecidos acolchoados. Neste projeto, os corpos foram construídos com ripas de madeira recicladas de caixotes de graviola, com articulações amarradas inicialmente por cordas e posteriormente por tiras de tecido para maior flexibilidade. Abaixo, a tabela indica os tamanhos de referência de proporção do boneco, excluindo a cabeça e o pescoço:

“Corpo”	CM
Altura Total	61
Ombro	19
Quadril	50
Altura Torso	24
Braço	13
Antebraço	12

Perna	20
Canela	17

Tabela 4: Proporções do boneco.

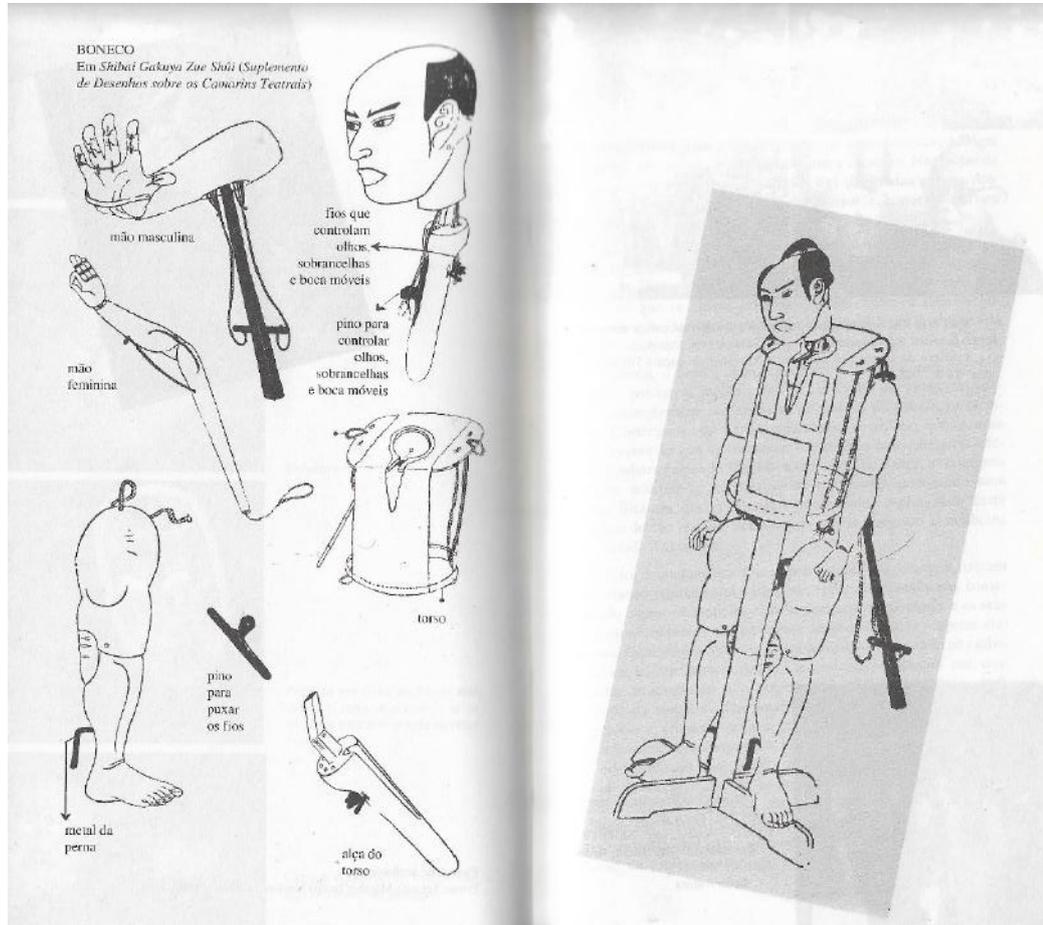


Figura 48: Esquema de partes e detalhes da estrutura interna de um boneco do Bunraku. In: KUSANO, 1993, p. 164 - 165.

Quanto a questão das cabeças (ou *kashira*), um dos principais pontos de personalidade dos bonecos em questão, existem uma série de tipos e classificações. Trabalhamos aqui com dois modelos muito comuns: uma cabeça estilo *Wakaotoko* (“homem jovem”, com traços mais afeminados) e uma cabeça estilo *Musume* (“moça”, com ampla variedade de formatos, mas sempre com expressões de candura e sensibilidade juvenis). Ambos estilos apresentam, no seu original, uma gama de articulações para olhos bocas e até sobrancelhas; nesta adaptação, a logística das cabeças ficou bastante atrelada às possibilidades mais básicas de produção: a feitura de expressões fixas, mesmo que com uma expressividade intensa através de uma caracterização.



Figura 49: Estilos de cabeça Wakaotoko e Musume, respectivamente. Fonte: Site Invitation to Bunraku.

As perucas, outro elemento de vital importância, foram feitas a partir de diferentes espessuras de EVA preto, com beneficiamentos como pintura e adição de grampos, flores e outros elementos na cabeça feminina. Por esse viés, muito do produto final deste trabalho se aproxima mais da estética dos denominados *tsume*, bonecos de menor proporção, manipulados por uma única pessoa e com movimentação simplificada, sem articulações ou mecanismos complexos (KUSANO, 1993). Mesmo que comumente utilizados na representação de personagens secundários e terciários, há um intrínseco *ar* de maior humanidade nesses bonecos, que contrastam com a *quase perfeição* simétrica e refinada das marionetes protagonistas dos espetáculos *Bunraku*.



Figura 50: Exemplos de cabeças de *tsume*. In: KUSANO, 1993, p. 177.

4.2 Casulo: Os Quimonos

O ponto principal deste trabalho de conclusão de curso: vestir o *Bunraku* se mostrou uma tarefa desafiadora. Vimos anteriormente que a construção desses trajes japoneses passa por uma série de categorias muito específicas, desde a escolha do tecido a motivos empregados, elementos que compõe toda a “estética de aspectos simbólicos e espirituais de cada peça” (NITANAI, 2013, p. 8). Procedendo e respeitando essas questões, houveram as decisões práticas para confecção deste figurino.

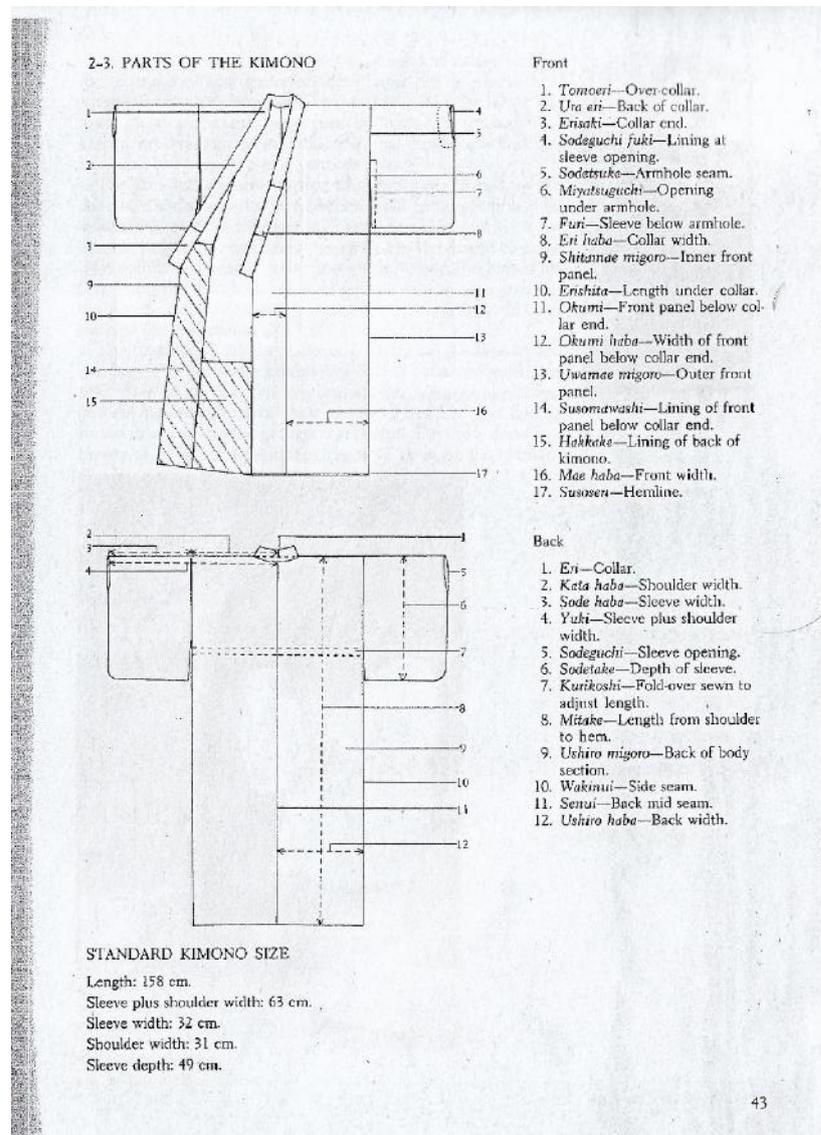


Figura 51: Nomenclatura das diferentes partes que compõe um quimono. In: YAMANAKA, 1982, p. 43.

A modelagem desses trajes, que consiste em painéis quadrangulares, é, de certo modo, bem básica. Utilizando de diversos itens da bibliografia deste trabalho,

foram aplicadas as medidas do manequim/corpo do boneco para realização do corte dos tecidos dos diferentes modelos. As modelagens dos mesmos estão presentes no *Apêndice I* deste trabalho, assim como as fichas técnicas.

Partes	CM
Painel frente e costas	11 x 130
Mangas	26 x 70
Extensão	7 x 65,5
Gola	8 x 96
Sobre gola	8 x 48

Tabela 5: Medidas dos cortes dos Kosode.

Partes	CM
Painel frente e costas	11 x 130
Mangas	26 x 104
Extensão	7 x 65,5
Gola	8 x 96
Sobre gola	8 x 48

Tabela 6: Medidas dos cortes Furisode.

Partes	CM
Painel frente e costas	16 x 130
Mangas	28 x 74
Extensão	9 x 65,5
Gola	10 x 96
Sobre gola	10 x 48

Tabela 7: Medidas dos cortes do Uchikake.

Partes	CM
Painel frente e costas	16 x 47,5
Mangas	28 x 37
Gola	10 x 47,5

Tabela 8: Medidas dos cortes do Haori.

A possibilidade de trabalhar com fibras e têxteis específicos, de origem nipônica e especialmente voltados para a construção de trajes tão específicos, estava fora de questão. Dessa forma, caminhos para uma concepção *próxima* ao produto final foram tomados. A escolha de crepes acetinados para a emulação da aparência de *sedas* mais finas presentes no figurino da cortesã, por exemplo, mostrou-se um *insight* preciso. Outros têxteis, como as tricolines flaneladas para o *yukata* de Tokubei e para a metade do furisode de Ohatsu, já se apresentam em um formato padrão do que apresentariam mesmo no hemisfério asiático; menos, talvez, pelas inovações tecnológicas inevitáveis e anacrônicas quando o assunto passa pela recriação de trajes de época.

Muitos beneficiamentos foram empregados: bordados, *patchworks* e aplicações, que variavam de rendas até miçangas da obra *Flowers* de Murakami, entraram como um multiplicador de valor a tecidos mais básicos. Houve também tingimento de tecidos, a frio, quente e com amarração, simulando a técnica *shibori*, além de estampas feitas com estêncis em pintura *a jet*.

A montagem dos trajes do *Bunraku* coexiste com algumas diferenças quanto ao traje tradicional nipônico humano. As vestimentas do *Bunraku* têm a complexa tarefa de *animar* esses objetos, *atribuir* uma história, *formar* um corpo crível para a encenação. Tanto quanto similar à arte de vestir o quimono, *Kitsuke*, é interessante constatar que um boneco *Bunraku* só está pronto quando a última parte de seu quimono está alinhada (ao menos, em casos de bonecos humanos). Tal qual o *vestir o quimono* em um corpo humano, que recebe numerosas amarrações e alinhamentos antes da constatação de que seu visual está pronto. Muitas das vestes recebem um forte acolchoamento na região da gola e extensões frontais (*okumi*), podendo também terem suas mangas acolchoadas; isso ocorre principalmente com as roupas de baixo, o *nagajuban*, mas não se restringe a ele. Há também pequenas aberturas nas costas dos quimonos, para melhor manuseio dos manipuladores, assim como aberturas estratégicas em, quase, todas as mangas.

4.3 Corpo: As Silhuetas

O desenvolvimento das silhuetas pode ser tido como o elo mais embrionário de todo o projeto. Houveram claras demarcações de estilos, inspirações, cores utilizadas e etc. Entretanto, o único recorte final realizado fora o do antagonista da peça, Kuheiji.

Em suma, os testes iniciais foram realizados em diferentes papéis de tamanho A3 (29,7 x 42 cm). O corte final fora realizado em uma capa para encadernação transparente, em polipropileno. Os recortes de cor foram feitos em gelatinas coloridas, sobretudo, de variações de azul.

Por fim, tivemos um bom exemplar para demonstração do estilo de encenação pensado durante a construção da peça.

4.4 Quase Montagem: Ensaio Fotográfico

A realização de um ensaio fotográfico artístico era a opção que chegava mais perto de materializar as ideias por trás de todo esse longo percurso de concepção.

A priori, a ideia de trabalhar com técnicas de projeção para ambientação da cena seguiu em frente, entretanto, não despus de aparelhagem cênica para a produção de tal efeito. O breve ensaio e concepções visuais desenroladas aqui foram imaginadas levando em conta, principalmente, o trabalho com *luz e sombra*, focado principalmente na produção final de *vestir* os bonecos: aqui, sobretudo, os figurinos possuem maior protagonismo, mesmo que a interação entre bonecos, luz e sombra também disponha de certa atenção.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É interessante notar que mesmo após uma série de etapas muito bem definidas e aprofundadas, inúmeros apontamentos e paralelos traçados, ainda exista espaço para *mais*. Desenvolver esse projeto de conclusão de curso fora meu maior desafio acadêmico até então. O que também se mostra muito interessante, vide que a proposta partiria de mim para mim.

Meu desejo com este trabalho sempre foi amalgamar as diferentes áreas transpassadas por mim em quase cinco anos de graduação. Digo com muita felicidade que vivi a “*Experiência da Universidade*”, sempre à procura de diferentes âmbitos de saber mesmo com um curso muito bem definido: vivi a História da Arte, a Comunicação, a Direção Teatral e etc. Acredito que hoje, bem aqui nesse corpo de trabalho, todos esses saberes adquiridos se mostram, mesmo que em uma primeira feitura, uma primeira amostra do que *poderiam* ser.

Sinto-me extremamente satisfeito com todas as etapas do processo alcançadas até então. Não importassem os desafios, eu sei que escolheria (todas as vezes) fazer o mesmo percurso. O espaço restante e possibilidades de desenvolvimento deste trabalho me animam mais a cada dia, e certamente continuarão a serem trabalhadas.

Concluo que a força deste trabalho exista nele mesmo, em tudo que o representa. Existe nas dramaturgias seculares trabalhadas aqui, que permanecem vivas devido a sua aura sempre contemporânea; assim como existe no saber histórico e prático, no empenho constante para seu amplo equilíbrio, advindo de diferentes lugares e pessoas.

REFERÊNCIAS

Livros e Revistas

ANAWALT, Patrícia Rieff. *A História Mundial da Roupa*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BOWERS, Faubion. *Japanese Theatre*. Tóquio: Charles E. Tuttle Company of Rutland, Vermont & Tokyo, Japan, 1982.

CONNAISSANCE DES ARTS: *Warhol - Mois des Jardins - Ventes Soviétiques*, nº 460. França: Media Planete, 1990.

_____. *Manolo Nunez, Suleiman, o Magnífico, Os Direitos dos Herdeiros*, nº 457. França: Media Planete, 1990.

DALBY, Liza. *Kimono: Fashioning Culture*. Londres: University of Washington Press, Seattle and London, 1993.

GIROUX, Sakae e **SUZUKI**, Tae. *Bunraku: um teatro de Bonecos*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

HACHT, Anne Marie. *Shakespeare for Students: 3 Volume Set*. Detroit: Gale Cengage, 2007.

HELIODORA, Barbara. *Falando de Shakespeare*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

HIBI, Sadao. *The Colors of Japan*. Tokyo, New York and San Francisco: Kodansha International, 2000.

HOSLEY, Richard. *Romeo and Juliet*. New Haven: Yale University Press, 1965.

JACKSON, Anna. *Kimono: The Art and Evolution of Japanese Fashion*. UK: Thames & Hudson, 2015.

KEENE, Donald. *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*. New York: Kodansha International, 1973.

_____. *Four Major Plays by Chikamatsu*. New York: Columbia University Press, 1998.

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

MILHAUPT, Terry Satsuki. *Kimono: A Modern History*. Londres: Reaktion Books, 2014.

MORI, Mitsuya. *Double Suicide at Rosmersholm*. In: *The Seijo Bungei: The Seijo University Arts na Literature Quarterly* vol. 186 (78 – 65). Seijo University, 2014.

MURAKAMI, Takashi. *Superflat*. Tóquio: MADRA Publishing, 2000.

NITANAI, Keiko. *Kimono Design: An Introduction to Textiles and Patterns*. Clarendon: Tuttle Publishing, 2013.

ONO, Claudio Mitsuhiro. *Os Amantes de Sonezaki*. São Paulo: FTD, 2005.

ORR, Inge C. *Puppet Theatre in Asia*. In: *Asian Folklore Studies* Vol. 33, No. 1, pp. 69-84. Nagoya: Nanzan University, 1974.

PATE, Allan Scott. *Ningyō: The art of the japanese doll*. UK: Tuttle, 2005.

PINACOTECA do Estado de São Paulo. *O florescer das cores: A arte do período Edo*. São Paulo: Agência da Cultura do Japão, 2008.

SIJLL, Jennifer Van. *Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

SHAKESPEARE, William. *Romeo and Juliet*. England, 1623.

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

TANIZAKI, Jun'ichirō. *Em louvor da sombra*. São Paulo: Penguin Companhia, 2017.

THOMPSON, Sarah E. *The Sixty-nine Stations of Kisokaidō*. Petaluma: Pomegranate, 2009.

VIANA, Fausto. *Figurino e cenografia para iniciantes*. São Paulo: ECA/USP, 2021.

YAMANAKA, Norio. *The Book of Kimono*. Tokyo, New York and San Francisco: Kodansha International, 1982.

Artigos e trabalhos acadêmicos

BARON, Jessica. *The Key To Gen Z Is Video Content*. In: *Forbes*, 2019. Acesso em 14 jun. 2022. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/jessicabaron/2019/07/03/the-key-to-gen-z-is-video-content/?sh=215ac3163484>>

KUSANO, D. *Bunraku, Teatro do futuro. No centenário da Imigração Japonesa no Brasil (1908-2008)*. In: *Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Florianópolis, v. 1, n. 05, p. 069-090, 2018. Acesso em 6 mai. 2022. DOI: 10.5965/2595034701052008069. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701052008069>>

LITTEN, Frederick S. *Japanese color animation from ca. 1907 to 1945*. 2014. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <<https://litten.de/fulltext/color.pdf>>

MOLYNEUX, Mark. *The Making of Radiohead's "Kid A"*. In: *Howl and Echoes*, 2016. Acesso em 15 jun. 2022. Disponível em: <<https://howlandechoes.com/2016/10/feature-the-making-of-radiohead-kid-a/>>

PORFÍRIO, Francisco. *Geração Z*. In: *Brasil Escola*. Acesso em 14 jun. de 2022. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/geracao-z.htm>>

SENDA, Y. *Bunraku – intangible cultural heritage*. In: *Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Florianópolis, v. 1, n. 15, p. 210-219, 2018. Acesso em 6 mai. 2022. DOI: 10.5965/2595034701152016210. Disponível em: <<https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/10596518091385011520162101059652595034701152016210>>

ZAHED, Hyder. *Water as a Symbol of Love*. In: *Huffpost*, 2014. Acesso em 14 jun. 2022. Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/water-as-a-symbol-of-love_b_5516722>

Sites

Acervo de imagens do Columbia University Libraries. Acesso em 10 fev. 2022. Disponível em: <<https://library.columbia.edu/index.html>>

Acervo de imagens do Marcestel Museum. Acesso em 10 fev. 2022. Disponível em: <<http://www.marcestel.fr/index.html>>

Acervo de imagens do MFA Boston. Acesso em 10 fev. 2022. Disponível em: <<https://collections.mfa.org/>>

Acervo de imagens/storyboards de Akira Kurosawa. Acesso 11 jul. 2022. Disponível em: <<https://www.listal.com/list/akira-kurosawa-painting-screen>>

Acervo de imagens do V&A Museum. Acesso em 10 fev. 2022. Disponível em: <<https://www.vam.ac.uk/>>

FONDATION PIERRE BERGÉ YVES SAINT LAURENT. Kabuki - Costumes Du Théâtre Japonais. Exposição de 7 março 2012 a 15 julho 2012. Curadora: Aurélie Samuel; designer da exposição: Christophe Martin. Acesso em 7 mai. 2022. Disponível em: <http://www.fondation-pbysl.net/medias/fichiers/DP_Kabuki_2012_EN_LwR_WEB.pdf>

Invitation To Bunraku. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <<https://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/Bunraku/en/about.html>>

Japanese Traditional Color. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <http://kidorakujapan.com/know/others_color.html>

MINNEAPOLIS INSTITUTE OF ART. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <<https://new.artsmia.org/about>>

The Deadly Ritual of Seppuko. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <<https://archive.is/TXM7w>>

TOKYO METROPOLITAN LIBRARY. *Kage-e (Shadow Pictures)*. Acesso em 06 mai. 2022. Disponível em: <https://www.library.metro.tokyo.lg.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/game/kage.html>

Filmes e Audiovisuais

CARDCAPTOR Sakura. Direção de Morio Asaka. Japão: Madhouse Inc., 1998 – 2000. Cor.

DOLLS. Direção de Takeshi Kitano. Japão: Shochiku Company, 2002. Cor, 114 min.

DREAMS. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Toho Co., Ltd., 1990. Cor, 119 min.

TRONO Manchado de Sangue. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Toho Co., Ltd., 1957. P&B, 110 min.

IDENTIDADE de Nós Mesmos. Direção de Wim Wenders. França: Axiom Films, 1989. Cor, 81 min.

ORENSTEIN, Claudia. *Beyond Bunraku: Japan's Diverse Puppetry Heritage.* Japão: Sophia University of Comparative Culture, 2022. Cor, 64 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7OO0YuVlxMM>> Acesso em 7 mai. 2022.

RAN. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Toho Co., Ltd., 1985. Cor, 162 min.

SANS Soleil. Direção de Chris Marker. França: Argos Films, 1983. Cor, 100 min.

SONEZAKI Shinjū. Direção de Yasuzō Massamura. Japão: Toho Co., Ltd., 1978. Cor, 112 min.

FUNERAL Parade of Roses. Direção de Toshio Matsumoto. Japão: Art Theatre Guild, 1969. P&B, 105 min.

DUPLO Suicídio em Amijima. Direção de Masashiro Shinoda. Japão: Toho Co., Ltd., 1969. P&B, 105 min.

APÊNDICES

I



Figura 52: Processo de corte das arestas do boneco. Acervo pessoal do autor.



Figura 53: Perfurando das arestas do boneco. Acervo pessoal do autor.



Figura 54: Unindo as partes do corpo do boneco. Acervo pessoal do autor.



Figura 55: Modelando a cabeça do boneco em argila. Acervo pessoal do autor.



Figura 56: Aplicando papier mâché no modelo do boneco. Acervo pessoal do autor.



Figura 57: Modelo retirado em papel. Fortalecido com gesso e aplicação de suporte de madeira. Pintura em acrílica, tinta EVA, marcadores. Acervo pessoal do autor.

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Sonezaki	
Figurinista/Contatos	Rodrigo de Sousa Barreto	(21) 982820367 / barreto_rodrigo@yahoo.com.br
Personagem/Ato-Cena	Ohatsu	Cena 1/Cena 2

Descrição do Figurino: Composto de um *obi* amarelo tingido e três quimonos, um *nagajuban* branco com detalhes e enchimento na gola e extensões, um *yukata* azul índigo xadrez, e um *haori* em tons terrosos e manchas, com forro em veludo azul, bordados e aplicações na parte interna.

Beneficiamentos:

- Pintura *a jet* e detalhes por estêncis;
- Bordados em *patchwork*;
- Aplicações de rendas e miçangas.

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Musseline	Branco	1,5 m	Caçula	R\$ 6,38	R\$ 9,58
Crepe Pasqualy	Roxo	1,0 m	Caçula	R\$ 28,99	R\$ 28,99
Tricoline Flanelada	Vermelho -Xadrez	1,0 m	Caçula	R\$ 13,99	R\$ 13,99
Jacquard Adamascado	Vermelho	2,0 m	Caçula	R\$ 14,49	R\$ 28,98
Cetim	Vermelho	1,0 m	Caçula	R\$ 6,99	R\$ 6,99
				Subtotal	R\$ 88,53

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Renda	Dourada	1,0 m	Caçula	R\$ 39,99	R\$ 39,99
Chitão	Verde -Diversas	1,0 m	Caçula	R\$ 11,99	R\$ 11,99
Chitão	Azul -Diversas	1,0 m	Caçula	R\$ 11,99	R\$ 11,99
Pactê	Pavão - Diversas	1,0 m	Caçula	R\$ 69,98	R\$ 69,98

Vidrilho Espelhado	Vermelho	1,0 m	Caçula	R\$ 2,75	R\$ 2,75
Canutilho Espelhado	Amarelo	1 unid.	Caçula	R\$ 2,75	R\$ 2,75
Linha para costura	Diversas	3 unid.	Caçula	R\$ 6,99	R\$ 20,97
Linha para bordado	Diversas	2 unid.	Caçula	R\$ 2,89	R\$ 5,78
Contas Flores	Branças	Pacote (diversas unid.)	Caçula	R\$ 5,99	R\$ 5,99
Alfinete Latão	Dourado	Pacote (diversas unid.)	Caçula	R\$ 4,49	R\$ 4,49
Corrente Bolinha	Dourada	Pacote (diversas unid.)	Caçula	R\$ 4,99	R\$ 4,99
Miçangas Murakami	Diversas	2 Pacotes (10 unid. por pacote)	Ali Express	R\$ 23,40	R\$ 46,80
Patches Murakami	Diversas	18 unid.	Ali Express	R\$ 2,20	R\$ 39,60
Estêncis		3 unid.	Caçula	R\$ 4,65	R\$ 13,97
Espuma	Branca	Pacote (100 gr.)	Armarinho	R\$ 4,00	R\$ 4,00
Tinta Jet	Dourada	1 unid.	Caçula	R\$ 27,99	R\$ 27,99
Tinta Jet	Azul	1 unid.	Caçula	R\$ 29,99	R\$ 29,99
Cola de Contato		1 unid.	Caçula	R\$ 11,90	R\$ 11,90
				Mão de obra	R\$ 800,00
				Subtotal	R\$ 1155,92

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Peruca	Preto	1	Produção própria	R\$ 150,00	R\$ 150,00
Subtotal					R\$ 150,00
Total					R\$ 1394,45

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Sonezaki	
Figurinista/Contatos	Rodrigo de Sousa Barreto	(21) 982820367 / barreto_rodrigo@yahoo.com.br
Personagem/Ato-Cena	Ohatsu Cena 3	

Descrição do Figurino: Composto por um *obi* azul claro simples, sem bordados, e dois quimonos, o *nagajuban* branco das cenas anteriores e um *kosode* preto plano com mangas ampliadas e acolchoadas e forro em crepe vermelho.

Beneficiamentos:

- Detalhes feitos por estêncis.
- Aplicação de patches.

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Crepe Amanda	Preto	1,0 m	Caçula	R\$ 19,90	R\$ 9,58
Crepe Amanda	Vermelho	1,0 m	Caçula	R\$ 19,90	R\$ 28,99
Jacquard Adamascado	Azul	1,0 m	Caçula	R\$ 29,98	R\$ 29,98
Subtotal					R\$ 68,55

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Linha para costura	Diversas	1 unid.	Caçula	R\$ 6,99	R\$ 6,99
Estêncis		1 unid.	Caçula	R\$ 4,65	R\$ 4,65
Espuma	Branca	Pacote (100 gr.)	Armarinho	R\$ 4,00	R\$ 4,00
			Mão de obra		R\$ 400,00
Subtotal					R\$ 415,64

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Total					R\$ 484,19

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Sonezaki	
Figurinista/Contatos	Rodrigo de Sousa Barreto	(21) 982820367 / barreto_rodrigo@yahoo.com.br
Personagem/Ato-Cena	Tokubei	Cena 1/Cena 2/Cena 3

Descrição do Figurino: Composto de um *obi* amarelo tingido e três quimonos, um *nagajuban* branco com detalhes e enchimento na gola e extensões, um *yukata* azul índigo xadrez, e um *haori* em tons terrosos e manchas, com forro em veludo azul, bordados e aplicações na parte interna. Tudo isso arrematado por chapéu feito em papel Kraft e outras variações de papel.

Beneficiamentos:

- Pintura e tingimento têxtil;
- Bordados em *patchwork*;
- Aplicações de miçangas.

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Musseline	Branco	1,5 m	Caçula	R\$ 6,38	R\$ 9,58
Tricoline Flanelada	Azul Índigo - Xadrez	1,0 m	Caçula	R\$ 13,99	R\$ 13,99
Crepe Amanda	Amarelo	1,0 m	Caçula	R\$ 19,99	R\$ 28,98
Veludo	Azul Royal	1,0	Caçula	R\$ 12,99	
Subtotal					R\$ 52,55

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Linha para costura	Diversas	3 unid.	Caçula	R\$ 6,99	R\$ 20,97
Linha para bordado	Azul	1 unid.	Caçula	R\$ 2,89	R\$ 2,89
Alfinete Latão	Dourado	Pacote (diversas unid.)	Caçula	R\$ 4,49	R\$ 4,49
Miçanga Flores	Amarelas	1 Pacotes (10 unid. por pacote)	Ali Express	R\$ 14,50	R\$ 14,50
Patches Murakami	Diversas	18 unid.	Ali Express	R\$ 2,20	R\$ 39,60

Espuma	Branca	Pacote (100 gr.)	Armarinho	R\$ 4,00	R\$ 4,00
Sintexcor	Azul Marinho	1 unid.	Caçula	R\$ 5,99	R\$ 5,99
Aquarela Silk	Azul Turquesa	1 unid.	Caçula	R\$ 6,30	R\$ 6,30
Betume da Judéia		1 unid.	Armarinho	R\$ 11,99	R\$ 11,99
Aguarrás Mineral		1 unid.	Armarinho	R\$ 9,89	R\$ 9,89
Cola de Contato		1 unid.	Caçula	R\$ 11,90	R\$ 11,90
				Mão de obra	R\$ 800,00
				Subtotal	R\$ 932,52

Acessórios					
Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	VI. Unit.	VI. Total
Peruca	Preto	1	Produção própria	R\$ 100,00	R\$ 100,00
Chapéu	Bege	1	Produção própria	R\$ 50,00	R\$ 50,00
			Subtotal		R\$ 150,00
			Total		R\$ 1135,07

Figura 58: Fichas técnicas. Acervo pessoal do autor.



Figura 59: Amostras têxteis. Acervo pessoal do autor.

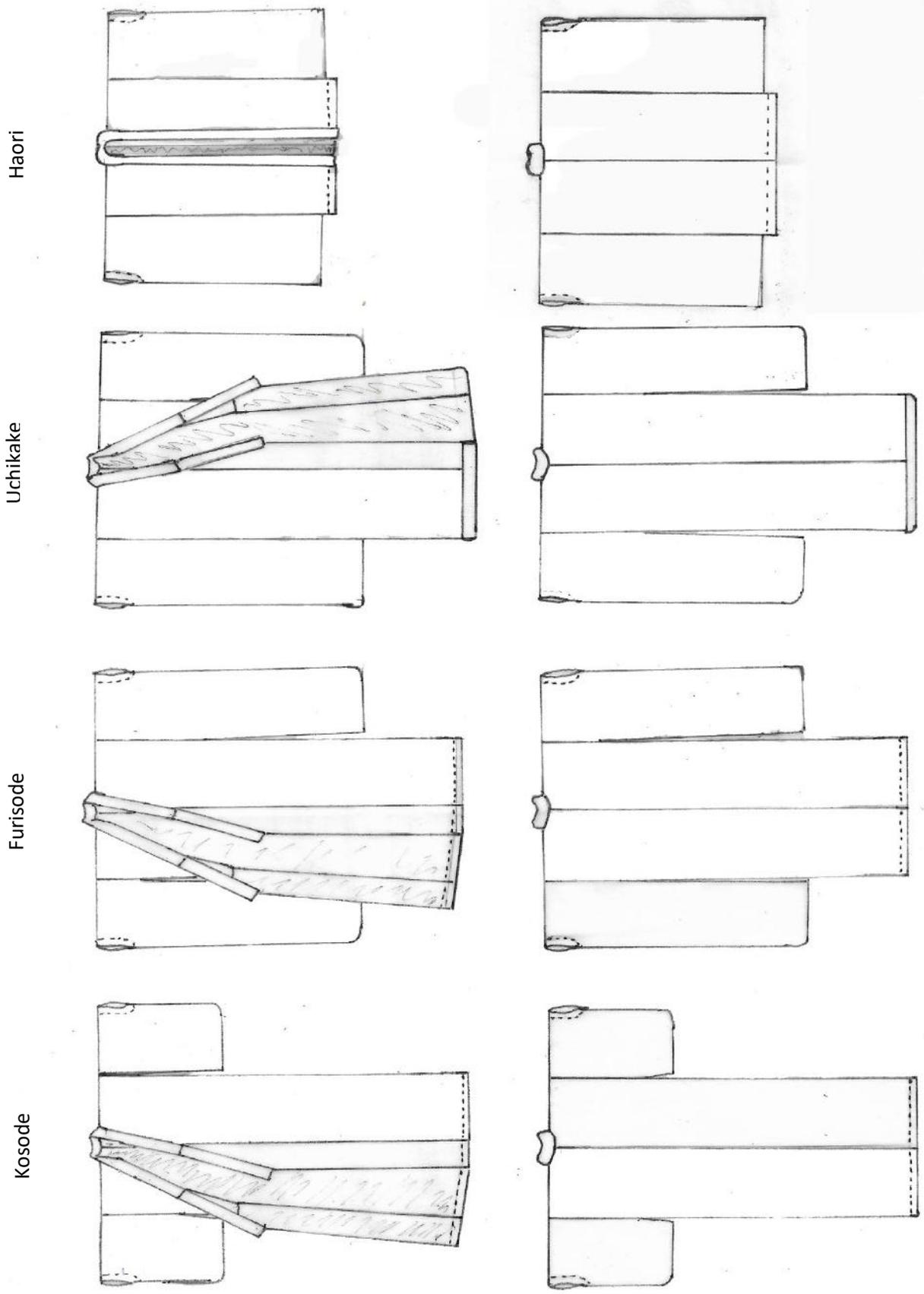


Figura 60: Desenhos técnicos. Acervo pessoal do autor.

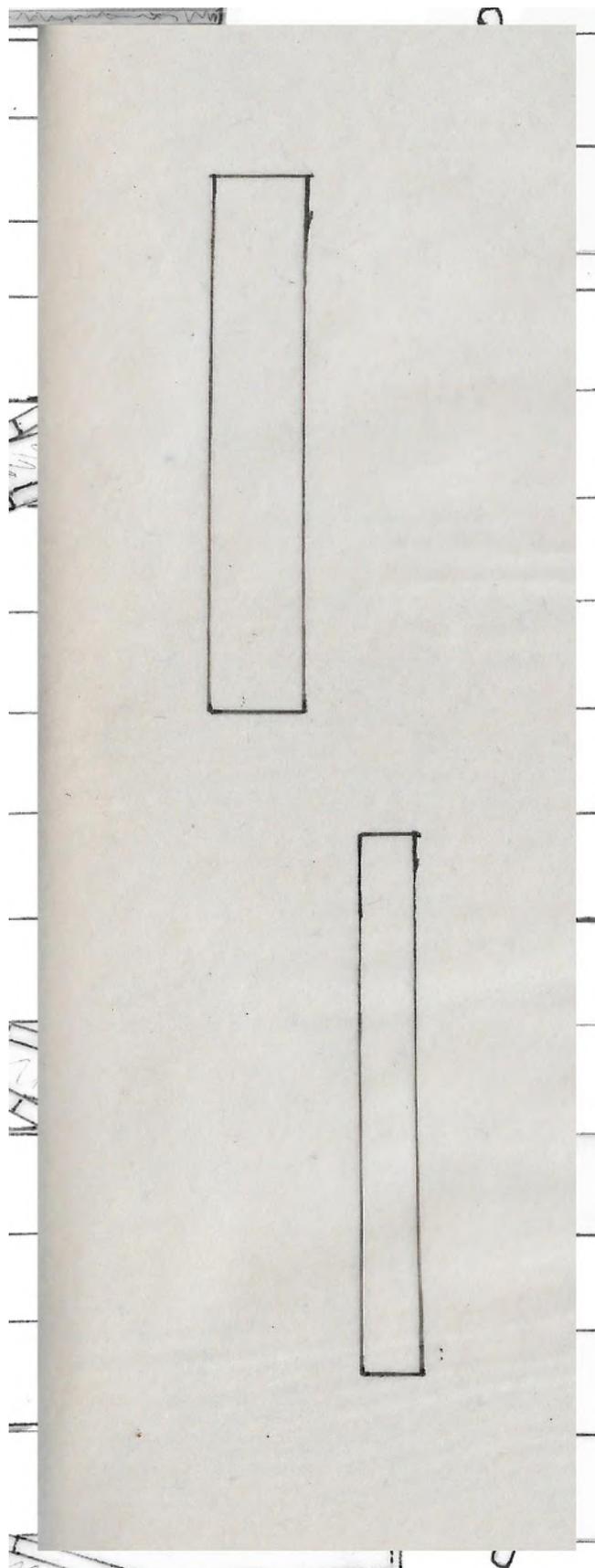


Figura 61: Desenhos técnicos, Obi feminino e masculino, respectivamente. Acervo pessoal do autor.



Extensão



Sobregola

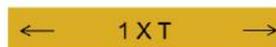


Figura 62: Modelagem Kosode. Escala 1:10.

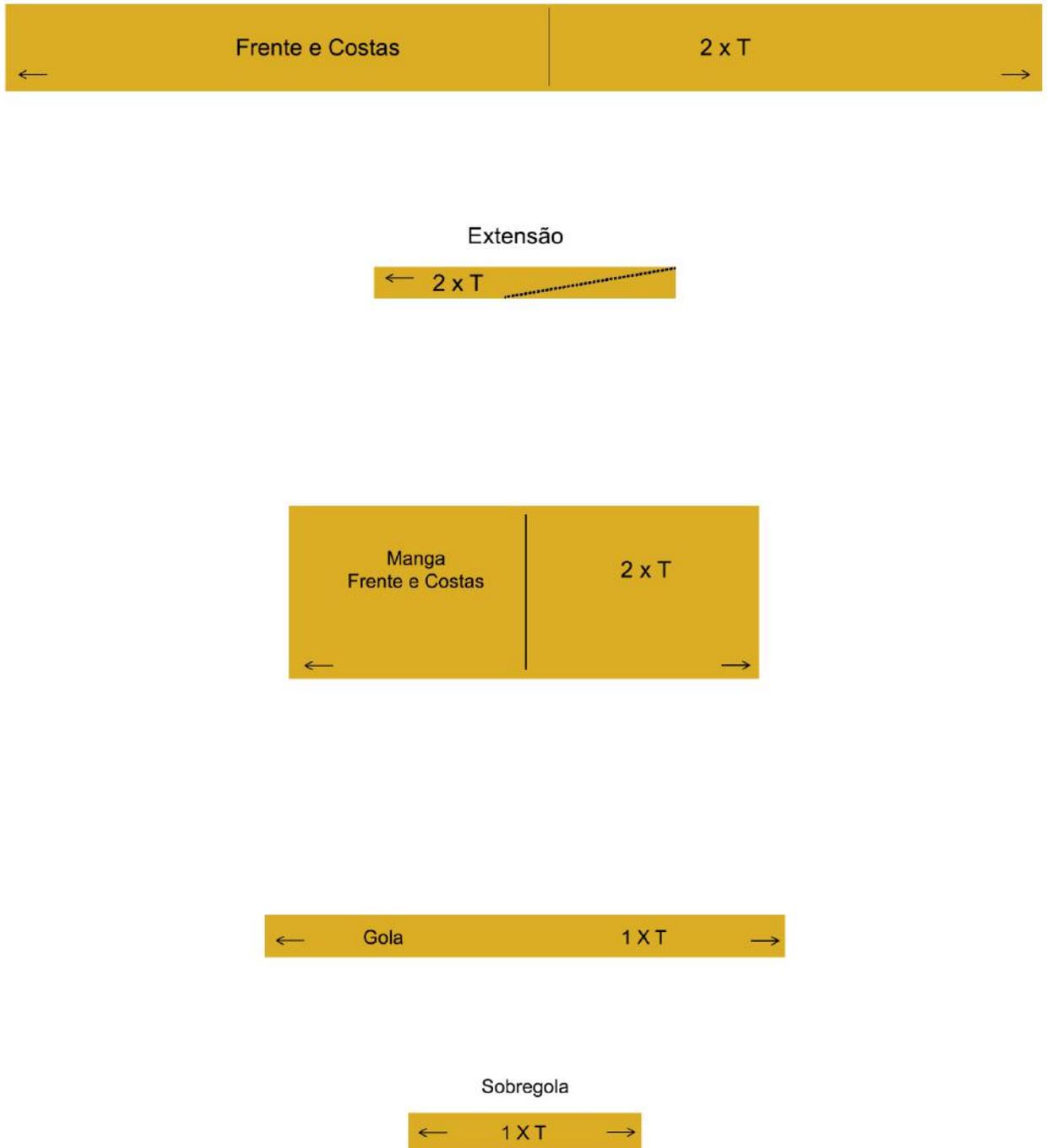


Figura 63: Modelagem Furisode. Escala 1:10.

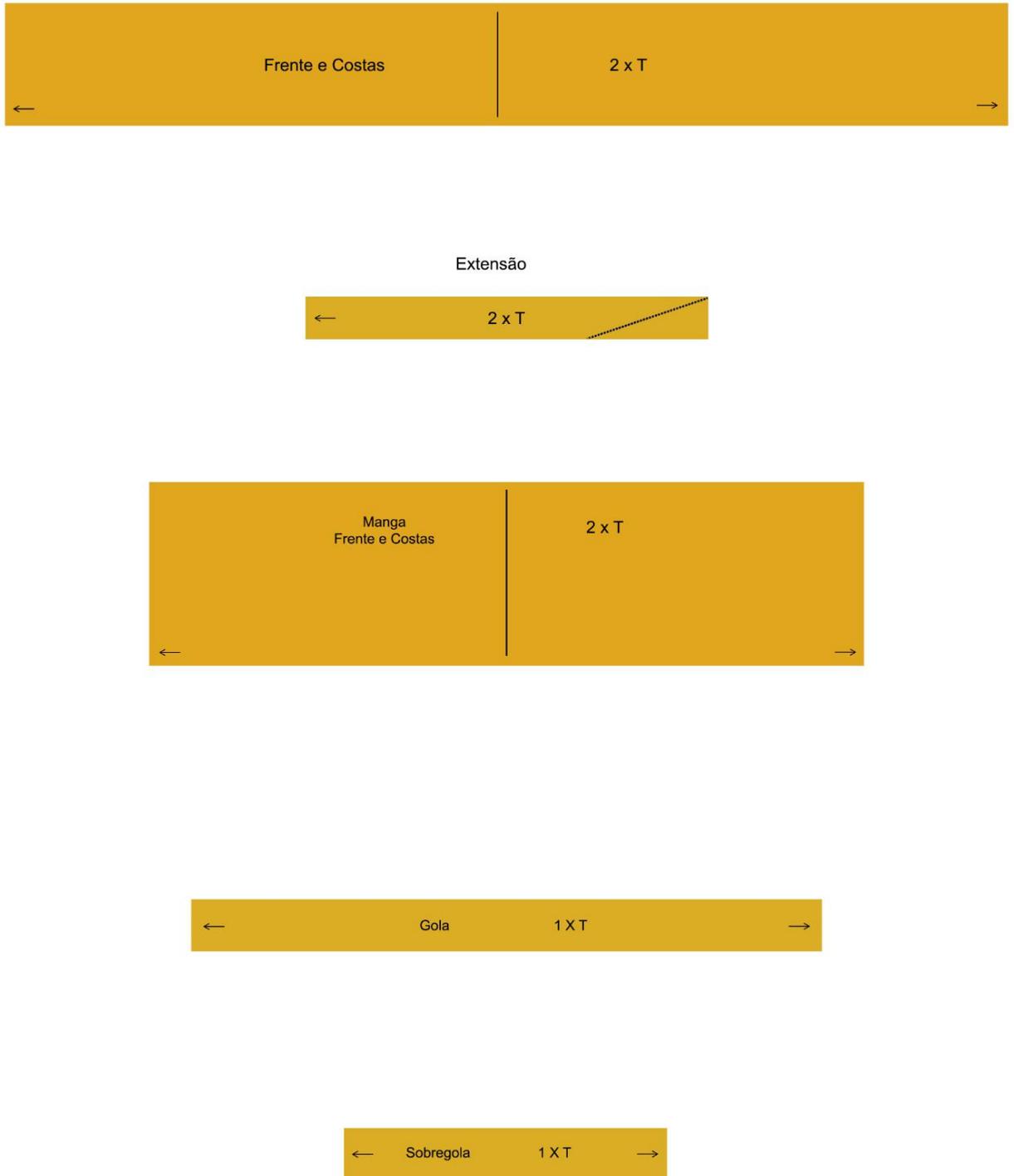


Figura 64: Modelagem Uchikake. Escala 1:10.



Figura 65: Modelagem Haori. Escala 1:10.



Figura 66: Aplicação de enchimento nas extensões e costura na máquina. Acervo pessoal do autor.



Figura 67: Manipulações têxteis e exemplo de estêncil. Acervo pessoal do autor.



Figura 68: Beneficiamentos, patchwork e bordados. Quimonos alinhavados incompletos. Acervo pessoal do autor.



Figura 69: Recorte de silhueta do personagem Kuheiji. Acervo pessoal do autor.



Figura 70: Chapéu de Tokubei, feito em diferentes tipos de papel. Acervo pessoal do autor.



Figura 71: Detalhes de pés e mãos, feitos em tecido. Acervo pessoal do autor.



Figura 72: Boneco Tokubei finalizado. Acervo pessoal do autor.



Figura 73: Bonecos e silhueta finalizados. Acervo pessoal do autor.

II









axie.













III

Preâmbulo

Eu sempre fui apaixonado por histórias de amor, principalmente as mais trágicas. No início, acreditava piamente que meu trabalho de conclusão de curso seria uma adaptação de *Romeu e Julieta* a lá "Shakespeare pós-modernista", mas no fim, *Sonezaki Shinjū* se apresentou como algo que precisava ser feito por mim.

O teatro *Bunraku*, nesta tradução, se mostra com uma lírica rítmica bem mais intensa do que, a priori, a peça em linguagem original, bem mais próxima dos padrões ocidentais. E acredito que essa seja minha ode à obra do homem que me inspirou a embarcar e acreditar nessa jornada artística desde o início. Longe de mim querer colocar Monzaemon, mais uma vez, como o "Shakespeare japonês", mas sim abusar dos métodos aos quais me foram tão referentes durante toda a graduação: a sobreposição de imagens, as colagens, ao senso cubista e emocional. Sendo um teatro narrado, esses atravessamentos parecem se encontrar de maneira muito natural. E que bom!

Os apontamentos (breves neste roteiro) de cenários e situações são muito mínimos, e entram aqui apenas quando os diálogos seguem uma linha intermitente. Fora isso, a própria narrativa dá conta de apontar tais visões. Sendo uma mistura entre teatro de bonecos e teatro de sombras (um teatro de formas animadas), a construção da cena se viabilizaria muito pelas experimentações; contudo, há no projeto gráfico as indicações da linha matriz a qual se seguiria, imaginadas em primeiro momento.

Por fim, temos um reflexo entrosado do que o original propunha. É muito mais um Rôba Yamaguchi, é mais musical, é mais exuberante, entretanto ainda temos o fio original principal, temos o texto. Sempre alcancei mundos tão belos através desse subliminar sentido sublime das entrelinhas, e aqui não poderia ser diferente.

A um antigo herói e ao mais novo, obrigado.

Rôba Y.

Sonezaki

Roteiro por Rodrigo de Sousa Barreto

Baseado em

"Sonezaki Shinjuu"

Por Chikamatsu Monzaemon

30 de Julho de 2021.

CENA UM - EXT. O TERRENO DO SANTUÁRIO IKUDAMA EM OSAKA - DIA

É PRETO. E enquanto a vasta penumbra não delimita formas, ouvimos uma avassaladora narração em coro e uma delicada música de fundo enquanto pontos de luz são acionados vagarosamente na tela, onde o cenário se revela continuamente. Uma figura entra em cena, de chapéu de bambu e carrinho de mão e uma sombra o acompanha de perto, formando-se vagarosamente.

NARRADOR (V.O.)

Este jovem gracioso serviu em
muitas primaveras
À firma de Hirano, na Rua Uchihon;
Ele esconde a paixão que queima em
seu peito
Para que a palavra não escape e o
escândalo se espalhe.
Ele bebe seu saquê, um copo de cada
vez, e penteia com cuidado seus
elegantes cachos ao revés.
"Toku" ele é chamado e é famoso por
suas aptidões,
Mas agora, com seu talento a sete
palmos enterrado,
Ele vive como um comerciante, suas
mangas com óleo manchadas
De suas doces lembranças de amor,
um escravo.
Hoje a seus clientes convém
comerciar
Com um rapaz que carrega um barril
de soja:
Eles chegam ao santuário de
Ikudama.

A voz de uma mulher chama do interior de uma barraca de refrescos.

OHATSU

Tokubei- és tu, não é?

NARRADOR (V.O.)

Ela bate suas mãos e Tokubei acena
em reconhecimento.

TOKUBEI

Choozoo, meu rapaz, eu seguirei
mais tarde. Faça as rondas dos
templos da Rua Tera e das mansões
da parte alta, depois retorne à
loja. Diga-os que estarei de volta
em breve. Não esqueça-se de falar
com o tintureiro da Rua Azuchi e
pegar o dinheiro que ele nos deve.
E fique longe de Dotombori.

NARRADOR (V.O.)

Ele observa enquanto o menino
permanece à vista, então avança,
(MORE)

NARRADOR (V.O.) (cont'd)
levantando as cortinas de bambu da
banca.

Choozoo sai de cena, com sons de riso e vento.

TOKUBEI

Ohatsu- qual é o problema?

NARRADOR (V.O.)

Ele começa a remover seu chapéu de bambu.

OHATSU

Por favor, mantenha seu chapéu por agora. Tenho um cliente vindo do campo hoje que está fazendo uma peregrinação a todos os trinta e três templos de Kwannon. Ele tem se gabado que pretende passar o resto do dia bebendo. No momento, foi assistir a apresentação de um imitador do templo, mas caso retorne e nos encontre juntos, haverá encrenca. Todos os carregadores de liteira o reconhecem. É melhor manter o rosto encoberto.

*(Ohatsu diminui a
distância entre eles,
agora mesmo ela está
sussurrando)*

Mas voltando a nós. Ultimamente, não tens me escrito uma palavra. Tenho estado terrivelmente assustada mas, não sabendo o que se tem passado em sua loja, eu não poderia te escrever corretamente. Devo ter perguntado sobre ti umas cem vezes na Casa Tamba, mas ninguém possuía notícias tuas também. Teve alguém- sim, foi Taichi, o músico cego -que perguntou aos seus amigos, e lhe contaram que tu havias retornado ao campo. Não pude acreditar que aquilo era verdade. Tens sido cruel demais. Nem ao menos pensou em saberes de mim? Talvez acreditasses que tudo acabaria desta maneira, mas eu tenho estado doente de preocupação. Se acreditas que estou mentindo, sintas minha pulsação!

NARRADOR (V.O.)

Ela pega a mão dele e a pressiona contra seu peito, chorando lágrimas de reprovação e súplica, como

(MORE)

NARRADOR (V.O.) (cont'd)
mulher e marido, ao leito. E embora
homem seja, suas lágrimas ele deixa
que ela veja.

CORES FRIAS TOMAM
CONTA DO CENÁRIO AO
PASSO QUE SUA
CONVERSA CONTINUA.

TOKUBEI

Tu estás certa, completamente
certa...

*(Com a mão em seu ombro,
Tokubei toca em Ohatsu
pela primeira vez)*

Mas que bem faria te contar e
fazê-la sofrer? Tenho passado por
tantos momentos ruins que caso não
fosse pelo Ano Novo, Bon Odori e
todos esses outros festivais, teria
enlouquecido. Minha mente anda
turbulenta, minhas finanças
caóticas. Para falar a verdade, fui
para Kyoto para levantar algum
dinheiro, entre outras coisas. É um
milagre eu ainda estar vivo.
Se com minha história pudessem uma
peça de três atos formar, estou
certo de que a audiência iria por
mim lamentar.

NARRADOR (V.O.)

Com palavras a falhar, ele só
consegue suspirar.

OHATSU

E é este o alívio cômico de tua
tragédia? Por que não pudestes
confiar a mim tuas preocupações
quando me contas até as coisas mais
triviais? Deves ter tido alguma
razão para me esconder isto. Por
que não sou de tua confiança?

NARRADOR (V.O.)

Com ela, sobre os joelhos dele, a
se inclinar, lágrimas amargas, a
seu lenço, estão a encharcar.

TOKUBEI

Por favor, não chore ou te zangues
comigo. Eu não lhe escondi nada,
mas não teria ajudado envolvê-la
nisso. De qualquer forma, meus
problemas já foram resolvidos em
grande parte, e posso contar-lhe
toda a história agora.

(MORE)

TOKUBEI (cont'd)
*(Tokubei levanta Ohatsu
 pelo braço, e a leva
 lentamente para atrás da
 barraca)*

O CENÁRIO TOMA UMA
 NOVA PERSPECTIVA
 ENQUANTO ELES SE
 MOVEM. AO FUNDO DO
 CENÁRIO, VEMOS A
 HISTÓRIA DE TOKUBEI
 SER CONTADA ATRAVÉS
 DE SOMBRAS.

Meu mestre sempre me tratou com uma gentileza particular porque sou seu sobrinho. De minha parte, servi-o com absoluta honestidade. Nunca houve uma discrepância orçamentária nas contas. É verdade que, recentemente, usei seu nome como crédito ao comprar cinto de seda Kaga para um yukata, mas essa foi a primeira e última vez! Minha honestidade o impressiona tanto que ele me propôs a sobrinha de sua esposa em casamento com um dote de dois kamme, e prometeu me alavancar nos negócios.

*(Neste ponto, Tokubei e
 Ohatsu já estão
 distantes o bastante...)*

Isso aconteceu ano passado, mas como eu poderia cambiar meu afeto quando tenho a ti? Não dei a ele uma segunda opinião, mas no meio tempo, minha mãe- minha madrasta -fechou o acordo com meu mestre, mantendo tudo em segredo de mim. Ela voltou ao campo com os dois kamme em sua bolsa. O tolo que sou, nunca imaginei que nada disso havia ocorrido.

*(Ohatsu lentamente se
 acerca mais e mais de
 Tokubei, que fica mais e
 mais inclinado ao chão)*

O problema iniciou-se mês passado quando eles tentaram forçar-me a me casar. Fiquei furioso, e disse: "Mestre, surpreende-me! Sabes o quão relutante sou aos laços do matrimônio, e ainda sim induziu minha velha mãe a dar-lhe o seu consentimento. Hás ido longe demais, mestre. Também não posso entender a razão dela, somente. Se eu tomar esta jovem dama como

(MORE)

TOKUBEI (cont'd)

esposa, a quem sempre tratei com a maior deferência e a acatei pelo dote, passarei o resto da vida tornando-a infeliz. Como eu poderia afirmar-me a mim mesmo? Recusei-o uma vez, e mesmo que meu pai levantasse de sua cova, a resposta ainda seria não!"

O mestre ficou furioso por eu ter respondido de forma tão direta. A voz dele se chocava com a fúria:

"Eu conheço seus reais motivos! Envolveis-te com Ohatsu, ou seja lá qual seja seu nome, da Casa Temma em Doojima. Esse é o porquê da sua aversão para com a sobrinha de minha esposa. Muito bem- depois do que foi dito, não mais desejo dar-te a menina, e já que não haverá mais casamento, devolva-me o dinheiro. Estabelecido, e sem falhar, está o vigésimo segundo dia do mês para suas contas pagar. Caçar-te-ei de Osaka e nunca mais deixarei pôr-lhe os pés aqui de novo!"

(As lágrimas de Tokubei já eram um misto de tristeza e cólera há um tempo)

Também tenho meu orgulho como homem.

"Certo estás!" eu respondi, e corri de volta para meu vilarejo. Mas minha suposta mãe não teria mais o dinheiro em sua posse, nem se este mundo se transformasse no próximo. Eu fui para Kyoto, na esperança de pedir dinheiro emprestado aos comerciantes de soja do Quinto Distrito. Sempre estive em bons termos com eles. Mas, por meu doentio azar, eles não tinham nada a me emprestar. Retracei meus passos ao campo, e dessa vez, com a intercessão do vilarejo, consegui tirar o dinheiro de minha mãe. Eu pretendia devolver o dote imediatamente e resolver tudo de uma vez por todas. Se eu não puder permanecer em Osaka, como encontraria-me com vós?

(Tokubei e Ohatsu apoiam-se um no outro)

Meus ossos podem ser esmagados até virar pó, minha carne arracanda fora e eu posso até afogar, uma

(MORE)

TOKUBEI (cont'd)
 concha Kuheiji, no limo do Rio
 Shijimi.
 Deixe isso acontecer se for
 preciso, corro esse risco.
 Mas apartar-me de ti,
 O que mais me restaria fazer?

**FIM DA AÇÃO DAS
 SOMBRAS AO FUNDO.**

NARRADOR (V.O.)

Em prantos, ele chora por seus
 desencontros.
 Ohatsu, suas lágrimas de simpatia
 segurando, o fortalece
 Confortando-o.

OHATSU

Como tens sofrido! E quando penso
 que tem sido por minha causa,
 sinto-me feliz, triste e muito
 agradecida, tudo a uma só vez. Mas
 por favor, demonstre mais coragem.
 Recomponha-se.
 Seu tio pode ter vos proibido de
 colocar os pés em Osaka novamente,
 mas não roubastes ou incendiastes
 nada.
 Eu pensarei em algum modo de
 mantê-lo aqui.
 E se o tempo em que não pudermos
 mais nos encontrar chegar, serão
 nossas promessas de amor cabíveis
 somente a este mundo? Outros antes
 de nós escolherem estarem juntos.
 Amantes sabem ver ritos de amor
 pela própria beleza. Morrer é
 simples o suficiente- nada irá nos
 atrapalhar e nada impedirá nossa
 jornada até a Montanha da Morte e o
 Rio dos Três Caminhos.

**CORES QUENTES
 EXPLODEM EM ALGUNS
 PONTOS DO CENÁRIO,
 TENTANDO CRIAR
 ESPAÇO ENTRE O FRIO.**

NARRADOR (V.O.)

Ohatsu vacila sobre essas palavras
 de encorajamento, seu espírito ao
 relento, sufocada pelas lágrimas.
 Ela recomeça, então.

OHATSU

O vigésimo segundo é amanhã.
 Devolva o dinheiro cedo, já que
 (MORE)

OHATSU (cont'd)
tens de devolvê-lo de qualquer
maneira. Tente entrar nas graças de
seu mestre mais uma vez.

TOKUBEI

Eu desejo, e estou impaciente para
retornar o dinheiro, mas no dia
treze desse mês, Kuheiji, o
mercador de óleo,- acredito que o
conheça -implorou-me
desesperadamente por dinheiro. Ele
disse que precisava por somente um
dia, e prometeu-me retornar tudo no
décimo oitavo dia. Eu decidi por
emprestar-lhe o dinheiro já que não
precisava dele até o dia vinte e
dois, e ele é um amigo próximo como
um irmão para mim. Ele não entrou
em contato comigo no décimo oitavo
nem no décimo nono. Ontem ele
esteve fora e eu não pude
encontra-lo. Eu pretendia
procura-lo por aí esta manhã, mas
gastei meu tempo fazendo rondas
para meus clientes. Vou me ter com
ele esta noite e resolver tudo. Ele
é um homem de honra e sabe do meu
dilema. Tenho certeza que nada dará
errado. Não se preocupe. Oh-olhe
lá, Ohatsu!

**A ILUMINAÇÃO AGORA É
CLARA E NÍTIDA, SEM
EFEITOS.**

NARRADOR (V.O.)

"Hatsue muito longe está
Tão longe quanto Naniwa-dera:
Muitos templos são famosos
Pelo som dos seus sinos a martelar,
Vozes da Lei Eterna.
Se, em uma noite de primavera,
Um Templo da Montanha visitar
Você verá..."
À frente de um bando de foliões.

**NOVAS SOMBRAS, DESSA
VEZ NO TEMPO ESPAÇO
PRESENTE, VÊM
TOMANDO CONTA E
MOLDANDO O CENÁRIO.**

TOKUBEI

Kuheiji! Que performance mais pobre!
Tu não tens o direito de sair por
aí a festejar enquanto não saldou
sua dívida comigo. Hoje, acertamos
nossa conta.

NARRADOR (V.O.)

Ele agarra o braço de Kuheiji, rentingindo-o em meio a multidão. A expressão de Kuheiji o desafia, o corpo rijo sob sua mão.

KUHEIJI

Do que estás falando, Tokubei? Estas pessoas são todas residentes da ala. Comparecemos a uma reunião na Rua Ueshio para arrecadar fundos para uma peregrinação a Ise. Bebemos um pouco de saquê, mas estamos a caminho de casa agora! O que quer agarrando meu braço? Não seja tão turbulento!

NARRADOR (V.O.)

Ele retira o chapéu de vime e encara Tokubei.

TOKUBEI

Não estou sendo turbulento. Tudo que peço é que tu devolvas os dois kamme de prata que lhe emprestei no dia treze, aqueles que você deveria ter-me retornado no décimo oitavo.

NARRADOR (V.O.)

Antes que ele termine de argumentar, Kuheiji começa a gargalhar.

KUHEIJI

Estás fora de si, Tokubei? Não consigo lembrar-me de ter pego somente um tostão teu em todos esses anos. Não faça nenhuma acusação da qual irá se arrepender.

NARRADOR (V.O.)

Ele se liberta das mãos de Toku. Seus companheiros retiram seus chapéus, cercando-os. Tokubei empaledece com espanto.

TOKUBEI

Não diga isso, Kuheiji! Tu viestes a mim em prantos, dizendo que não sobreviveria a seus débitos mensais, e eu achei que esta era o tipo de emergência a qual eu não poderia lhe negar, pois fomos amigos por todos esses anos. Te emprestei o dinheiro em um ato de generosidade, mesmo que precisa dele desesperadamente. Eu lhe disse que não precisaria nem de uma nota

(MORE)

TOKUBEI (cont'd)
 promissória, mas insististes em me dar seu carimbo. Fizestes-me escrever uma nota e assinastes ao final. Não tente negar isto, Kuheiji!

NARRADOR (V.O.)

Tokubei o repreende acaloradamente.

KUHEIJI

O que é isso? Eu gostaria de ver este selo.

TOKUBEI

Achas que tenho medo de mostrá-la a ti?

NARRADOR (V.O.)

Ele retira a nota de sua carteira.

TOKUBEI

Se estes cavalheiros são da ala, tenho certeza de que reconhecerão seu selo. Ainda irá contestar isso?

NARRADOR (V.O.)

Quando ele desdobra a nota e a revela sobre sua mão, Kuheiji bate palmas em recordação.

KUHEIJI

Sim, este é meu selo. Ah, Tokubei, eu nunca imaginei que tu pudesses fazer tal coisa, nem mesmo caso estivesse faminto, obrigado a comer sujeira do chão. No dia dez deste mês, eu perdi a carteira que continha este selo. Anunciei isso em todos os lugares, mas não obtive sucesso em recuperá-la, por isso a partir do dia décimo sexto deste mês, como informei a estes cavalheiros, mudei meu selo. Poderia eu ter carimbado um documento no dia treze com o carimbo que perdi no dia dez? Não-o que acontece foi que vós encontrastes minha carteira, escrevestes a nota promissória e carimbou-a com meu selo. Agora, tu estás tentando extorquir meu dinheiro de mim- isso o torna um criminoso pior do que um falsificador. Farias melhor, Tokubei, cometendo um assalto a mão armada. Mereces ter tua cabeça decapitada, mas pelos velhos

(MORE)

KUHEIJI (cont'd)
 tempos, te perdoarei. Vamos ver se consegue fazer algum dinheiro disso.

LUZES QUENTES E DENSAS ENTRAM EM CENA, JUNTO COM TONS DE VERDE. O CENÁRIO VIBRA COMO SUAS EMOÇÕES.

NARRADOR (V.O.)

Ele joga a nota no rosto de Tokubei e o encara ferozmente, em uma exibição extraordinária de inocência fingida. Tokubei, furioso, pranteia pesaroso.

TOKUBEI

Fostes muito inteligente. Tu me enganastes. Estou desonrado. O que devo fazer? Devo deixar que tu tomes meu dinheiro descaradamente de mim? Planejastes tudo tão habilmente, que mesmo que eu fosse ao tribunal, tenho certeza que perderia. Pegarei meu dinheiro de volta com os punhos! Veja aqui! Sou Tokubei dos Hirano-ya, um homem de honra. Entendeu-me? Não sou homem de enganar um amigo com o dinheiro dele como tens feito. Vamos lá!

NARRADOR (V.O.)

Ele cai sobre Kuheiji.

KUHEIJI

Seu pequeno aprendiz atrevido! Vou arrancar a insolência de você!

NARRADOR (V.O.)

Ele agarra a frente do quimono de Tokubei e eles lutam, trocando golpes e empurrões. Ao fundo, vem Ohatsu correndo, gritando a plenos pulmões.

OHATSU

(para os cidadãos)

Por favor, alguém, parem a briga! Ele é um amigo meu. Onde estão os carregadores de liteira? Por que ninguém faz nada? Tokubei está sendo espancado!

NARRADOR (V.O.)

Ela se contorce de angústia, desamparadamente. O cliente dela, caipira como é, resguarda-a em uma liteira forçadamente.

CLIENTE

Não vai adiantar nada ferir-se aí!

OHATSU

Por favor, aguarde um momento! Oh, como sou infeliz!

NARRADOR (V.O.)

O palanquin é deixado para trás, deixando apenas ecos de uma voz fugaz.

Tokubei está só; Kuheiji tem cinco companheiros. Homens correm para fora das barracas e os empurram com gravetos para as proximidades do templo Ikudama. Quem atropela Tokubei? Quem o venceu? Não há como saber. Apenas uma confusão de sombras, som e fúria é perceptível nesse instante. Ao final, seu cabelo está desgrenhado. Ele sai tropeçando e cai, de um lado para o outro.

**A ILUMINAÇÃO
TORNA-SE CLARA E
NÍTIDA MAIS UMA VEZ.**

TOKUBEI

Kuheiji, seu porco! Achas que o deixarei escapar com vida?

NARRADOR (V.O.)

Ele cambaleia a procura de Kuheiji, mas este já fugiu e desapareceu. Tokubei cai pesadamente em seu caminho e, lamentando amargamente, ele deixa que caia de seus olhos a torrente.

TOKUBEI

(para os espectadores)

Me sinto humilhado e envergonhado que tenham de me ver nesse estado. Não houve uma palavra falsa em minha acusação. Eu sempre tratei Kuheiji como um irmão, e quando ele me implorou pelo dinheiro, dizendo que nunca esqueceria desse favor enquanto vivesse, eu o dei a ele, certo de que ele faria o mesmo por mim, mesmo que o dinheiro fosse tão precioso quanto minha vida, e eu sabia que sem ele amanhã, dia vinte e um, eu teria de me matar. Ele fez com que eu escrevesse a nota com

(MORE)

TOKUBEI (cont'd)
minhas próprias mãos, depois a
carimbou. Mas era um carimbo o qual
ele já havia reportado o sumiço, e
agora ele vira suas acusações a
mim! É mortificante, enfurecedor-
ser chutado e espancado dessa
maneira, desonrado e forçado a
ficar de joelhos. Teria sido melhor
se eu tivesse morrido enquanto eu o
socava e esmagava-o!

NARRADOR (V.O.)

Ele soca o chão e range seus
dentes, cerra seus punhos e geme.
Uma visão para gerar-lhes
compaixão.

TOKUBEI

Não há razão para que eu fale
assim. Antes que três dias se
passem eu, Tokubei, irei consertar
tudo, mostrando a Osaka a pureza do
fundo de meu coração.

NARRADOR (V.O.)

O significado do que foi dito é
tardiamente sabido.

TOKUBEI

Arrependo-me por ser-lhes um
estorvo. Por favor, perdoem-me.

NARRADOR (V.O.)

Ele pede suas desculpas, pega seu
chapéu surrado e coloca-o. Seu
rosto, abatido pelos raios de sol,
está nublado pelas lágrimas que o
engolfam. Desanimado, ele parte,
uma visão muito triste para ser
contemplada tão cedo, ao chegar da
tarde.

CENA DOIS - INT. CASA TEMMA - TARDE

A iluminação do cenário é nítida e noturna, emulando o frio brilho da Lua, com alguns pontos de luz de fogo da casa. Pétalas de flor invadem o cenário neste momento, acompanhando a narração.

NARRADOR (V.O.)

As brisas do amor são onipresentes
 Pelo Rio Shijimi, onde convidados
 Apaixonados, como conchas vazias,
 de seus sentidos privados, vagueiam
 pelos caminhos de amor sombrios.
 Iluminando todas as noites com
 flamejantes lanternas, Estrelas que
 brilham em noites chuvosas.
 E tomando a Ponte da Ameixeira como
 estação, as cerejeiras aparecem
 mesmo no Verão.
 Rústicos em visita, conhecedores da
 cidade,
 Todos viajam pelas varadas estradas
 do amor,
 Onde os adeptos vagam e os novatos
 jogam: que lugar animado é este
 Novo Bairro!

Mas, infelizmente, para Ohatsu da Casa Temma - mesmo após seu retorno - os eventos do dia continuam a pesar sobre ela. Ela não consegue tomar seu saquê, sente-se no limite. Enquanto ela se senta chorando, algumas sombras de cortesãs das casas vizinhas e outros amigos vêm para uma conversinha. As sombras giram ao seu entorno.

PRIMEIRA CORTESÃ

Ouvistes, Ohatsu? Estão dizendo por aí que Toku levou uma surra após ter cometido algo muito errado. Isto é verdade?

SEGUNDA CORTESÃ

Não, meu cliente disse que Toku foi espancado até a morte.

NARRADOR (V.O.)

Dizem que ele foi acorrentado por fraude ou amarrado por um selo falsificar. Elas nada decente têm a relatar: cada expressão de simpatia torna mais dolorosa sua visita.

OHATSU

Não, por favor, nem mais uma palavra! Mais eu ouço, mais meu peito me dói. Eu tenho certeza de que serei a primeira a morrer. Na verdade, já queria estar morta...

NARRADOR (V.O.)

Ela só consegue chorar. Mas, em meio as lágrimas, ela olha para fora e vislumbra Tokubei, uma figura patética que usa chapéu de vime, mesmo à noite. Seu coração salta e ela quer correr para ele, mas na sala estão o mestre e sua esposa, e pela entrada fica a cozinheira, enquanto na cozinha uma empregada está à pairar: com tantos olhos penetrantes observando, ela não pode seguir o que seu coração está mandando.

OHATSU

Sinto-me terrivelmente deprimida. Acredito que ir-me um pouco lá fora seja a melhor opção.

NARRADOR (V.O.)

Ela desliza suavemente.

OHATSU

O que aconteceu? Ouvi rumores de todo o tipo sobre sua situação. Deixaram-me louca de preocupação.

NARRADOR (V.O.)

Ela enfia o rosto sob a aba do chapéu de vime e chira em lágrimas silenciosas, secretas, dolorosas. Ele também está perdido em lágrimas.

TOKUBEI

Fui feito de vítima de uma inteligente trama, que sem dúvida escutastes sobre, e quanto mais luto, mais tudo piora para mim. Tudo virou-se contra mim agora. Eu não posso sobreviver a esta noite. Afirmei minhas certezas em relação a isto.

NARRADOR (V.O.)

Enquanto ele sussurra, vozes são ouvidas de dentro.

VOZES

Venha para dentro, Ohatsu! Já há muitas fofocas sobre tu a essa altura.

OHATSU

Lá- ouviste? Não podemos continuar falando. Faça o que eu lhe disser.

NARRADOR (V.O.)

Ela o esconde sob a cauda de seu uchikake. Ele rasteja atrás dela, para a porta do jardim, onde ele desliza para baixo do degrau da varanda. Ohatsu se senta na entrada e, puxando a bandeja de tabaco para ela, acende seu cachimbo. Ela assume um ar de despreocupação.

Nesse momento, Kuheiji e seu bando de amigos barulhentos entram aos trancos na casa, acompanhados por um músico cego.

POR UM MOMENTO, TONS DE DOURADO SÃO UTILIZADOS NA ILUMINAÇÃO COM SUA ENTRADA.

KUHEIJI

Olá, meninas! Parecem todas tão solitárias. Gostariam de mim como cliente? Olá, meu anfitrião. Faz tempo que não o vejo.

NARRADOR (V.O.)

Ele entre arrogantemente na sala.

KUHEIJI

Traga-me uma bandeja de tabaco e algumas doses de saquê.

NARRADOR (V.O.)

Ele faz o costumeiro alvoroço entre os convidados.

KUHEIJI

Não, não se importe com o saquê. Estávamos bebendo antes de vir para cá. Tenho algo a lhes dizer. Tokubei, o cliente número um de sua Ohatsu, encontrou um selo que perdi e tentou me enganar com uma nota forjada a preço de dois kamme de prata. Os fatos foram muitos para ele, e finalmente encontrou algo desagradável, do qual teve sorte de escapar com vida. Sua reputação foi arruinada. Estejam vós alertas caso ele venha aqui. Todos vos dirão que vos digo a verdade, então mesmo que Tokubei conte o exato oposto, não acreditem em suas palavras nem por um momento. Faria melhor não o deixando entrar. Cedo ou tarde, ele está fadado a na força acabar.

ANFITRIÃO

Bom, nesse caso, gostarias de uma sopa?

NARRADOR (V.O.)

Cobrindo sua confusão, ele sai da sala. Ohatsu, chorando amargamente, exclama.

OHATSU

Não há necessidade de usar palavras astutas comigo! Tokubei e eu temos sido íntimos por anos! Contamos um ao outro nossos segredos mais particulares. Não há uma partícula de dolo nele, o pobre homem. Sua generosidade foi sua ruína. Ele foi enganado, mas não tem evidências para o provar. Depois do que aconteceu, não sobrou outra escolha a Tokubei a não ser a morte. Gostaria eu de saber se estará ele resolvido a morrer.

NARRADOR (V.O.)

Ela finge sozinha falar, com o pé, a Tokubei está a questionar. Ele acena com a cabeça e, pegando o tornozelo dela, passa-o rente a sua garganta, para deixá-la saber que ele está decidido a suicídio.

OHATSU

Sabia. Eu Sabia. Não importa quanto tempo alguém viva, chega-se a mesma resolução. Só a morte pode expurgar nossa desgraça e aflição.

NARRADOR (V.O.)

Kuheiji fica surpreso com suas palavras.

KUHEIJI

Do que Ohatsu está falando? Por que razão Tokubei deveria cometer suicídio? Bem, caso ele se mate, tomarei boa conta de sua pessoa depois que ele se for! Acredito que tu tenhas se apaixonado por mim também!

(Risadas guturais ecoam de seu bando.)

OHATSU

Quanta generosidade de tua parte, disto tenho certeza. Mas tu te oporias caso, como forma de agradecimento por tua gentileza, eu

(MORE)

OHATSU (cont'd)

o matasse? Poderia eu viver sequer um momento separada de Toku? Kuheiji, seu sujo ladrão! Qualquer um que ouça suas tolas mentiras só poderia vir a suspeitar de ti! Tenho certeza de que Toku pretende comigo morrer, assim como eu com ele não me oporia a perecer.

NARRADOR (V.O.)

Ela bate com o pé, e Tokubei, chorando, pega-o em suas mãos e o toca em sua testa, reverentemente. Ele abraça seus joelhos e derrama lágrimas de amor. Ela também dificilmente consegue esconder a emoção. Embora nenhuma palavra seja dita, respondendo de coração a outro coração, eles choram silenciosamente. O fato de ninguém saber torna tudo ainda mais triste.

Kuheiji sente-se desconfortável, sua sombra chega a falhar.

KUHEIJI

O vento está contra nós hoje. Vamos sair daqui. As putas deste lugar certamente são peculiares- parecem ter certa aversão a clientes como nós com tanto dinheiro a ser gasto. Vamos parar na Casa Asa e nos divertir por lá! Esbanjaremos algumas moedas de ouro e depois iremos para casa dormir. Ah- minha carteira está tão pesada que mal consigo andar.

NARRADOR (V.O.)

Vomitando todo tipo de abusos, eles partem. O anfitrião e sua esposa chamam seus servos.

ANFITRIÃO

É hora de apagar as luzes para a noite. Arrumem as camas para os convidados que estão hospedados. Ohatsu, dormes hoje lá em cima. Vá para a cama cedo.

OHATSU

(Para ela mesma)

Mestre, senhora, provavelmente nunca mais os verei. Adeus. Adeus a todos os servos também. Sinto o medo correndo em minhas veias, congelando o calor de minha vida.

NARRADOR (V.O.)

Assism, despedindo-se interiormente, ela segue para seu quarto. Mais tarde, eles aprenderão que esta foi uma despedida para toda a vida; quão lamentáveis são os corações tolos dos homens que não percebem a verdade já lida!

ANFITRIÃO

Veja se o fogo está apagado embaixo da chaleira. Não deixe que os ratos peguem os suprimentos.

NARRADOR (V.O.)

Eles fecham o lugar e vão o portão trancar. Pesadamente suas cabeças os travesseiros vão tocar e logo, alegremente, estarão todos a roncar. Tão curta é a noite que antes de eles terem chance de sonhar, chegam as duas da manhã. Ohatsu está vestida para morrer, um manto preto escuro como os caminhos do amor jogados sobre seu quimono branco imaculado de puro ardor. Ela vai na ponta dos pés até a escada e olha para baixo. Tokubei mostra seu rosto de sob a varanda. Ele com sua cabeça aponta, comunicando sua intenção sem nenhuma locução. Abaixo da escada, dorme uma criada. Uma lanterna perdurante brilha bastante. Ohatsu em desespero conecta seu leque a uma vassoura de folha de palmeira, e desde o segundo degrau, as tentativas de apagar a chama são vãs. Por fim, alongando cada centímetro, ela a apaga, apenas para cair da escada. A lanterna está apagada, e na escuridão se revira em seu sono a criada. O anfitrião desperta em seu quarto nos fundos.

**VAI SE A LUZ DA
VELA, APENAS O
PÁLIDO BRILHO DA LUA
PERMANECE.**

ANFITRIÃO

O que foi esse barulho agora?
Servos! A lanterna apagou-se.
Levantem-se e acendam-na!

NARRADOR (V.O.)

A criada, sobressaltada, esfrega seus olhos com sono e se levanta da cama completamente nua.

CRIADA

Não consigo encontrar a caixa de pedra.

NARRADOR (V.O.)

Ela vagueia pela sala procurando, e Ohatsu, com terror, vai de um lado para o outro se esquivando. Enfim ela pega a mão de Tokubei e suavemente eles rastejam para a entrada. Eles o trinco destrancam, mas as dobradiças rangem, assustados com o barulho, eles hesitam, da sala já longe. Só então a criada começa a bater as pedras; eles cronometram suas ações com o som áspero e, com cada raspagem, abrem a porta um pouco mais até que, amontoados com suas mangas enroladas a volta, eles passam pela porta, um após o outro, sentindo como se estivessem pisando na cauda de um tigre. Eles trocam olhares e choram de alegria, felizes por sua hora se aproximar- uma visão dolorosa e difícil de sustentar. A vida que lhes resta agora é tão breve quanto as faíscas que voam do atrito das pederneiras, os dois acercam-se da beira.

CENA TRÊS - EXT. A VIAJEM DE DOOJIMA ATÉ O TEMPLO SONEZAKI - NOITE

(O Michiyuki)

Um bosque de sombras formada por uma luz cintilante, múltiplas raios luminosos áureos. Nossos amantes desafortunados correm por ele, confundidos vez pelas sombras, outras pelas matizes.

NARRADOR (V.O.)

Adeus a este mundo, e à noite adeus.
Nós que caminhamos a estrada da Morte, a que devemos ser comparados ao deporte?
Para a geada pela estrada que leva ao cemitério,
Desaparecendo a cada passo que damos: Quão triste são estes sonhos!

TOKUBEI

Ah, contastes as badaladas do sino?
Dos sete golpes que marcam o amanhecer, seis soaram ao pino.
O único que restou será o último eco que nessa vida nos sobrou.

OHATSU

Isso ecoará à bem-aventurança ao Nirvana.

NARRADOR (V.O.)

Adeus, e não somente ao sino-
Eles olham pela última vez para a grama, as árvores, o céu peregrino.
As nuvens, o rio passam por eles sem se importar;
O reflexo brilhante que reluz na água a dragar.

TOKUBEI

Vamos fingir que a Ponte Umeda
É a ponte que os pegos construíram
Através da Via Láctea, e um voto
faça você
Para pela eternidade,
Marido-e-Mulher-Estrelas ser.

OHATSU

Eu prometo. Eu serei sua esposa pela eternidade.

NARRADOR (V.O.)

Eles se agarram- as águas do rio
Certamente transbordarão pelas lágrimas que derramaram.

(MORE)

NARRADOR (V.O.) (cont'd)

Do outro lado do rio, no andar de
cima de uma casa de chá,
Alguns farristas ainda não foram
para a cama;
Estão falando alto sob acesas
lâmpadas-
Sem dúvidas, fofocando sobre o que
é bom e o que é mau
Da safra de suicídios de amantes
desse ano;
Seus corações afundam ao ouvir
essas vozes ao final.

TOKUBEI

Que estranho! Mas ontem, até mesmo
hoje,
Falamos como se essas coisas não
nos preocupassem nem por um
instante.
Amanhã, em suas fofocas iremos
figurar.
Se o mundo irá sobre nós contar,
deixe-o cantar.

NARRADOR (V.O.)

Esta é a música que agora eles
escutam.
"Eu sei que jamais me terás como
esposa,
Eu sei que meu amor nada significa
a você..."
Sim, por todo nosso amor, por todo
nosso luto,
Nossas vidas, nossos lotes, não têm
sido como desejávamos.
Nunca, até hoje, nós conhecemos
Uma única noite de relaxamento do
coração-
Em vez disso, as torturas de um
amor malfadado à cerração.
"O que é esse vínculo entre nós?
Eu não consigo te esquecer.
Mas tu me sacudirias e iria
Comigo jamais partirias!
Mate-me com suas mãos e então vá.
Tu, jamais irei libertar!"
Então ela diz, em lágrimas.

OHATSU

De todas as várias músicas, esta,
hoje a noite!

TOKUBEI

Quem estará cantando? Nós, que
ouvimos,

AMBOS

Sofremos a aprovação daqueles que a nós previmos.

NARRADOR (V.O.)

Eles se agarram um ao outro,
chorando amargamente.
Qualquer outra noite não impotaria,
Se esta noite fosse um pouco mais
longa somente,
Mas a noite de verão, como de
costume, é sem coração,
Pausa enquanto o canto do galo
acelera seu último exalo.

TOKUBEI

Será pior se o amanhecer
esperarmos.
Deixe para que na floresta de
Tenjin, findarmos.

NARRADOR (V.O.)

Ele a guia pela mão.
No Aterro de Umeda, deixam que os
corvos à noite sucedam.

TOKUBEI

Amanhã eles estarão sobre nossos
corpos.

OHATSU

É estranho, esse é seu ano de má
sorte.
Seu vigésimo quinto e o meu décimo
nono.
Certamente é a prova de quão
profundos são nossos laços,
Que nós, que nos amamos, sejamos
igualmente amaldiçoados.
Todas as orações que fiz por este
mundo
Aos deuses e ao Buda, eu aqui e
agora
Ao futuro as direciono: no mundo
vindouro
Que possamos renascer no mesmo
lótus, com raízes de ouro.

NARRADOR (V.O.)

Cento e oito miçangas seus dedos
contam
Em seu rosário; lágrimas
incrementam a soma.
Sem fim para sua dor, mas a estrada
tem um fim;
Suas mentes estão entorpecidas, o
céu está escuro, o vento parado,
Eles à densa floresta de Sonezaki
chegaram.

A AURA ETÉREA SE
DESVAŃECE. CORES
SÓBRIAS E A PÁLIDA
LUZ DA LUA TOMAM SEU
LUGAR. AS SOMBRAS E
O BOSQUE SE MANTÉM.

Deve ser aqui? Deve ser aqui? Quando eles roçam a grama, o orvalho que cai desaparece ainda mais rápido do que suas vidas, neste mundo um relâmpago- ou seria aquilo - aquela luz - outra coisa?

(fim do Michiyuki.)

OHATSU

Eu temo... O que foi isso agora?

TOKUBEI

Hitodama, um espírito humano. Achei que sozinho morreríamos esta noite, mas outro alguém nos precedeu. Quem quer que seja, será uma companhia na jornada para a Montanha da Morte. Namu Amida Butsu. Namu Amida Butsu.

NARRADOR (V.O.)

Ela chora impotente.

OHATSU

Pensar que outros morreram também esta noite! Como é triste!

NARRADOR (V.O.)

E embora homem ele seja, suas lágrimas ele deixa que ela veja.

TOKUBEI

Esses dois espíritos voando juntos- achas que eles pertecessem a outro alguém? Devem ser o seu e o meu!

OHATSU

Estes dois espíritos? Então, já estamos mortos?

TOKUBEI

Normalmente, se víssemos um espírito, agarraríamos-nos à nossas roupas e sussurraríamos preces para mantermos nossas almas conosco, mas agora corremos em direção ao nosso fim, esperando que, em vez disso, nossas duas almas encontrem a mesma morada. Não confundas o caminho, mas me percas!

UM VISLUMBRE DE

NARRADOR (V.O.)

Eles se abraçam, carne a carne, choram e então caem ao chão- quão lamentáveis eles são! Seus fios de lágrimas se unem como ramos que se desenrolam, ou o pinheiro e a palmeira que crescem de um único tronco, um símbolo de amor eterno. Aqui, o orvalho de seus suas infelizes vidas iá finalmente acalmar.

TOKUBEI

Que aqui seja o local.

NARRADOR (V.O.)

Ele desamarra a faixa de seu quimono. Ohatsu remove o uchikake manchado de lágrimas, e o joga na palmeira; as folhas agora servirão como uma forma de varrer a poeira deste triste mundo. Ohatsu traz uma lâmina em sua manga.

OHATSU

Trouxe esta lâmina para o caso de sermos pegos e separados no caminho. Estava determinada a não perder nosso nome como amantes. Estou muito feliz por fazermos isso juntos como esperávamos!

TOKUBEI

Que maravilha de sua parte ter pensado nisto! Tenho tanta confiança em nosso amor que não temo nem mesmo a morte. E, no entanto, seria lamentável se, por causa da dor que sofreremos, as pessoas dissessem qe parecemos desalinhados no fim. Vamos prender nossos corpos a esta árvore-gêmea e partir imaculadamente! Seremos um exemplo sem paralelos de amantes suicidas!

OHATSU

Sim, faremos isso.

NARRADOR (V.O.)

Ai de mim! Ela ao menos pensou que usaria seu obi azul claro! Ela o estica e, com sua lâmina, corta-o.

OHATSU

O obi está partido, mas nós dois
jamais nos separaremos.

NARRADOR (V.O.)

Ela se senta, e ele a amarra duas,
três vezes à árvore, com firmeza,
para que ela não se mexa.

TOKUBEI

Está apertado?

OHATSU

Muito apertado.

NARRADOR (V.O.)

Ela olha para seu marido, e ele
para ela- eles explodem em
lágrimas.

AMBOS

(internamente)

Este é o fim de nossas infelizes
vidas!

TOKUBEI

Não, eu não devo ceder ao luto.

NARRADOR (V.O.)

Ele ergue sua cabeça e junta suas
mãos em preces.

TOKUBEI

Meus pais morreram quando eu era
menino e cresci graças aos esforços
de meu tio, do meu mestre. É uma
desgraça para mim morrer sem
retribuir sua bondade. Em vez
disso, vou causar-lhe problemas que
irão durar mesmo depois de minha
partida. Por favor, perdoe meus
pecados. Logo, rever-los-ei no
outro mundo. Pai, Mãe, deêm-me as
boas-vindas!

NARRADOR (V.O.)

Ele chora. Ohatsu junta suas mãos.

OHATSU

Invejo-o. Tu dizes que irá
reencontrar seus pais no mundo dos
mortos. Meus pais estão neste
mundo, e com boa saúde. Pergunto-me
quando irei retornar a vê-los. Ouvi
algo sobre eles nesta primavera,
mas não os vejo desde o outono
passado. Ao amanhecer, quando
palavras de nosso suicídio

(MORE)

OHATSU (cont'd)
 alcançarem o vilarejo, quão
 infelizes eles ficarão! Agora devo
 despedir-me desta vida, aos meus
 pais, aos meus irmãos e irmãs. Caso
 ao menos meus pensamentos chegarem
 a vós, por favor, desabrochem
 diante de mim, mesmo que em um
 sonho. Querida Mãe, Amado Pai!

NARRADOR (V.O.)

Ela soluça e chora alto. Seu marido
 também grita e derrama lágrimas
 incessantes, em emoções muito
 marcantes.

OHATSU

Poderíamos falar para sempre, mas
 não há algum propósito. Mate-me,
 faça-o rapidamente!

NARRADOR (V.O.)

Ela apressa o momento da morte.

TOKUBEI

Estou pronto.

NARRADOR (V.O.)

Ele rapidamente saca sua adaga.

TOKUBEI

O momento chegou. Namu Amida. Namu
 Amida.

NARRADOR (V.O.)

Mas quando ele tenta trazer a
 lâmina contra a pele da mulher que
 que ele amou, segurou e dormiu por
 tantos meses e anos, seus olhos se
 turvam, sua mão estremece. Ele
 tenta firmar sua esfraquecida
 determinação, e ainda sim ele
 treme, e quando empurra, ele erra.
 Duas ou três vezes a lâmina
 reluzente fica a desviar, até que
 um grito informe que a lâmina
 atingiu seu lugar.

TOKUBEI

Namu Amida. Namu Amida. Namu Amida
 Butsu.

NARRADOR (V.O.)

Ele torce a lâmina, fundo e fundo,
 até que esta tire Ohatsu deste
 mundo. Não há mais forças. Quando
 ele a vê enfraquecer, suas mãos
 está a estender. As últimas agonias

(MORE)

NARRADOR (V.O.) (cont'd)
da morte, indescritíveis não de
ser.

TOKUBEI

Oh, Ohatsu, por que tão bela ainda?
Devo crer que a morte etérea está
apaixonada,
E o esquelético monstro a prende
aqui
Pra, neste escuro ser sua amada?
Aqui mesmo, eu hei de repousar por
todo o sempre, e libertar da
maldição dos astros a carne
exausta. Olhos, dai o último olhar,
braços, o último abraço! E vós, ó
lábios, selai com este beijo pacto
eterno com a morte exorbitante.
Devo ficar atrás de ti? Vamos dar
nosso último suspiro juntos.

NARRADOR (V.O.)

Ele alinha a adaga à sua garganta,
até que o cabo e lâmina pareçam
estalar. Seus olhos escurecem, e
seu último suspiro doloroso é
retirado na sua marcada hora.
Ninguém está lá para a história
contar, mas através da Floresta
Sonezaki, o vento está a soprar. E
a transmite.
E os altos e os baixos reúnem-se a
orar por estes amantes que, sem
dúvida, no futuro atingirão o
Estado de Buda.
Tornaram-se então modelos do Amor
Verdadeiro, com verdadeira paixão.

Há apenas Luz agora em cena. Sem mais sombras.