

Um país e uma cidade: imigrantes brasileiros no cinema japonês do século XXI

One country and one city: Brazilian immigrants in Japanese 21st century films

Un país y una ciudad: inmigrantes brasileños en el cine japonés del siglo XXI

Alexandre Nakahara

Universidade de São Paulo

E-mail: alexnakahara@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2726-6493>

Cecília Mello

Universidade de São Paulo

E-mail: cecilia.mello@usp.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4354-7949>

RESUMO:

Os filmes *The City of Lost Souls* (2000), de Takashi Miike, e *Peixinho mágico* (2012), de Shōhei Shiozaki, têm em comum o tema da vida dos brasileiros no Japão. Ambos foram realizados por diretores japoneses em momentos distintos das ondas imigratórias brasileiras que vêm ocorrendo desde 1990. Mas, apesar de compartilharem um mesmo tema, os filmes apresentam visões estéticas diferentes, que levam a entendimentos contraditórios sobre a convivência entre japoneses e brasileiros no Japão. Este artigo discute como o uso de planos gerais e a continuidade espacial nesses dois filmes expressam diferentes pontos de vista sobre o tema da imigração brasileira no país. Os planos gerais são um ponto de partida para identificar a localização das cenas e ações nos filmes. O objetivo é demonstrar como a construção do espaço diegético e da continuidade espacial proporcionada

NAKAHARA, Alexandre; MELLO, Cecília. **Um país e uma cidade: imigrantes brasileiros no cinema japonês do século XXI.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 13, n. 27, jan-abr. 2023.

Disponível em: <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2023.41167>

343

pela montagem passa a ser constituinte do tipo de relação articulada entre estrangeiros e nativos nos filmes. A análise é realizada com base nos espaços representados, suas características históricas e culturais e algumas das implicações políticas dessas representações.

Palavras-chave: *Cinema japonês. Espaço cinematográfico. Imigração. Montagem.*

ABSTRACT:

The films *The City of Lost Souls* (2000), directed by Takashi Miike, and *Goldfish Go Home* (2012), directed by Shōhei Shiozaki, share the common theme of the life of Brazilians in Japan. They were both directed by Japanese filmmakers and coincide with two different moments within the recent immigration of Brazilians to Japan, ongoing since 1990. Despite their commonalities, the two films present different aesthetic views that lead to contradictory understandings about the interaction of Japanese and Brazilians in Japan. This paper discusses how establishing shots and spatial continuity express these views in the films. Establishing shots are the starting point to recognize the location of scenes and actions in films. The aim here is to show how the creation of a coherent diegetic space and of spatial continuity become constitutive of the type of relationship between foreigners and nationals. Our analysis is based on the spaces represented in both films, on their historical and cultural characteristics and on some of the political implications of these representations.

Keywords: *Japanese cinema. Cinematographic space. Immigration. Film editing.*

RESUMEN:

Las películas *The City of Lost Souls* (2000), dirigida por Takashi Miike, y *Goldfish Go Home* (2012), de Shōhei Shiozaki, comparten un tema común sobre la vida de los brasileños en Japón. Ambas fueron dirigidas por cineastas japoneses en dos momentos concretos en el contexto de la inmigración brasileña a Japón, que está en marcha desde 1990. A pesar de sus puntos en común, las dos películas presentan puntos de vista estéticos diferentes que conducen a entendimientos contradictorios sobre la interacción de japoneses y brasileños en Japón. En este artículo se discute cómo los planos de apertura y la continuidad espacial expresan estos puntos de vista en las películas. Los planos de situación son el punto de partida para reconocer

la ubicación de las escenas y las acciones en las películas. El objetivo es mostrar cómo el espacio diegético y la continuidad espacial construidos por el montaje cinematográfico son elementos esenciales en las representaciones de la interacción entre extranjeros y nacionales. Este análisis se basa en los espacios representados, sus características históricas y culturales y algunas de las implicaciones políticas de estas representaciones.

Palabras clave: *Cine japonés. Espacio cinematográfico. Inmigración. Montaje cinematográfico.*

Artigo recebido em: 14/09/2022

Artigo aprovado em: 17/01/2023

Introdução

A partir do ano de 1990, com a reforma na Lei de Controle de Imigração no Japão, o trabalho de brasileiros descendentes de japoneses (até a terceira geração, conhecidos por *sanseis*) foi se tornando cada vez mais comum no país. Naquela época, a economia japonesa atravessava um período de “bolha financeira e imobiliária” (*baburu keiki*, 1986-1991), durante o qual muitos cargos de trabalho com menores perspectivas de crescimento profissional e pouco atraentes para os japoneses foram ocupados por imigrantes ilegais, em sua maioria provenientes de países asiáticos. A fim de lidar com essa situação, a promulgação da Lei em 1990 tornou a contratação desses ilegais pelas empresas japonesas menos vantajosa, e a mão de obra foi gradualmente sendo substituída por descendentes de japoneses da América Latina, que possuíam menos restrições de entrada e permanência no país (SASAKI, 2006).

Na ocasião, muitos filhos e netos dos primeiros imigrantes japoneses que vieram ao Brasil no início do século XX aproveitaram a Lei para irem trabalhar no país e suprir a recente demanda no mercado de trabalho. A economia japonesa proporcionava uma perspectiva de

estabilidade, em contraposição a uma época incerta e de inflação galopante no Brasil. Esse movimento migratório foi comumente denominado *dekassegui*, em referência à palavra em japonês que significa *trabalhar fora de casa*. Mais recentemente, foi adotado o termo *brasileiro no Japão*, por conta da efetiva permanência de muitas dessas pessoas no país, que pode ser averiguada pela compra de casas e pelo número de vistos permanentes emitidos (ISHI, 2010, p. 16-18). A nova expressão carrega conotação menos depreciativa para os imigrantes, mas ao mesmo tempo introduz uma contradição bastante explorada em relação aos dois países, principalmente para quem não conhece o histórico de imigração japonesa para o Brasil. Pois, afinal, o que estariam fazendo os brasileiros em um país tão distante fisicamente quanto o Japão?

Além de uma considerável literatura acadêmica sobre o assunto, principalmente nas áreas da sociologia e antropologia¹, foram realizados, a partir do ano 2000, alguns filmes de ficção, tanto no Brasil² quanto no Japão, sobre esse grupo social minoritário. A proposta deste artigo é tecer uma análise comparativa entre dois filmes produzidos em momentos distintos no histórico da imigração de brasileiros ao Japão. O primeiro deles, *The City of Lost Souls* (漂流街, *Hyōryū gai*, 2000), de Takashi Miike, foi lançado apenas dez anos após a mudança da lei de imigração que marca o início desse movimento migratório; o segundo, *Peixinho mágico* (茜色の約束 - サンバ do 金魚, *Akaneiro no yakusoku – sanba do kingyo*, 2012), de Shōhei Shiozaki, foi feito no período pós-crise econômica de 2008, no qual muitos brasileiros se depararam com dificuldades que acabaram por impulsionar seu retorno ao país natal. Ambos os filmes apresentam visões diferentes sobre a interação entre brasileiros e japoneses no Japão, articuladas tanto na fábula quanto esteticamente, conforme apontaremos na análise comparativa.

Nos filmes que exploram a temática da imigração entre Brasil e Japão, nota-se como lugar comum a exploração das distâncias culturais e geográficas entre os dois países. Na representação de imigrantes caracterizados por suas identidades nacionais, um dos recursos utili-

zados é a associação dessas pessoas a seus países natais por meio de paisagens, lugares e objetos que remetem a suas origens étnicas, além da utilização de músicas típicas e da própria língua materna. Para além dessa caracterização, gostaríamos de sugerir que a própria constituição espacial fílmica, proporcionada pela montagem, traz para esses filmes características de identidade nacional, mas também comentários e sugestões sobre as formas de convivência entre os imigrantes e os nativos. Como veremos, as unidades espaciais (“um país e uma cidade”) que constituem o título deste estudo, apesar de indicarem organizações políticas singulares análogas (resguardadas as diferenças de escala) fazem também referência aos diferentes modos de se enxergar um Estado-nação e seu povo.

Nossa análise privilegia então categorias espaciais e parte do emprego de “planos gerais” nos dois filmes, também conhecidos como *establishing shots* no idioma inglês, imbuídos de funções introdutórias ou de situação. Essa abordagem apoia-se na noção do cinema como uma arte espacial, que aparece em consonância a tantas outras formas de expressão espacial como a cartografia, a cultura de viagens e a arquitetura (BRUNO, 2018). Também entendemos o espaço no cinema como carregado de memória, capaz de revelar aspectos escondidos da realidade quando escavado. A natureza intermidial e impura do cinema reveste os filmes com camadas que se expressam no diálogo com as outras artes (MELLO, 2019, p. 9-17). Nos filmes em questão, a principal característica da análise deriva da interação do cinema com a arquitetura e a relação que os espaços representados estabelecem com a história de cada lugar.

Cabe ainda salientar que, nesta análise, não será nossa intenção identificar um Estado-nação como o Brasil ou o Japão a uma cinematografia específica. A noção de cinema nacional aparece apenas no limite do reconhecimento de atritos na representação do outro. Além disso, características nacionais aparecerão na medida em que muitos dos lugares discutidos são dotados de um lastro histórico, cultural e às vezes cinematográfico. Nesse sentido, a abordagem ressoa estudos dedicados aos cinemas nacionais e, mais especifica-

mente, o estudo de Tunico Amancio (2000) sobre paisagens brasileiras em filmes produzidos no exterior e sua relação com discursos enviesados pelo *olhar estrangeiro*. Contudo, o foco aqui é um pouco diferente, já que a intenção será tratar da relação entre o estrangeiro e o nacional, e não da utilização de estereótipos e clichês por um *outro* como forma de dominação. Mas a investigação de planos gerais possui seus pontos em comum com as paisagens analisadas por Amancio, pois não raro esses planos estão imbuídos de características consideradas nacionais.

Por determinarem o local onde a ação da cena se passará, os planos gerais constituem um ótimo ponto de referência para a análise proposta. Algumas vezes eles são estáticos, outras são acompanhados de movimentos de câmera realizados com alavanca no eixo do tripé, dolly, trilhos ou grua. A convenção é uma prática comum do cinema hegemônico narrativo, apesar de, como afirma David Bordwell, ser cada vez menos praticada no que ele chama de *continuidade intensificada* de filmes norte-americanos *mainstream* realizados nas primeiras décadas do século XXI. Para Bordwell, filmes mais recentes (definidos pelos cortes rápidos e uma média geral de duração de planos mais curta) tendem a se apoiar mais em cenas de diálogos organizadas pelos *raccords* de olhar e pela regra dos 180° para situar a ação, incorporando metonimicamente os planos gerais (BORDWELL, 2006, p. 124).

Numa sequência que varia entre planos de diferentes graus de proximidade, do *extreme close-up* (primeiríssimo plano) aos gerais e panorâmicos, o plano geral aparece como elemento organizador do espaço fílmico com um caráter totalizante, uma vez que tem como intenção estabelecer (daí o *establishing shot*) não somente a localização da ação, mas muitas vezes a relação espacial entre os personagens que agem na cena. Como nota Giuliana Bruno, o uso recorrente do recurso é uma resposta à “resistência do fragmento fílmico em representar a totalidade”. Para a autora, o plano geral é uma forma de mapeamento na medida em que reconhece a ansiedade causada pelo deslocamento provocado pelas imagens e busca abordar esse sintoma (BRUNO, 2018, p. 271, tradução nossa).

É importante notar que, apesar do primeiro cinema ter como forma comum os planos gerais (derivados dos *tableaux vivants*) que também situam, de certa forma, os lugares de ação e personagens em cena, o plano geral adquire a função aqui descrita somente a partir da montagem narrativa de planos de diferentes naturezas. Mary Ann Doane comenta como o aparecimento do *close-up*, em conjunto com uma montagem que dá a impressão de penetrar no espaço, dissecando-o em segmentos de menor escala, “parece marcar o momento da própria emergência do cinema como um discurso, como uma arte” (DOANE, 2003, p. 91, tradução nossa). Será com base nessas características do plano geral e seus usos em função da montagem que se fará a análise da representação espacial e suas consequências nos filmes em questão.

Um país dividido

The City of Lost Souls, dirigido por Takashi Miike, é também conhecido como *The Hazard City* ou *Hyōryū Gai* (漂流街), nomes que podem ser traduzidos como *cidade das almas perdidas* ou *cidade perigosa* (a partir dos nomes em inglês) e como *cidade à deriva* (a partir do nome em japonês). O filme é baseado no romance homônimo do autor Hase Seishū, e acompanha as diversas tentativas de saída do país do personagem brasileiro Mario e de sua namorada chinesa Kei. Durante o processo, o casal encontra obstáculos envolvendo a *yakuza* e a máfia chinesa de Tóquio.

Dentro da carreira de Takashi Miike, o filme foi realizado numa transição entre sua produção inicial no chamado V-Cinema (um setor da indústria audiovisual japonesa especializado em filmes no formato vídeo e sem lançamentos no cinema) e uma fase de maior reconhecimento internacional e carreira consolidada como diretor. A projeção internacional de Miike, apesar de ter despontado pouco antes, vem principalmente com o filme *Audition* (*Ōdishon*,

1999). Talvez em parte propulsionado pelo sucesso comercial desse filme e pelo interesse ocidental na produção do diretor, a história de Mario e Kei também obteve distribuição internacional na Europa e nos EUA.

Um ano após Mario entrar em conflito em um bar do Brasil no início do filme, ele está no Japão e sequestra um helicóptero para salvar Kei. A namorada está em um centro de detenção para imigrantes ilegais prestes a ser deportada do país. A montagem rápida de uma miscelânea de momentos do filme todo é bastante característica da obra de Miike nesse período. A aparente aleatoriedade das imagens, que causa um dos primeiros choques durante o visionamento do filme, contribuiu para que alguns autores definissem o trabalho do diretor como *indignado* (WILLIAMS, 2004) ou de difícil classificação (GEROW, 2009). Mas *The City of Lost Souls* possui uma característica bastante marcante que nos ajuda a compreender suas particularidades: a constante afirmação de que, apesar de não parecer, estamos no Japão.

Na jornada de helicóptero de Mario, por exemplo, chama atenção o plano geral que situa a cena do resgate de Kei. Dentro do veículo, Mario persegue o ônibus em que está a namorada e outros imigrantes ilegais numa estrada no meio do deserto. Após algumas imagens do helicóptero sobrevoando a paisagem, temos o plano geral de grua em movimento ascendente que mostra o ônibus escoltado por um carro policial. Um irônico texto sobreposto ao plano designa o local como o bairro de Sasame, na cidade de Toda, em Saitama, região metropolitana de Tóquio. Como pode ser visto facilmente pela internet hoje em dia, essa região é, na realidade, uma área urbana e bem mais verdejante. Um grande cartaz com uma propaganda de *karē*, prato típico de curry japonês (introduzido no país pelo império inglês a partir do prato indiano), ocupa a maior parte da imagem. Como nota Aaron Gerow, “o outdoor com a figura de uma gueixa preparando *curry* em frente ao Monte Fuji só parece zombar os símbolos de identidade nacional na era global” (GEROW, 2009, p. 27, tradução nossa).



Fig. 1. Cena do ônibus de imigrantes escoltado pela polícia. À frente, o cartaz de propaganda de *karê* com símbolos nacionais japoneses. Fonte: *The City of Lost Souls*, 2000.

A cena, além de apresentar o local em que os próximos minutos do filme se passarão, também indica a relação espacial entre os personagens. Kei está dentro do ônibus que atravessa a paisagem e o movimento de grua em plongée apresenta uma visão similar à do helicóptero que transporta Mario. Os próximos planos são justamente do helicóptero sobrevoando o deserto e depois de Kei como passageira do ônibus. O que se segue é a interceptação do ônibus pelo helicóptero e a libertação de Kei e dos outros imigrantes.

A locação desértica da ação, apesar de designar as fronteiras ou limites do Japão, é uma conhecida divisa de territórios da história do cinema: a fronteira entre México e Estados Unidos. Essa fronteira estende-se por mais de três mil quilômetros do Oceano Pacífico até o Golfo do México, e fica localizada a pouco mais de duzentos quilômetros de Los Angeles, epicentro do cinema *mainstream* estadunidense e onde parte das filmagens de *The City of Lost Souls* aconteceu. No cinema, essa fronteira que aparece sugerida no filme serviu de tema ou

locação a diretores como Orson Welles em *A marca da maldade* (*Touch of Evil*, 1958), Chantal Akerman em *De l'autre côté* (2002) e Alejandro Iñárritu em *Babel* (2006), entre inúmeras outras. A região é conhecida tanto pelas histórias e notícias de travessias ilegais quanto pelo debate sobre a construção de um muro pelo ex-presidente norte-americano Donald Trump em sua campanha presidencial de 2016.

A relação visual com a região e a história do cinema podem ser notadas no filme tanto pelo desfecho final do resgate, em que vemos alguns dos imigrantes ilegais correrem em liberdade, quanto pela própria escolha dessa paisagem para dramatizar a deportação de Kei. Por se tratar de um país insular, as fronteiras nacionais do Japão seriam muito mais verossímeis se retratadas num cais ou no aeroporto. No entanto, o diálogo com outros textos fílmicos nos permite uma compreensão mais aguçada do uso do espaço por Miike: os estrangeiros no Japão encaram fronteiras imaginárias muito mais hostis do que as fronteiras reais do país.

Caracterizando fortemente o estilo de *The City of Lost Souls*, a interação com outras narrativas fílmicas é um de seus traços mais marcantes. Personagens, estrutura narrativa e direção de arte frequentemente remetem a imaginários do cinema. Isso pode ser visto na sequência inicial que retrata o Brasil dentro de uma visão estereotipada e homogeneizante da América Latina (similar ao México de filmes do gênero *western* ou *faroeste*)³, ou mesmo na sequência de briga de galos que faz referência ao filme *Matrix* (1999), de Lana e Lilly Wachowski. Esse traço dialoga com uma especificidade da cultura japonesa caracterizada pelo *mitate* ou, como denomina Madalena Cordaro, pela “retórica japonesa da repetição renovada”. Central nos estudos de poesia e pintura do período Edo do Japão, a retórica do *mitate* caracteriza-se pelo uso da comparação, substituição, metonímia, metáfora e associação entre os textos e as artes. Diferenciando-se da paródia, que para Cordaro “perpassa fortemente pelo escárnio”, o *mitate* tem como objetivo enaltecer a si mesmo substituindo ou mencionando um modelo original, e não procura diminuir suas fontes de inspiração, como aconteceria na

paródia (CORDARO, 2013, p. 48). Pela lógica do *mitate*, a crítica contida em *The City of Lost Souls*, apesar de muitas vezes apresentada com aparente humor, coloca a narrativa em diálogo com as questões contemporâneas dos filmes citados.

Por outro lado, também seria possível evocar a pós-modernidade de Fredric Jameson e a transformação da cultura em *commodity* (JAMESON, 1991). Dentro dessa visão, a utilização da imagem de uma fronteira do imaginário do cinema ocidental para retratar o Japão inevitavelmente trabalha com ideias e estereótipos de um país com barreiras dentro de uma cultura visual e principalmente de um mercado cinematográfico globalizado. Mas, entre a estética pós-moderna e o *mitate*, os exemplos analisados demonstram o modo como o filme articula referências de fácil reconhecimento a uma espectadora de cinema, e que refletem sobre a contemporaneidade.

Como afirmado anteriormente, a localização diegética da cena da fronteira é indicada por uma sobreposição ao plano de um texto informando cidade, bairro, região, etc. Ao ser utilizado dessa maneira, o texto adquire uma característica reiterativa, que se soma à ironia já apontada. O recurso é utilizado no resto do filme toda vez que a localização geográfica é dramaticamente alterada, indicando também o percurso de Mario pelo país. Nem sempre o texto será sobreposto a um plano geral, mas sempre acompanha a sequência de planos mais abertos e planos gerais de locação. Desse modo, seremos transportados como espectadores para a fictícia cidade de São Pedro no Brasil, para Izena e Koza em Okinawa, e para Shinjuku em Tóquio.

Na sequência seguinte ao resgate de Kei, o casal salta do helicóptero e aterrissa em um beco nas ruas de Kabukichō, área de prostituição ilegal em Tóquio, dentro do distrito de Shinjuku.

A montagem do voo do helicóptero ligando as duas cenas em continuidade promove a formação desse espaço que seria próximo na vida real (são cerca de quinze quilômetros

entre Sasame e Kabukichō), aproximado pela diegese do filme, mas que não apenas parece como é distante, tanto geograficamente quanto em nosso imaginário cinematográfico (considerando-se a distância entre o deserto californiano e a cidade de Tóquio).

Enquanto o bairro de Sasame e o Brasil são mostrados erroneamente e de modo que dialogam com estereótipos da história do cinema, outros locais do Japão por onde somos transportados no filme possuem uma conexão com a diferença e a diversidade cultural. O distrito de Shinjuku, onde grande parte do filme se passa, é um exemplo disso. Nas cenas que se passam ali, somos apresentados a Shinjuku por poucos planos gerais e planos médios que possibilitam reconhecer a região. A continuidade intensificada de Bordwell se torna mais presente nessa locação do que nas outras. Não são utilizados tão frequentemente os planos gerais para situar as ações, dispensando assim apresentações mais longas do distrito. Não poderia ser diferente, uma vez que o local é conhecido internacionalmente pelos filmes de diretores japoneses e de outras nacionalidades como Nagisa Ōshima, Shūji Terayama, Gaspar Noé, Chris Marker e Sofia Coppola.

Os personagens estrangeiros habitam o submundo do distrito, mas remetem ao cosmopolitismo da região. É lá que encontraremos a máfia chinesa que faz negócios no subterrâneo e também onde Lúcia, antiga namorada de Mario, trabalha como profissional do sexo. Para destacar a diversidade étnica e cultural da região, vale mencionar que fica em Shinjuku a estação de trem mais movimentada do mundo e a sede do governo metropolitano de Tóquio. A região é tanto uma área comercial e de negócios quanto ponto de encontro para entretenimento e compras, além de ser um dos principais locais de baldeação entre os trens da megalópole. Historicamente diverso, também estão em Shinjuku lugares turísticos, como a ruela de bares tradicionais japoneses *Golden Gai*, os quarteirões dedicados ao público LGBTQIA+ em *Nichōme* e o bairro de Ōkubo, com população estrangeira majoritariamente coreana (mas também oriunda da China, Sudeste Asiático e Índia), com muitos restaurantes

e mercados dedicados à cozinha do país. Tudo isso constitui um imaginário cosmopolita, multiétnico e diverso da região, mas que também abriga a degradação e a violência urbana, universo de *The City of Lost Souls*.

Okinawa é outro local bastante presente no filme que sempre aparece como rota de fuga do Japão para o casal principal. A província ao sul do país também expressa uma diversidade cultural em sua mistura de cultura local (distinta da cultura japonesa predominante) e um histórico complexo de colonização e dominação. A afirmação da identidade okinawana como diferente da japonesa adiciona mais uma camada a esse mosaico, uma vez que a região já foi independente e possui um dialeto próprio. A presença de bases estadunidenses na região desde o final da Segunda Guerra Mundial complexifica toda essa questão. Um dos primeiros paraderos de Mario e Kei em Okinawa, a cidade de Koza (atual Cidade de Okinawa), tem um histórico interessante que envolve a ocupação norte-americana no Japão. O local, que fica adjacente à base aérea estadunidense de Kadena, tornou-se cidade e desenvolveu-se economicamente durante o período do pós-guerra. Notoriamente, o nome *Koza* surgiu a partir da pronúncia errada da região *Koja* pelos soldados norte-americanos (YAMAZAKI, 2010). Além disso, Koza é escrito em *katakana* (a escrita fonética japonesa designada às palavras estrangeiras) em vez de ser em ideogramas *kanji*, como é mais comum.



Fig. 2. Mario e Kei iniciam uma das tentativas de sair do país. Na legenda escrita em japonês lê-se: “Kōza, província de Okinawa, Avenida do Aeroporto”. Fonte: *The City of Lost Souls*, 2000.

Okinawa é sempre apresentada no filme por planos gerais que nos permitem ver as características locais do clima tropical em praias paradisíacas, e da presença de norte-americanos, principalmente quando a montagem nos revela em planos detalhe anúncios e letreiros escritos em alfabeto romano. A presença de Okinawa no filme ganha ainda outra camada ao considerarmos que grande parte dos imigrantes japoneses que emigraram para o Brasil no século XX vieram de lá.

Localizada a cerca de mil e quinhentos quilômetros ao sul de Tóquio, Okinawa constituía antes o reino de Ryūkyū, como era chamado o povoado dessa região. Apesar de independente, entre o início do século XVII e a era Meiji na segunda metade do século XIX, o reino ficou em uma posição de dupla subordinação entre China e Japão. Em 1879 foi anexado ao Japão e logo passou por uma política de assimilação, o *kominka*, por meio da qual a identidade japonesa foi imposta aos okinawanos. Mika Ko (2010) comenta que, nessa época,

muitos membros da elite okinawana apoiaram essa política, pois acreditavam que a integração à cultura japonesa traria um melhor desenvolvimento à região. No período após a Segunda Guerra Mundial, Okinawa permaneceu sob domínio estadunidense até 1972. Durante esse tempo, novas questões em relação à identidade okinawana ou ryūkyuana se desenrolaram. De um lado, os norte-americanos apoiavam uma identidade local em contraponto à presença japonesa para suavizar sua permanência no território; do outro, a falta de garantia de direitos civis das duas partes, japonesa e estadunidense, aumentou o apoio à afirmação da identidade japonesa como saída dessa situação de párias (KO, 2010).

Não é à toa que Koza aparece em *The City of Lost Souls*. Em 1970, a região foi palco de revoltas populares catalisadas pela extraterritorialidade, que evitava que crimes cometidos por soldados norte-americanos contra a população local fossem julgados propriamente. Os crimes e as revoltas consequentes acabaram contribuindo para a latente negociação de devolução e integração de Okinawa ao Japão, que ocorreu dois anos depois (ALDOUS, 2003). Esse cenário compõe novamente uma fronteira interna que resulta em conflitos e interações. O Japão de Miike não é tampouco homogêneo, destacando regiões fronteiriças reais e imaginárias. Toda a diversidade espacial representada pela montagem faz com que a espectadora corporificada transite por um país composto de múltiplas etnias e culturas. Mas, se olharmos cuidadosamente, veremos que a atenção às fronteiras acaba sugerindo uma dificultosa interação entre as diferentes culturas.

O conflito entre gangues étnicas aumenta a impressão de que a presença de imigrantes é uma prerrogativa para confrontos. Isso é reforçado pelas convenções do gênero de filmes de yakuza (ヤクザ映画 *Yakuza eiga*), perene ao longo da história do cinema japonês, além do desfecho triste de praticamente todos os personagens brasileiros, com exceção da personagem mestiça Carla.

A constante localização e situação intencionada pelos planos gerais vai muitas vezes em direção contrária à sua principal função quando vista em continuidade. Ao invés da impressão de um espaço coerente, o espaço diegético que constitui o Japão é conflituoso e às vezes predatório, principalmente para imigrantes. O conforto que a continuidade deveria oferecer, e a segurança espacial que o plano geral supostamente asseguraria, são substituídos por uma descontinuidade e instabilidade espacial que emerge justamente por meio da presença disruptiva dos imigrantes na paisagem japonesa. O desconforto na forma de espreita constante pela próxima imagem.

No filme que será analisado a seguir, a localização tem o efeito contrário: os planos gerais reforçam uma possível boa convivência entre brasileiros e japoneses. A combinação entre cultura local e cultura estrangeira serve de base para a formação de algo novo e condizente com o histórico da região e do país. Mais uma vez, de forma mais sutil, o Japão é mostrado como local de cultura heterogênea, no entanto, os conflitos dão lugar às amálgamas e sincretismos, apesar de não deixar de lado as dificuldades da vida dos imigrantes estrangeiros.

Uma cidade como ponto de encontro

Sentadas à beira dos tanques de criação de peixinhos-dourados, uma mãe conta uma lenda para a filha. Em um passado longínquo, uma princesa chinesa foi ao Japão para se casar com um príncipe japonês. Após a repentina morte do príncipe, a princesa passa a sofrer discriminação por não falar a língua nativa. Seu único amigo era um peixinho-dourado que havia trazido da China, e para o qual rezava todos os dias por conta de uma promessa feita por seu amado. O conteúdo dos votos só é revelado mais adiante no filme, mas envolve o retorno do príncipe em forma de peixinho-dourado para reencontrar a princesa. É a partir dessa lenda (e desse pano de fundo fantástico) que começa o filme *Peixinho mágico* (2012) de Shōhei Shiozaki.

A história principal do filme trata da vida de Ricardo, um garoto brasileiro de aproximadamente dez anos que vive com sua mãe-solo Maria em Yamatokōriyama, na província de Nara. A brasileira trabalha na linha de montagem de uma indústria alimentícia da região, e logo no início do filme é demitida. Após sua demissão e conseqüente despejo, uma das alternativas que restam a Maria e seu filho é o retorno ao Brasil. Porém, guiado por uma fantasmagoria, Ricardo encontra um peixinho-dourado de cor azul e o coleta. Quando mãe e filho vão pedir abrigo na prefeitura, o peixe chama a atenção do prefeito, que então propõe o alojamento da família em troca do peixe. O prefeito tem como intenção transformar o animal em símbolo da cidade e torná-lo tema do parque de diversões que pretende construir no lugar de todos os tanques de criação que compõem a paisagem rural de Yamatokōriyama. Contrariado, Ricardo concorda com a troca, mas com a ajuda de sua nova amiga Hanako (a garota que escuta a lenda contada pela mãe), os dois tentarão salvar o peixe das mãos do prefeito.

Lançado em 2012 no Japão, com muitas sessões promovidas para a comunidade brasileira imigrante, o filme foi feito no contexto social pós-crise econômica de 2008, que teve efeitos devastadores para os brasileiros no Japão. A falta de empregos fez com que muitos retornassem ao Brasil, que à época permanecia praticamente ileso à crise mundial. Além de incentivos do governo japonês para o retorno (o que resultou na posterior diminuição do número de brasileiros no país), a condição econômica da maioria desencadeou manifestações inéditas em prol de emprego e educação por parte dos imigrantes. O autor Ângelo Ishi comenta que “a história dos brasileiros no Japão certamente será dividida pelos historiadores em ‘pré-2008’ e ‘pós-2008’” (ISHI, 2010, p. 18).

A cidade onde se situa *Peixinho mágico* está localizada a poucos quilômetros da região mais central e conhecida da cidade de Nara. Foi nessa região que o diretor Shōhei Shiozaki nasceu e que, após ter estudado nos EUA e vivido como estrangeiro por lá, decidiu realizar seu primeiro longa-metragem com a temática da imigração. Yamatokōriyama é conhecida

por ser *a cidade do peixinho-dourado* e por ter um grande parque industrial chamado Shōwa, composto por setores fabris da indústria alimentícia, onde imigrantes do Brasil e do Sudeste Asiático trabalham.

Realizado em parceria com a cidade, o filme apresenta a região a todo momento por meio de planos gerais de paisagens e locais. Em planos abrangentes e abertos, vemos constantemente a paisagem da cidade que varia entre o suburbano e o rural. É frequente encontrar personagens cruzando as regiões representadas nesses planos enquanto se locomovem, mas nem todos os planos gerais servem especificamente para localizar uma ação entre personagens do filme. Contudo, a composição espacial geral traz um local coerente e unificado, bastante diferente do exemplo anterior. Tunico Amancio diferencia os planos gerais (*establishing shots*) dos *planos de passagem*, que por sua vez são filmados “fora dos momentos de encenação de ficção” e que muitas vezes desviam “a atenção da ação principal para alguma outra atividade relacionada” (AMANCIO, 2000, p. 157). Em *Peixinho mágico*, os planos de passagem muitas vezes indicam a passagem do tempo, como o anoitecer ou amanhecer, e também acompanham planos gerais de novas locações. O que aparece a partir desses conjuntos de planos é o mapeamento desses locais e a localização precisa da história na província de Nara, e, mais especificamente, na cidade de Yamatokōriyama. Ao conhecermos um pouco sobre a história e cultura desses locais, assim como fizemos no filme anterior, fica clara a busca por uma boa convivência entre nativos e estrangeiros no filme.



Fig. 3. Personagens Ricardo e Hanako percorrem uma das paisagens de Yamatokōriyama.
Fonte: *Peixinho mágico*, 2012.

Capital imperial durante o período que se estende de 710 até 794, Nara foi o centro das relações comerciais e culturais da sociedade aristocrática japonesa da época. Foi também nesse período que as relações entre Japão e China eram tão frequentes que ocasionaram na disseminação do budismo no arquipélago. Isso permanece vivo até hoje na região, evidente na arquitetura de templos e manifestações artísticas preservadas do período. Estabelecendo uma proximidade entre poder político e religiosidade, muitos estudiosos também localizam nesse período a instituição da conexão entre poder divino e a soberania hereditária (*tennō*), sistema ainda bastante presente na cultura japonesa (HALL, 1971, p. 49).

Foi nessa época que duas narrativas de fundação do Japão foram escritas, o *Kojiki* (*Registro de assuntos antigos*) e o *Nihon Shoki* (*Crônicas do Japão*) que, apesar de serem em sua maior parte compostos por lendas e mitos, também tinham como base documentos históricos (HALL, 1971, p. 24-26). Entre essas lendas, que se relacionam de modo muito próximo às crenças xinto-

ístas no Japão, estaria a origem do poder divino dos imperadores e toda uma mitologia baseada na ideia de *kamis*, forças espirituais frequentemente traduzidas como deuses, espíritos ou divindades (HALL, 1971, p. 32).

No filme, Ricardo é guiado por uma figura fantasmagórica para encontrar o peixinho pela primeira vez e depois para salvá-lo dos planos do prefeito da cidade. Essa figura, que se assemelha à lendária princesa do começo do filme, pode ser considerada um kami. De origem natural ou humana, os *kamis* participavam da organização política das comunidades durante o Período Nara. John Whitney Hall descreve que as crenças e práticas religiosas dos japoneses dessa época eram intimamente integradas com a estrutura da comunidade política. Entre os habitantes dos vilarejos agrícolas e artesanais, *kamis* locais eram adorados para proteção e isso promovia um senso de identidade (HALL, 1971, p. 33). Então, unindo cultura local ancestral com narrativas fundacionais, *Peixinho mágico* ressalta as características sincréticas e heterogêneas dessas origens, assim como propõe uma razão histórica para a interação com culturas estrangeiras como manutenção da própria identidade de Yamatokōriyama.

No entanto, mais especificamente do que na província de Nara, o clímax do filme acontece à beira dos tanques de criação de peixes que ficam onde Hanako e seu pai moram, e vai expressar a clara junção entre a cultura local e cultura brasileira. O pai viúvo é criador de peixinhos-dourados e também é atraído pelo animal azulado no começo do filme. Ele vê no animal uma possibilidade de renovação de seus negócios, mas é impedido pelas duas crianças de se apossar dele. Além de contar com inúmeros tanques de criação, o terreno onde os dois moram abriga um espaço expositivo que conhecemos quando o pai procura informações sobre o peixe azul em um livro antigo. Na vida real, a locação é o Museu Kōriyama do Peixinho-Dourado, aberto em 1982.

A história dos peixinhos-dourados na região data do início do século XVIII, virando uma fonte de renda para samurais e proprietários de terras com o início da Era Meiji. Atualmente, são comercializados em Yamatokōriyama cerca de setenta milhões de peixinhos-dourados e trezentas mil carpas por ano, contribuindo para a economia local. Segundo informações do site do museu, o local contém mais de quarenta espécies de peixinhos-dourados (inclusive algumas que foram salvas da extinção), além de utensílios utilizados para a criação de peixes, gravuras, livros relacionados aos animais e poemas (YAMATOKINGYOEN, 2020).

Em uma das sequências finais do filme (na qual Ricardo e Hanako estão prestes a reunir novamente o príncipe e princesa em forma de peixinhos-dourados), um bloco de carnaval, comandado pelo personagem entusiasta da cultura brasileira Carlos, toma as ruas de Yamatokōriyama.

Carlos, que abrigava temporariamente Ricardo e sua mãe, busca vingar-se daqueles que ordenaram a destruição de seu bar em busca do peixinho azul. Ele convoca, então, as passistas e a bateria de sua pequena escola de samba para desfilarem pela cidade como ameaça aos planos do prefeito.

A sequência do desfile é montada de forma crescente. No início, vemos apenas as ruas da cidade que possuem casas tradicionais japonesas. Aos poucos o lugar é tomado pelo som da bateria, e no fundo de uma das ruas durante um longo plano geral vemos o grupo se aproximar ao som da batucada. Logo em seguida, detalhes das passistas e principalmente das fantasias são mostrados em planos curtos destacando a cor e o movimento da dança. O enquadramento das passistas, que muitas vezes desalinha o horizonte em relação ao quadro, ressalta a importância do movimento das plumas coloridas, lantejoulas e paetês em detrimento da organização espacial. No entanto, quando o grupo é mostrado de forma integral, são os planos gerais que garantem a nossa compreensão narrativa em meio à explosão de cores e ritmos.

Ao final do desfile improvisado, Carlos e seu grupo alcançam a reunião da prefeitura à beira dos tanques de criação que marcaria o início da construção do parque de diversões. No estreito meio-fio entre os tanques, o grupo desfila em fila indiana. Os planos gerais do local destacam as cores das fantasias do grupo, que cortam a imagem verticalmente. Logo em seguida, novos primeiros planos das fantasias fundem-se a planos de peixinhos-dourados nadando sobre um fundo preto. A fusão das imagens traz a analogia direta entre os peixinhos-dourados e a cultura brasileira.

As imagens escapam da composição espacial usual e de forma onírica imagina os brasileiros e sua cultura como tão importantes para a cultura local quanto os peixinhos.

Mas, apesar de alegoricamente estabelecida na combinação dos planos de peixes e de fantasias, a chave do filme reside na composição espacial. Na coesão criada por efeitos de continuidade espacial (como o próprio plano geral, em adição à *regra dos 180°* e os *raccord de olhar*), a sensação de unidade e isolamento é estabelecida. O excesso de elementos locais somado à constante localização e situação das ações promovidas pelos planos gerais faz com que a história de Ricardo, Hanako e os peixinhos-dourados se torne impossível de acontecer em outro lugar senão em Yamatokōriyama.



Fig. 4. Passistas da escola de samba atravessam criadouros acompanhados dos peixinhos-dourados.

Fonte: *Peixinho mágico*, 2012.

A princesa chinesa que habitou a região e depois se transforma em kami reitera o hibridismo presente na época da escrita das narrativas de fundação japonesas. Sua história reforça a dinâmica migratória entre arquipélago e continente no passado glorioso da região de Nara. Ao mesmo tempo, Ricardo e a interação com a cultura brasileira na história atualiza essa questão fundacional ao atrelar os imigrantes estrangeiros a um fator tão importante para a identidade local quanto os peixinhos-dourados. Ao final do filme, o negócio do pai de Hanako é revitalizado e emprega a mãe de Ricardo no setor de comércio de peixes. Mãe e filho não precisam mais voltar para o Brasil e a economia da cidade passa a se basear na boa convivência entre o nacional e o estrangeiro. A cultura brasileira serve de alicerce para a economia local e para a continuidade da identidade de Yamatokōriyama. O conflito e a junção de diferentes, nesse caso, serve como ponto de encontro em *Peixinho mágico*.

Conclusão

É notável o paralelo existente entre o efeito causado pela continuidade espacial desses filmes e o que parecem ser suas visões sobre a interação social entre brasileiros e japoneses. Em *The City of Lost Souls*, a continuidade dá a impressão de desintegração e fragilidade exatamente nos pontos contíguos de junção e separação entre diferentes culturas: as fronteiras. Os planos gerais, que deveriam justamente reforçar a unidade espacial, acabam por reforçar a separação. Em *Peixinho mágico*, por outro lado, a continuidade como alegoria social funciona dentro da reafirmação constante das especificidades locais. Ao criar um espaço unificado e singular, em que a heterogeneidade cultural é responsável pela identidade local, a utopia de convivência harmônica entre brasileiros e japoneses é alcançada.

A criação de uma sensação espacial coesa e que funciona de modo temporal na narrativa cinematográfica (que se convencionou chamar de *clássica*) é também associada ao efeito Kuleshov. Resultante dos experimentos do cineasta russo Lev Kuleshov nos anos 1920, o efeito sintetiza a relação entre planos sequenciais e a influência de um plano no entendimento daquele que o sucede. Em um desses experimentos, descrito por V.I. Pudovkin (1958, p. 88) e Bordwell, Thompson e Smith (2017, p. 226), imagens de um homem e uma mulher filmados em localidades bem distantes em Moscou são montadas de modo a parecer que estão no mesmo espaço, frente a frente. Após uma breve caminhada, os dois se encontram em frente ao teatro Bolshoi e viram para olhar na mesma direção, de onde avistam a Casa Branca em Washington. Esse experimento resultava no que Kuleshov chamou de *geografia criativa*, segundo Pudovkin (1958, p. 89), uma vez que partes de um espaço real eram percebidos como um só todo quando arranjados por meio da montagem.

Apesar do experimento de Kuleshov assimilar-se à montagem do filme *The City of Lost Souls* (principalmente porque combina em uma mesma sequência planos de locações culturalmente distintas), a geografia criativa e a busca idealizada de uma unidade aproximam os dois filmes analisados nesse artigo. Porém, enquanto uma forma utópica de unidade é encontrada em *Peixinho mágico*, qualquer ideia de unidade existente em *The City of Lost Souls* (muitas vezes baseada em uma homogeneidade cultural) é corrompida pela presença de imigrantes, formando uma verdadeira distopia.

Nos filmes analisados, a montagem e a continuidade dão forma a configurações espaciais que traduzem questões relacionadas ao dualismo entre nacional e estrangeiro. Tanto as desconexões trazidas pela intolerância, nacionalismos e conflitos étnicos quanto as conexões provindas do encontro de culturas, de sincretismos e do trabalho em conjunto ganham formas estéticas sintetizadas nos planos gerais. Embora ambos tenham como proposta uma pluralidade cultural, a transformação desse espaço parece se moldar *criativamente* de acordo com diferentes visões sobre a interação entre as pessoas: fraturada e impossível no primeiro, idealizada e harmônica no segundo. E em ambos os casos, as locações reais e sua história, seja no Japão real ou no Japão prostético (a fronteira EUA-México como a fronteira nipônica), aparecem em planos gerais que fornecem os elementos da geografia criativa e da diegese dos filmes.

REFERÊNCIAS

- ALDOUS, Christopher. "Mob rule" or Popular Activism? The Koza Riot of December 1970 and the Okinawan Search for Citizenship. *In*: HOOK, Glenn D.; SIDDLE, Richard (ed.). **Japan and Okinawa: Structure and Subjectivity**. Londres, Nova York: RoutledgeCurzon, 2003. p. 148-166.
- AMANCIO, Tunico. **O Brasil dos gringos: imagens no cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.
- BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley/Los Angeles: University Of California Press, 2006.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. **Film Art: An Introduction**. Nova York: Mcgraw-Hill Education, 2017.
- BRUNO, Giuliana. **Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film**. Nova York: Verso, 2018.
- CORDARO, Madalena Hashimoto. Mitate: a retórica japonesa da repetição renovada. **Ars (São Paulo)**, São Paulo, v. 11, n. 21, p. 44-60, 2013.
- DOANE, Mary Ann. The Close-Up: Scale and Detail in the Cinema. **Differences**, v. 14, n. 3, p. 89-111, 1 jan. 2003. Duke University Press. <http://dx.doi.org/10.1215/10407391-14-3-89>.
- GEROW, Aaron. The Homelessness of Style and the Problems of Studying Miike Takashi. **Revue Canadienne d'Études Cinématographiques/Canadian Journal of Film Studies**, Ottawa, v. 18, n. 1, p. 24-43, 22 set. 2009.
- HALL, John Whitney. **Japan: From Prehistory to Modern Times**. Tóquio: Tuttle Publishing, 1971.
- ISHI, Angelo. Reflexões sobre os 20 anos do Movimento "Dekassegui": a perspectiva de um brasileiro radicado no Japão. *In*: FUNDAÇÃO ALEXANDRE DE GUSMÃO (ed.). **20 anos dos brasileiros no Japão**. Brasília: Funag, 2010. p. 11-20.
- JAMESON, Fredric. **Postmodernism or, the Cultural Logic of Capitalism**. 2. ed. Londres/Nova York: Verso, 1991.
- KAWAMURA, Lili Katsuco. Para onde vão os brasileiros? Imigrantes brasileiros no Japão. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.
- KISHIMOTO, Alexandre; HIKIJI, Rose Satiko Gitirana. Nikkeis no Brasil, dekasseguis no Japão: identidade e memória em filmes sobre migrações. **Revista Usp**, n. 79, p. 144-164, 1 set. 2008.
- KO, Mika. **Japanese Cinema and Otherness: Nationalism, Multiculturalism and the Problem of Japaneseness**. Abingdon: Routledge, 2010.

LESSER, Jeffrey *et al.* **Searching for Home Abroad: Japanese Brazilians and Transnationalism.** Durham/Londres: Duke University Press, 2003.

MELLO, Cecília. **The Cinema of Jia Zhangke: Realism and Memory in Chinese Film.** Londres/Nova York: Bloomsbury Academic, 2019.

PUDOVKIN, V. I. **Film Technique and Film Acting.** Traduzido e editado por Ivor Montagu. Nova York: Grove Press, 1958.

SASAKI, Elisa. A imigração para o Japão. **Estudos Avançados**, v. 20, n. 57, p. 99-117, ago. 2006. <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-40142006000200009>.

WILLIAMS, Tony. Takashi Miike's Cinema of Outrage. **Cineaction**, Toronto, v. 1, n. 64, p. 54-62, mar. 2004.

YAMAZAKI, Takashi. The Historical Representations of Place in the Military Base Town of Koza: The "Reassessment" of US Military Presence as a Developmental Resource. **Journal of Urban Culture Research**, v. 1, n. 1, p. 190-199, jan. 2010. Disponível em: <http://www.cujucr.com/downloads/JUCR%20Vol1%202010-F.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2020.

YAMATOKINGYOEN. **About Koriyama Goldfish Museum.** Disponível em: <https://www.kingyoen.com/en/about.html>. Acesso em: 7 dez. 2020.

NOTAS

1 Ver KAWAMURA (1999); LESSER *et al.* (2003); KISHIMOTO; HIKIJI (2008); ISHI (2010).

2 Um exemplo mais conhecido e de produção nacional é o filme *Gajjin – Ama-me como sou* (2005),

de Tizuka Yamasaki, continuação do filme *Gajjin – Os caminhos da liberdade* (1980) da mesma diretora.

3 Alguns anos mais tarde, em *Sukiyaki Western Django*, de 2007, Takashi Miike exploraria ainda mais a experimentação com o gênero *western*. Recentes refilmagens de clássicos do cinema japonês pelo diretor também vão nesse mesmo sentido.