



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

UNICAMP

INSTITUTO DE ARTES

Gúryva Cordeiro Portela

Toshiro Mifune – O Corpo épico na atuação.

Toshiro Mifune – The Epic Body in acting

CAMPINAS

2024

Gúryva Cordeiro Portela

Toshiro Mifune – O Corpo épico na atuação.

Toshiro Mifune – The Epic Body in acting

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de doutor em multimeios.

Thesis presented to the Institute of Arts the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of doctorate (PhD) in multimedia.,

ORIENTADOR: Pedro Maciel Guimarães Junior

**ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA TESE DEFENDIDA PELO
ALUNO GÚRYVA CORDEIRO PORTELA, E ORIENTADO PELO PROF. DR. PEDRO MACIEL
GUIMARÃES JUNIOR**

CAMPINAS

2024

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

P832t Portela, Gúryva Cordeiro, 1983-
Toshiro Mifune - O corpo épico na atuação / Gúryva Cordeiro Portela. –
Campinas, SP : [s.n.], 2024.

Orientador: Pedro Maciel Guimarães Junior.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP),
Instituto de Artes.

1. Representação teatral. 2. Atores - Japão. 3. Corpo. I. Guimarães Junior,
Pedro Maciel, 1975-. II. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).
Instituto de Artes. III. Título.

Informações Complementares

Título em outro idioma: Toshiro Mifune - The epic body in acting

Palavras-chave em inglês:

Acting

Actors - Japan

Body

Área de concentração: Multimeios

Titulação: Doutor em Multimeios

Banca examinadora:

Pedro Maciel Guimarães Junior [Orientador]

Sandro de Oliveira

Catarina Amorim de Oliveira Andrade

Christine Greiner

Renato Ferracini

Data de defesa: 25-06-2024

Programa de Pós-Graduação: Multimeios

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0002-2426-3572>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/2685045124614961>

GÚRYVA CORDEIRO PORTELA

BANCA EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

ORIENTADOR: PEDRO MACIEL GUIMARÃES JUNIOR

MEMBROS:

1. PROF(A). DR(A). **Pedro Maciel Guimarães Junior**
2. PROF(A). DR(A). Sandro de Oliveira
3. PROF(A). DR(A). Catarina Amorim de Oliveira Andrade
4. PROF(A). DR(A). Christine Greiner
5. PROF(A). DR(A). Renato Ferracini

Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 25.06.2024

DEDICATÓRIA

Este estudo é dedicado aos que vieram antes de mim, aos meus mais velhos e mais velhas e todos aqueles que abraçam o belo, fantástico e duro ofício de atuar.

Dedico especialmente aos meus tios e meus avós,

Silvio Macedo, (*in memoriam*)

Celina Cordeiro,

Clóvis Cordeiro, (*in memoriam*)

Ceci Cordeiro, (*in memoriam*)

Por todo apoio e formação que me proporcionaram, o amor, carinho, exemplo e dedicação.

AGRADECIMENTOS

Às forças encantadas e a Exu, protetor do meu caminho e da minha estrada.

Às vozes na minha cabeça, que me mantém em movimentos criativos e dançantes todos os dias.

À Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, pela Bolsa de apoio a pesquisa, que possibilitou o desenvolvimento pleno deste trabalho. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Bolsa CAPES Nº 88882.441661/2019-01, conforme previsto na Portaria Nº 206/2018 do órgão.

Ao Prof. Dr. Pedro Maciel Guimarães Junior, pela orientação dedicada e generosa, as trocas fundamentais e o diálogo aberto, que possibilitaram um fortalecimento do meu campo de conhecimento e confiança na pesquisa.

À minha companheira, Renata Rosa, pelas trocas, apoio e parceria.

Ao meu filho Miguel Portela.

Aos meus pais, Cristiana e Marcos.

Aos profs. Drs. Ana Cristina Colla e Cristian Borges pela leitura atenta e as contribuições importantíssimas no exame de qualificação.

Aos amigos que estiveram junto nesta jornada: Catarina Andrade, Débora Taño, Elenira Peixoto, Carlos Ataíde, Fabio Esposito.

Aos companheiros e companheiras do GEAs (*Grupo de Estudos sobre o Ator no Audiovisual*)

À Toshiro Mifune e Akira Kurosawa, pelas obras de arte que tanto inspiram.

RESUMO

Esta pesquisa busca analisar o ator, partindo como princípio estilo de jogo na atuação. Criando o conceito de *atuação épica*¹ e *corpo épico*, como estilo e forma de postar na cena. Para tanto, busco articulações e provocações acerca da estética no cinema e outras artes. Como fio condutor, o ator japonês Toshiro Mifune e seu estilo único de atuação, que vai da expansão total do corpo ao gesto mínimo e à imobilidade. Traçando uma relação entre as artes cênicas, as artes marciais e a atuação no cinema.

Trazendo o entendimento, a partir dos autores abordados e da análise da imagem cinematográfica, de que o jogo de Mifune está imbricado com uma atuação antinaturalista e antipsicológica na construção da personagem cinematográfica. Portanto, entendemos que a atuação de Mifune abraça as condições narrativas e representacionais essenciais da construção da personagem, com base em uma compreensão que escapa do eixo do psicologismo, dando ao papel do ator a tarefa fundamental de atores rapsodos, contadores de histórias.

Utilizando-se de um jogo físico, proveniente de um treinamento corporal específico, atrelado as questões do corpo cultural ao qual está inserido e suas experiências cartográficas, Mifune seria o exemplo para explicar a ideia do corpo épico no jogo de atuação, que assume, na criação da personagem, os arquetípicos míticos de sua cultura, a potência do treino corporal e a mecânica específica para cada coreografia de cena. Este corpo épico é um construtor de pontes para se pensar a atuação.

Mifune seria ator-criador, um importante dinamizador de afetos. Estes agenciam a imaginação na construção da personagem de modo mais substancial, efeito gerado por elementos concretos que se manifestam no corpo do ator e que produzirá a leitura dos estados emocionais da narrativa a partir do *corpo épico* dentro do jogo de performatividade.

Dessa forma, investir em uma análise do ator, da personagem e do jogo de atuação, como afluência no estilo de atuação que se aproxima do jogo teatral hindu-asiático, sem definir pela transmissão de um patrimônio cultural, mas por sua redescoberta no corpo, dentro do estilo de atuação fundamentalmente antinaturalista e antipsicológico, explorando junções possíveis entre o corpo, o jogo do ator e a materialização da personagem na imagem fílmica, em obras nas quais identifico este estilo de jogo como ‘épico’, conforme o conceito aqui abordado.

Buscaremos olhar comparativamente para as personagens, a fim de criar uma linha de análise, utilizando tal corpo na defesa deste modo de leitura épica no jogo de atuação.

¹

Suscitando atritos entre as dimensões de leitura do corpo de Mifune na narrativa do cinema, criando, assim, conceitos e provocações para uma possível mudança epistemológica na leitura dos corpos no cinema.

Os conceitos não são coisas severas ou antigas. São entidades modernas animadas. Tomemos um exemplo. Maurice Blanchot explica que, num acontecimento, há duas dimensões coexistentes inseparáveis: de um lado, aquilo que se crava e se cumpre nos corpos, de outro, uma inesgotável potencialidade que transborda toda atualização. Ele constrói, portanto, um certo conceito de acontecimentos.

Porém, pode ocorrer que um ator seja levado a “atuar” um acontecimento sob esses dois aspectos. Poderíamos aplicar ao cinema a seguinte fórmula zen: “A reserva visual dos acontecimentos em sua justeza”. O que é interessante na filosofia é que ela propõe uma decupagem das coisas, uma nova decupagem: ela agrupa num mesmo conceito coisas que se acreditaria serem muito diferentes, e separa outras que se acreditaria serem muito próximas. Ora, o cinema, por si mesmo, é também uma decupagem de imagens visuais e sonoras. Há modos distintos de decupagem que podem convergir. (DELEUZE, 2021, p. 224)

Abstract

This research seeks to analyze the actor, starting from the principle of style of play in acting. Creating the concept of epic acting and epic body, as a style and way of posing on stage. To this end, I seek articulations and provocations about aesthetics in cinema and other arts. As a guiding thread, the Japanese actor Toshiro Mifune and his unique style of acting, which goes from the total expansion of the body to the minimum gesture and immobility. Tracing a relationship between the performing arts, martial arts and acting in cinema.

Bringing the understanding, from the authors approached and the analysis of the cinematographic image, that Mifune's play is intertwined with an anti-naturalist and anti-psychological performance in the construction of the cinematographic character. Therefore, we understand that Mifune's performance embraces the essential narrative and representational conditions of the construction of the character, based on an understanding that escapes the axis of psychologism, giving the actor's role the fundamental task of rhapsodic actors, storytellers. Using a physical game, resulting from specific body training, linked to the issues of the cultural body in which it is inserted and its cartographic experiences, Mifune would be the example to explain the idea of the epic body in the acting game, which assumes, in the creation of the character, the mythical archetypes of its culture, the power of body training and the specific mechanics for each scene choreography. This epic body is a bridge builder for thinking about acting.

Mifune would be an actor-creator, an important dynamizer of affections. These act as an agency for the imagination in the construction of the character in a more substantial way, an effect generated by concrete elements that manifest themselves in the actor's body and that will produce the reading of the emotional states of the narrative from the epic body within the game of performativity. In this way, we will invest in an analysis of the actor, the character and the acting game, as an influx in the acting style that is similar to the Hindu-Asian theatrical game, without defining it by the transmission of a cultural heritage, but by its rediscovery in the body, within the fundamentally anti-naturalist and anti-psychological acting style, exploring possible connections between the body, the actor's game and the materialization of the character in the film image, in works in which I identify this style of game as 'epic', according to the concept discussed here.

We will seek to look comparatively at the characters, in order to create a line of analysis, using this body in the defense of this epic reading mode in the acting game. Raising frictions between the dimensions of reading Mifune's body in the cinema narrative, thus creating

concepts and provocations for a possible epistemological change in the reading of bodies in cinema.

Concepts are not rigid or ancient things. They are modern, animated entities. Let us take an example. Maurice Blanchot explains that, in an event, there are two inseparable, coexisting dimensions: on the one hand, that which is embedded and fulfilled in bodies, and on the other, an inexhaustible potentiality that overflows every actualization. He therefore constructs a certain concept of events. However, it may happen that an actor is led to “act” an event under these two aspects. We could apply the following Zen formula to cinema: “The visual reserve of events in their accuracy”. What is interesting about philosophy is that it proposes a decoupage of things, a new decoupage: it groups together in the same concept things that one would believe to be very different, and separates others that one would believe to be very close. Now, cinema, in itself, is also a decoupage of visual and sound images. There are different modes of decoupage that can converge. (DELEUZE, 2021, p. 224)

Sumário

Introdução	12
Capítulo 1 – Cartografia do corpo flutuante	22
1.1. A cartografia da experiência como substrato criativo do ator.	22
1.2. O corpo do ator – O que pode um corpo? A ideia de corpos e imagens fabuladas.	31
1.3. Rashomon – O corpo expressivo e o devir-animal	39
1.4 Os Sete Samurais – O riso e o grotesco como via de acesso ao enraizamento da linguagem do corpo.	60
Capítulo 2 – Corpo Teatral de Mifune –Ampliação do conceito de épico na atuação.	78
2.1. – Corpo Teatral e o conceito de épico na atuação.	78
2.2 Corpo Teatral – O jogo das máscaras, a forma e os tipos físicos.	83
2.2.1– O Guerreiro Vilão - Trono Manchado de Sangue (1957)	83
2.2.2 - O jogo dos olhos	88
2.2.3 - O Corpo e as redes de fricções e de tensões na cena	98
2.3 — A máscara física e facial do velho - Anatomia do Medo (1955)	104
2.4.– A máscara do guerreiro herói - A Fortaleza Escondida (1958)	111
2.3.a) - Bushido – a partitura física do guerreiro samurai.	115
2.3.b) Atuação épica	118
Capítulo 3 – Fixação do tipo físico do samurai – Yojimbo e Sanjuro	127
3.1 - O drama Shinpa e o apelo popular	138
3.2 - Organização espacial do corpo – Yojimbo e Sanjuro	139
3.2.1 Direcionamento do ponto de ação (o peito, os ombros, o pescoço, a cabeça, os braços, as mãos)	142
3.2.2 Base e condução (os pés, as pernas, o quadril)	143
Capítulo 4 – A Arte do Essencial – entre a expansão e o gesto minimalista	151
4.1. O Gesto Expandido – O Anjo Embriagado, (1948)	155
4.2 – Corpo como território de força: Homem mal dorme bem (1960)	171
4.3 – A arte do essencial: minimalismo do gesto - Barba Ruiva (1960)	180
CONCLUSÃO	189
Bibliografia	198

INTRODUÇÃO

Esta tese se propõe a investigar, no corpo do ator, a sua técnica de atuação e as bases referenciais para escolhas estéticas. Propondo uma imersão nos estudos dos movimentos e do programa gestual da atuação, que dialogue com o jogo hindu-asiático de atuar, como forma de explorar outras possibilidades de análises. Buscando um corpo que construa metáforas a partir do seu aparato físico e na técnica. Ao mesmo tempo, em que permeia a minha busca pessoal em encontrar estilos que sirvam como base de estudos para o ofício do ator.

Com isso, a escolha de Toshiro Mifune como objeto se dá no intuito de trazer para o cerne do debate o jogo de atuação, que tem o corpo como base primeva, e assim, aprofundar a busca por outras formas de pensar a epistemologia de análise da imagem, do corpo e, também, da escolha estética e política. Neste ponto, o pensamento estabelecido por Antonin Artaud e o treinamento físico do ator biomecânico Vsévolod Meierhold, em comunhão com os estudos de Gilles Deleuze e Feliz Guattari sobre a cartografia, o *devenir*, trazem a compreensão epistêmica do corpo-organismo, que dá base para o conceito de ator épico que defendo neste estudo. Entender como a imagem fílmica de Mifune pode esclarecer os processos de criação de movimentos e fundamentar o entendimento de como o corpo organiza uma habilidade técnica.

Não é a transposição direta das técnicas teatrais do palco para a tela que vislumbro neste trabalho, e sim, como um corpo que atua utilizando-se do seu treinamento e de sua estrutura cultural, e como poderíamos construir um referencial estético e gerador de ícones metafóricos e, ao mesmo tempo, dialogar com outros cinemas, servindo inclusive de exemplo e sendo base referencial por outros atores que estão no cinema *mainstream*.

Aqui, não estou me propondo a analisar estes processos mercadológicos do cinema em si, mas analisar o corpo do ator dentro de estéticas e estilos que saiam do eixo hegemônico mercadológico do cinema europeu e hollywoodiano, para os quais já existem muitos estudos aprofundados. Portanto, me proponho a expor neste debate, principalmente, a construção de uma esteira de possibilidade de mudança de olhar para o corpo na atuação, uma transformação de paradigma estético e estilístico. É com esta estrutura que meu objeto de análise dialoga.

Neste ponto, defendo que as atuações que tenham seu aparato físico versado com suas referências estéticas, cosmológicas e míticas culturais, seria o princípio da atuação épica, aquela que defenderá o arquétipo através dos seus gestos, do seu movimento e das repetições de formas no corpo, trazendo para si um código que venha provocar uma leitura clara dos estados emocionais dentro do jogo da atuação e do seu corpo como estimulador de índice, Peirce (2000). Códigos legíveis que se aproximem direta ou indiretamente dos estilos teatrais, das artes marciais, das pinturas, dos movimentos rituais, tanto em técnica, como em alcance ao

imaginário do espectador.

A narrativa épica dos clássicos hindus-asiáticos dá base ao estudo do corpo que atua na estrutura que defendo como épica. Nestas narrativas, a ação trata as histórias e os personagens para além da vida cotidiana, porém tece uma relação com o cotidiano. Os jogos de atuações e o corpo podem ser lidos como metáforas e analogias para que o povo, de forma geral, possa sustentar suas crenças e esperanças de vida. Os tipos físicos (herói, heroína, vilão, etc.) nas narrativas épicas hindu-asiáticas expõem com os corpos os estados/emoções, traduzem em gestos, posturas e movimentos o que a personagem sente, e não apenas com o texto falado ou em um excesso de emoções sem estarem estruturados no corpo.

O ator/atriz, nestas culturas, coloca seu corpo a serviço da amplificação dessas narrativas épicas, fabula e dá formas a deuses(as) e seus ensinamentos, a heróis/ínas e seus códigos de honra e ética. Os programas de atuações dialogam com essas fábulas; corpos, gestos, movimentos e estados, são traduções destes épicos. Assim, o que defendo é a análise do jogo de Mifune com o olhar para os movimentos, o corpo, a voz, construídas dentro uma formatação épica, no que diz respeito ao fabular das narrativas hindu-asiáticas.

Passei a me questionar em relação aos gestos ampliados e aos corpos expansivos no cinema e os motivos pelos quais se foi incentivada, estipulada e mesmo fomentada uma linha imaginária que distanciaria o movimento alargado ao corpo contido no quesito da atuação. Questiono-me sobre estilos de atuação no cinema, o que foi sendo remodelado para que ‘coubesse’ no produto que irá para a tela e que, de certa forma, se impôs na estética da atuação cinematográfica e os motivos que levaram ao aprisionamento dos gestos, à redução das intenções e dos estados emocionais narrados pelo corpo, dando lugar a verborragia do texto falado e ao psicologismo na construção da personagem. Tendo isso em mente, busquei atores e atrizes como exemplos que se distanciassem destas formas pré-moldadas e me dessem possibilidade de ampliação do estudo da atuação.

Ao traçarmos uma ontologia dos estilos de atuação na história cinematográfica, poderíamos, se fosse o intuito deste estudo, estipular os motivos pelos quais as hegemonias estéticas predominam nas atuações, mas essa não é a estrada que esta tese irá percorrer. Portanto, de forma resumida, as atuações seguem na esteira das imposições estéticas dominantes e o corpo é atravessado por essas questões político-culturais como vetor comunicacional e produtor de metáforas criadas a partir do fluxo da imagem. E o cinema, direta ou indiretamente, trabalha em consonância com o pensamento colonialista, que podemos propor uma visão, que o cinema segue como um mecanismo de propagação de rápida absorção das massas e projeção mundial dos discursos de repetição colonialista.

Neste fenômeno de expansão territorial, o cinema euro-ocidental se alarga geopoliticamente para outros cinemas e, de certa forma, corrobora com o discurso pertencente a uma política cultural majoritariamente do ocidente, segundo Shohat e Stam (2006). Numa visão macro, obviamente, quando ampliamos a lupa e olhamos para cada formação cultural, visualizamos suas fissuras e fricções, carregadas de variadas estruturas socioculturais imbricadas. De modo que não há ingenuidade em acreditar em uma cultura “pura” ou mesmo romantizar estilos, ou corpos. Mas trata-se de encontrar outros formatos possíveis de análise teórica e prática do jogo de atuação.

No que concerne ao cinema e ao discurso da narrativa cinematográfica, seguem-se, em sua maioria, os meandros destas políticas culturais. Esta tese vem debater o ator e a atuação como forma de quebra de paradigma dominante, um ponto de mutação (CAPRA, 2021) relevante para repensar o jogo de atuação no cinema a partir de estéticas que se enquadram em estruturas que estão fora do eixo euro-ocidental. Estéticas e estruturas técnicas na atuação que influenciam a feitura do filme. Portanto, não haverá uma análise comparativa ao cinema ocidental, mas um aprofundamento estético e de análise, utilizando de autores e autoras ocidentais e asiáticos, como busca de um diálogo, que pode se estender para além dos estilos euro centrados, mas comum aos estudos atoriais.

No primeiro capítulo, trabalho a noção de corpo dentro da experiência vivida pelo ator que imprime algum reflexo na criação das suas personagens, especificamente o corpo japonês de Toshiro Mifune no cinema a partir de suas referências e formações e treinamento. Um olhar focado para sua estrutura e ação física, a coreografia de movimentos e como ela foi moldada ao longo da sua carreira, criando para si uma estética marcante que varia entre os filmes de sua carreira: o seu corpo e o programa gestual criam uma possibilidade de aproximação entre as artes cênicas, as artes marciais e o cinema. Com isso, corroboro com a ideia de autores como Vicent Amiel (1998), Jaqueline Nacache (2012), e Pedro Guimarães e Sandro de Oliveira (2021), de que os elementos que formam as técnicas do ator são possíveis de análise através de seus corpos e programas gestuais criados ao longo de sua trajetória na atuação.

Neste estudo, o corpo do ator passa a ser a primeira chave do processo de criação e o produto de comunicação com o espectador. O ator tem o corpo como base da ação, portanto assumindo um físico (fisicalidade) tão decisivo quanto a fisicalidade das personagens dos tradicionais teatros de máscaras, que revelam, aberta e antecipadamente, pelos seus movimentos físicos, o conteúdo futuro do seu papel. Como base bibliográfica para entender o corpo cultural asiático e “o corpo como instrumento metodológico e teórico que viabilizaria entender como um fenômeno específico torna-se um fato identificável e significativo...”

(GREINER, 2006, p. 21), trago os estudos da autora Christine Greiner (2006, 2010, 2015a, 2015b, 2017).

Nos capítulos que seguem com as análises, proponho um aprofundamento do jogo de Mifune partindo do expansivo ao condensado, utilizando a imagem fílmica como meio para provar que é possível para o corpo jogar, seja dentro do gesto alargado ou no contido sem perder a sua força narrativa, e que, na linha que irá de um ponto ao outro, o corpo mantém a ampliação da sua potência visível na personagem. Com a hipótese de que o corpo épico não estaria apenas nas atuações histriônicas, como cita Pearson (1992), mas como força motora do jogo de atuação que dará à narrativa e às personagens seus estados emocionais através do corpo.

Em seu programa gestual, Mifune construiu um registro de atuação que podemos analisar como estética peculiar e única em seus aparatos técnicos. Aqui cabe uma observação: o pensamento que enreda este estudo tem como princípio conectar estéticas e estilos e não os delimitar, ou seja, busco me distanciar de um pensamento cartesiano rígido, trazendo um conceito filosófico amplo, com raízes que se aprofundam e espalham horizontal e verticalmente; construindo um mapa físico que se coloca sempre aberto, composto de diferentes linhas conectáveis, desmontáveis, suscetíveis de receber modificações constantemente.

A atuação, sobre a qual discorro neste estudo, é um reencontro do ator com a narrativa através do corpo. Assim como no teatro, o gesto se prolonga, o corpo se expande, os rostos criam mascaramentos com os próprios músculos, os signos tornam-se legíveis e identificáveis no aparato físico da atuação, corroborando com o pensamento de Charles Peirce de que tudo é signo, inclusive a matéria.

Nesse ponto do debate, em que o jogo do ator aparece em xeque, no limiar entre o credível e o não credível dentro do pacto com o espectador, quando alguns movimentos em demasia saem do jogo – seja por excesso, tanto de sinceridade como de representação – e perde-se o pacto com a audiência. A atuação épica buscaria, no jogo da atuação, contar uma história e torná-la credível, destacando e dando ênfase as paixões e os estados, o renovando dos paroxismos e a exacerbação das réplicas, que levam à mais barroca das impressões, mesmo que essa imagem seja claramente fabulada, uma ilusão imagética, afinal, o real é uma reverberação de pontos de vista e não uma lei natural.

Portanto, como princípio de aprofundamento estético, busco na análise do corpo e do jogo de atuação de Toshiro Mifune o movimento do corpo do ator que age com a intensidade da técnica e sensibilidade das emoções e estados latentes. Como nervos expostos, um corpo que atua é o corpo que dança, em uma coreografia, ou a partir dela. É nessa precisão de movimento que o corpo pode ser analisado na totalidade que se movimenta e não por suas partes isoladas.

Podemos analisá-lo destrinchado? Sim, mas traçando consciência da parte do todo.

Mifune tem um corpo e movimentos precisos, é o corpo de um ator que dança e movimenta-se dentro de princípios culturais, mas que na análise, tais princípios se estendem quando traçamos as linhas do bordado no tecido subterrâneo comum. Ou seja, os elementos que movem o ato de criação se aproximam de outras formas que lidam com as forças vitais da natureza, entendendo o homem como parte integrante desta natureza, o corpo como um ecossistema de estados físicos musculares que provocam estados emocionais latentes. Neste tecido comum estão as mitologias particulares de cada cultura/povo/etnia, porém, a base cosmológica imagética é muito aproximada. Desta forma a singularidade absoluta que constitui o corpo acaba por ser escondida. Através da dança os corpos expandem e trazem seus aparatos técnicos legíveis e criadores de signos de referência. Essa é a nossa busca, por corpos singulares que abram perspectivas dentro do jogo de atuação.

Como cita Meierhold na busca da sua biomecânica: “[...] a ação visível e entendível revelada pelo ator é a ação da dança” (2012, p. 102). Nas artes cênicas chinesas, indianas e japonesas, que influenciaram consideravelmente a pesquisa de Meierhold (PICON-VALLIN, 2013), o ator se move em cena como um corpo que dança, com gestos coreografados em uma partitura. Mifune constrói um corpo que dança². Deste entendimento parto para explicar que um corpo que dança é um corpo que reage a estímulos externos e internos, que não parte do princípio dos estados psicológicos, mas ao que poderia definir como ‘estados de espírito’, ou seja, estados da emoção que transparecem no corpo do ator, não por um estímulo psicológico, mas por um estímulo físico passível de leitura do espectador, uma vez que, mesmo a partir dos traços culturais, os estados/emoções se aproximam de uma linguagem comum identificável.

A noção dos corpos e do treinamento parece-me ser extremamente útil para o estudo cultural destas sociedades. O corpo é a linguagem, e pode ser a reafirmação da linguagem, a reinvenção de uma noção de linguagem e comunicação. No livro *Gênese de um corpo desconhecido*, o filósofo japonês Kuniichi Uno (2012) fala na introdução: “A maior parte desse livro, mais ou menos filosófico, gira em torno da dança, do teatro e do problema do corpo e da biopolítica. Os dançarinos e seus escritos me inspiraram muito, sobretudo para pensar e repensar o que é o corpo – a vida vivida pelo corpo” (2012, p. 15).

² Sobre o corpo que dança, ler Ponko: Nas tradições dramáticas japonesas, o corpo do ator não atua como. Entende-se em algumas vertentes do teatro ocidental, que têm o texto como base. Na tradição asiática, o ator dança, ou seja, é um corpo que atua a partir de uma base de movimentos precisos, um corpo que dança.

Mas, se voltarmos, por pouco que seja, às fontes respiratórias, plásticas, ativas da linguagem, se relacionarmos as palavras aos movimentos físicos que lhes deram origem, se o aspecto lógico discursivo da palavra desaparecer sob seu aspecto físico e afetivo, isto é, se as palavras em vez de serem consideradas apenas pelo que dizem gramaticalmente falando forem ouvidas sob seu ângulo sonoro, forem percebidas como movimentos [...] a linguagem da literatura se recomporá, se tornará viva. Antonin Artaud in Kuniichi Uno (2012, p. 4)

Ao abordar a questão do corpo japonês, estendendo esta noção de corpo que se movimenta na dança para o jogo do ator, busco tratar esta mesma questão, pensar e repensar o corpo como comunicante, inspirado nos movimentos de Mifune e em suas coreografias gestuais, técnicas de movimentos e sobre como, ao criar signos e símbolos estéticos. Neste sentido percebo que Mifune se aproxima do conceito de ator-autor, teoria forjada pelo pesquisador, biógrafo e crítico estadunidense Patrick McGilligan (1980).

E retomada mais tarde nas análises de Luc Moullet, Christian Viviani e Christophe Damour. Segundo Moullet, as manifestações da autoria dos atores se dão através das “figuras ou orientações essenciais de jogo”, motivos visuais que se repetem de filme em filme e que criam uma espécie de impressão de continuidade de estilo da atuação (GUIMARÃES e OLIVEIRA, 2021).

O conceito que defendo, que Mifune se caracteriza como um ator-autor, pode ser demonstrado diretamente no documentário *Mifune: The Last Samurai* (Steven Okazaki, 2015) e no livro ‘*Currents in Japanese cinema*’ de Tadao Sato (1987). Mifune criava seus personagens a partir de indicações subjetivas e abstratas dos diretores, especificamente Kurosawa, com quem desenvolveu a mais longa filmografia, sejam elas imagens, sons, referências a animais, posteriormente formas teatrais e máscaras, deixando-o aberto a múltiplas possibilidades de experimentações. Mifune criava para suas personagens uma estrutura que nascia pelo corpo, no seu estilo silencioso. É na ação física e na postura do corpo que temos os motivos das personagens e que, assim, contam a história.

Como recorte para o ator, é necessário decifrar o corpo dentro do eixo asiático (GREINER, 2015 e 2017) e entender este processo de construção, direcionando o olhar sobre a identidade e o conceito de corpo que atua, que cria e que transforma seu jogo em símbolos e signos perceptíveis, objetiva ou subjetivamente identificáveis. Amplia-se, então, o debate, não apenas sobre em que essas linhas de força divergem, mas também onde elas convergem, onde entendo que se pode criar um ponto comum, um ponto de mutação dentro dos estilos e estéticas

de atuação, que possibilite analisar outros agentes (atores e atrizes), ampliando o debate no cinema, assim como no teatro e na dança.

Ao tratar do terreno do submundo da imaginação criativa do ator, um fundo comum mítico e arquetípico, e traçar linhas de forças no jogo de atuação, entendo as técnicas como uma estrutura onde as informações migram entre os estilos nem sempre de forma linear, mas como raízes, ramificadas vertical e horizontalmente, sendo transmitidas no tecido subterrâneo do imaginário, da imaginação simbólica e das influências entre estéticas, culturas e formações artísticas. Entendo este ponto como a necessidade da retirada de um falso protagonismo de estilos, no caso do eurocentrismo, ou de uma hiper romantização do outro, no caso do corpo do eixo hindu-asiático. Assim, defendo a ideia de que existem centelhas criativas e técnicas que caracterizam os estilos, mas a base do jogo de atuação é que o ator é um *fabulador*, um criador de imagens, signos e símbolos. Portanto, a hegemonia que existe em estilo/estética é uma estrutura política, e por isso um paradigma que deve ser questionado, colocado em debate e mesmo rompido. Mais adiante, aprofundarei o conceito que busco desenvolver nesta tese, que se alarga para além da atuação asiática ou da atuação teatral, e procura ganhar um corpo criador de uma imagética arquetípica e no processo de criação de signos e símbolos pela imaginação do ator.

Os padrões estéticos nas artes euro-ocidentais trazem, desde os gregos helenísticos, passando pelo renascimento e iluminismo adiante, uma busca pelo ‘belo’ e pelo ‘sublime’, e nesses termos o cinema conta com o privilégio comercial produzido em Hollywood e Europa e com a abrangência que essas duas indústrias alcançaram, induzindo estéticas e estilos e revelando a continuidade dos códigos e dos valores que marcaram o sistema clássico desde sua formação até a contemporaneidade. A formação da estética euro-ocidental induziu o público a como apreender a imagem e julgar o ‘belo’ e o ‘sublime’, em detrimento do ‘feio’, do ‘grotesco’ e do ‘excêntrico’. Esses segundos adjetivos impostos dentro do padrão helenístico são, em geral, colocados como opositores de tudo que é belo e sublime, logo, aceitável, palatável. Os adjetivos que enaltecem o estilo comercial vendido pela Europa e por Hollywood tendem a colocar os opostos dentro do cinema de estilo onde eles são mais comumente aceitos (comédia, terror/horror, nos vilões em geral, cinemas fora do eixo euro-hollywoodiano ou nos corpos e estilos que precisam ser ‘moldados’ para caberem dentro destes padrões estéticos da civilização euro-ocidental).

Ao olhar para o cinema produzido no Japão, especificamente Kurosawa como realizador e Mifune como ator, é importante focalizar que esse cinema tem igualmente escolhas políticas que incorporam algumas das fórmulas da indústria cultural. Afinal, desde a abertura dos portos

em 1889, a chegada dos irmãos Lumière e o período de ocupação dos EUA no Japão deixaram marcas no cinema nipônico. Como exemplo, os filmes que tratam de textos de autores ocidentais a partir da visão da cultura japonesa, como *Trono Manchado de Sangue* (Kumonosujō, 1957) inspirado em *Macbeth*, William Shakespeare (1623), e *Ralé* (Donzoko, 1957) inspirado na peça *O Submundo* de Maxim Gorki (1902), ou os filmes que narram situações sociais históricas de períodos diferentes, como *Os Sete Samurais* (Shichinin no Samurai, 1954), *A Fortaleza Escondida* (Kakushi toride no san akunin, 1958) e *O Anjo Embriagado* (Yoidore tenshi, 1948).

Esses são exemplos de representação das experiências sociais que colocam a relação entre elementos do cinema japonês (*jidai-geki* – drama de época e *gendai-geki* – drama contemporâneo) com a inserção do cinema industrial produzido em Hollywood. Kurosawa absorve a fórmula hollywoodiana e converte dentro do seu estilo, carregada de símbolos, índices e signos (PEIRCE, 2000) e o grotesco em Meierhold. Kurosawa trabalha com uma escritura precisa na encenação e no destaque aos corpos, gestos e movimentos dos atores/atrizes. O cinema de Kurosawa é um cinema de imagem-ação (DELEUZE, 2018). A imagem são pinturas esculpidas à mão, a partir de um entendimento do realismo histórico, e as fórmulas, tanto do melodrama do cinema clássico japonês, assim como as formas teatrais, como do *western* estadunidense, são reconfiguradas e fabuladas a partir das referências culturais japonesas, teatro, pintura, dança e música, se manifestando em conflitos sociais e na luta pelo poder traduzidos em imagens coreografadas com rigorosa precisão dos corpos.

O cinema, no diálogo com o teatro burguês, privilegiou as atuações naturalistas, em um processo que corre na esteira da domesticação dos corpos dissonantes para que as ações expansivas caibam nos modelos padronizados, utilizando as fórmulas e símbolos/signos que são aceitos e degustados pelo grande público. Não estou me referindo às estéticas de gênero (horror, comédia e afins) apenas, mas também às tragédias, aos dramas clássicos. Estilos que, no cinema eurocêntrico, buscam uma construção da vida mais asseada, higienizando o corpo e o gesto, em detrimento das atuações histriônicas e hiperbólicas, com gestos alargados e expressões (mascaradas) que se aproximam do dito ‘grotesco’.

Ao se fazer uma distinção, cria-se uma ruptura na aceitação deste estilo na atuação cinematográfica, impondo uma nítida distância de estilos em face desses polos mais convencionais da representação. Busca-se criar uma noção de um real ideal, limpo, sem excessos, contidos e controlados, palatáveis ao consumo. Quando nos distanciamos das leituras euro centradas percebemos que o conceito de grotesco, por exemplo, ganha outra dimensão. Para Meierhold (PICON-VALLÍN, 2013), o grotesco se expande para um corpo político-social

que tem como princípio pôr em xeque o psicologismo.

Por entender que é possível analisar outras vertentes de estilos de atuações, me debrucei em encontrar atores que trouxessem este movimento de deslocamento do eixo hegemônico no corpo. Busquei corpos que agissem e atuassem dentro do que nomeio como ‘coreografia do movimento’. Entendo o termo ‘coreografia’ não apenas como uma sequência de movimentos pré-moldados na dança, mas também como uma possibilidade de compreender o corpo no espaço e mover-se dentro deste espaço. Alguns exemplos foram encontrados em diversos estilos de cinema – a saber, desde o cinema brasileiro, ao hollywoodiano, o europeu, ao africano e ao hindu-asiático. Porém, por necessidade de afunilar este estudo, busquei um objeto que me contemplasse e alimentasse meu imaginário criativo e estilístico.

Como forma de compreensão de que o corpo épico transitará do corpo expansivo ao condensado minimalista, em um entendimento da fisicalidade do jogo, proponho a subdivisão da tese em quatro formas/fases de atuação de Mifune, do corpo expansivo ao condensado:

1 – O corpo expansivo - *Animalesco (devir-animal)* e grotesco.

Rashomon - 1950

Shichinin no Samurai – Os Sete Samurais - 1954

2 – Corpo Teatral – O jogo das máscaras, a forma e os tipos físicos do teatro transpostos para o cinema.

Kumonosu-jō– Trono Manchado de Sangue – 1957 - O Guerreiro Vilão

Ikimono.no.kiroku – Anatomia do medo - 1955– O velho

Kakushi toride no san akunin – A Fortaleza Escondida - 1958 – O guerreiro Herói

3 – Fixação do tipo físico do samurai

Yojimbo - 1961 e *Sanjuro* - 1962

4 – *Wabi-Sabi* – A Arte do Essencial – entre a expansão e o gesto minimalista

Yoidore Tenshi – O Anjo Embriagado – 1947 – Filme primevo

Warui yatsu hodo yoku nemuru – Homem Mal Dorme Bem – 1960 – Corpo como território de força.

Akahige – Barba Ruiva – 1965 – A arte do essencial

Nesta perspectiva, busco criar pontes e diálogos entre teorias na semiologia, na filosofia, na teatrologia em relação ao corpo do ator, a ação cênica, seu treinamento técnico, sua experiência de vida e a fixação do jogo do ator no cinema. Criando relações de potências criativas no fazer no jogo do ator. Um corpo que constrói uma subversão estética, que provocará diferentes leituras de mundo e outras formas de assimilação do jogo do ator.

Como cita Greiner (2006):

Para Bernard (2001), ao elaborar novas possibilidades anatômicas indissociáveis das suas ações ou do que seria a noção de “corporeidade”, ocorreria uma espécie de subversão estética da categoria tradicional de corpo. Neste sentido, a corporeidade seria como uma rede de anticorpos para romper com a noção de corpo monolítico. [...] (2006, p. 18)

E segue: “A diferença entre discutir ‘o corpo’ ou ‘as suas corporeidades’ é a tentativa evidente de estudar diferentes estados de um corpo vivo, em ação no mundo.” (ibidem), esta linha de pensamento é fundamental para entender a atuação de Mifune, o seu estilo e as escolhas do seu corpo cênico.

Capítulo 1 – Cartografia do corpo *flutuante*.

“Como conhecer as coisas senão sendo-as?” – Jorge de Lima

1.1. A cartografia da experiência como substrato criativo do ator.

Por ter minha trajetória, como pesquisador e ator, baseada na busca por técnicas que englobam o movimento como ponto de partida da atuação, e o corpo como vetor e ferramenta comunicacional com os espectadores, me estruturei nesta linha analítica para tratar o jogo de atuação como metodologia e pesquisa teórica.

Nesta perspectiva, ao procurar o exemplo que mais abrangeria esta busca e encontrar um corpo que me desse material de pesquisa, e em relação ao que concerne ao corpus fílmico, me deparei com um ator que, ao desenvolver um estilo único de atuar, se torna modelo para gerações futuras: Toshiro Mifune e o seu corpo vibrátil e estilo épico.

Interessa-me o fato de trazer um corpo para o cinema que não dialoga com as formas impostas, mas outra noção epistêmica para o ofício do ator, uma ação que cresce na fisicalidade e que compõem com outras formas de arte, onde as artes marciais e o teatro, assim como as experiências vividas pelo ator na busca por seu ofício. Mais ainda, me interessa o fato de Mifune não ser um ator vindo originalmente do palco, e sim um jovem do Japão pós-guerra em busca de trabalho, que inicialmente presta um teste para um filme como operador de câmera e termina como ator³.

Dito isso, friso que sua formação como ator parte, em primeira análise, como uma estrutura de imaginação potente exposta em ação física, especificamente um corpo que será comunicante através do gesto e do movimento. No filme primevo, *O Anjo Embriagado*, Akira Kurosawa, (1948), Mifune constrói um corpo vivo, vibrante e com raízes fortes para transformar-se em um exímio atador ao longo de sua carreira. Entendo a sua evolução criadora como algo que veio acontecer por caminhos de uma busca estética dentro do ofício.

O que ponho em debate neste primeiro momento é entender como se constrói a identidade deste corpo, Toshiro Mifune, um ator que será referência em estilo, estética e forma. Tendo sido um artista marcial de formação, servido à Segunda Guerra Mundial, nascido na China, na cidade Qingda, em 1 de abril de 1920, viveu ainda criança na Manchúria (1931-1932),

³ O filme em questão é *Snow Trail* - 1947, direção de Senkichi Taniguchi e roteiro de Akira Kurosawa.

território chinês ocupado pelo Japão. Filho de um missionário e fotógrafo japonês, somente pôs os pés no Japão pela primeira vez aos 20 anos, para fazer parte do exército imperial (obrigatório a todos os homens japoneses). Cito essas experiências por abordar aqui o corpo japonês no cinema e o corpo de Mifune em si em um pensamento que sofre fricções a partir de suas experiências e treinamentos que construíram este corpo e como ele se relaciona no mundo. Neste aspecto, Christine Greiner cita, em seu livro sobre o corpo cultural japonês:

Aprender a escrever e recitar poemas, assim como outras formas de arte como a dança e o teatro, eram entendidos como um processo de transmissão de conhecimento estético não restrito aos artistas profissionais, mas como ações sociais entre cidadãos comuns. Por isso, desde o Japão medieval, nota-se que era absolutamente normal um guerreiro, monge ou atendente de corte encantar-se com flores de cerejeira, recitar e criar poemas e canções. Embora no período medieval a atividade artística já fosse considerada fundamental, é no período Tokugawa que ela se afirma como uma esfera cognitiva e espacial para a socialização da estética pública [...] (GREINER, 2015, p. 60)

E segue:

A documentação desses acontecimentos [...] faz pensar no significado político da estética japonesa para a cultura, reconhecendo a socialização da estética como um componente central da civilização pré-moderna. Afinal, no começo da organização do Japão moderno, a arte é, em grande parte, responsável pela formação do estado e pela emergência de uma rede comercial que prolifera em nome da nação [...] (*Ibidem*)

Ao dizer isso reafirmo o ponto que atravessa a pesquisa: entender este corpo que atua e que, de certa forma, busca por uma identidade, e que nesta busca, construiu para si um jogo único de atuação, em que, através de seu aparato técnico e treinamento, traduz os tipos físicos arquetípicos, construindo assim um corpo dentro da narrativa épica das culturas hindu-asiáticas. Ou seja, através de sua atuação física, seu corpo se torna parte fundadora da narrativa do filme.

Inicialmente, Mifune atua através do seu corpo e de suas experiências pessoais, não a partir de uma formação teatral como estilo. Mesmo assim, identifico nele o gesto e o corpo teatral, não de forma mimética direta, mas que aciona os estados de emoção através dos movimentos e que joga com todos os elementos do seu entorno, que atua para a câmera como quem atua para uma plateia e não para um espectador não presente (CONDE, 2019), quebrando justamente o paradigma cartesiano das divisões e blocos.

O corpo que se move em espiral com o passado e o presente, em flutuação de um equilíbrio precário, unindo-se ao grotesco e subversivo; que constrói a partir dos seus padrões

estéticos próprios, criando assim uma identidade para este corpo. Ou seja, o corpo de Mifune brinca com suas potências particulares enquanto o personagem exige uma ação específica, e neste criar e recriar vai se formando uma coreografia do movimento icônica, e que, dentro do espaço delimitado pelo campo e pela câmera, o ator joga com as possibilidades de seu próprio corpo e seus limites, no que podemos avaliar como um jogo de experimentações que não se baseia nos gestos cotidianos, mas no alargamento e nas formas sensórias, que caminham entre o objetivo da ação e o subjetivo da fabulação.

Observo em Mifune a evolução criadora e uma atuação que traz o espírito criador do corpo como processo de identidade cultural. Saliento este ponto para destacar o ato de criação como algo imanente em Mifune e como, mesmo tardias, as técnicas teatrais podem servir como auxiliares na potência criativa do ator. A qualidade que o corpo de Mifune se movimenta, a substância que ele traz para seus olhares, o movimento mínimo do seu rosto e olhos (olhares) ou a expansão total que parte de sua fisicalidade, criam uma dimensão externa, ao mesmo tempo, real nos estados emocionais, e fictícia (ou ficcional) nos gestos. Essa dimensão externa é a criação em si, o produto que parte do corpo em junção com a imaginação criativa, seguindo o modelo de análise do objeto que traz a compreensão de um corpo que joga em potência máxima para criação fabular da personagem e que une o pensamento afetivo/subjetivo do processo fílmico, seja na feitura da obra ou na recepção do espectador.

Nesse caminho, emergiu como lugar maior de reflexão a relação entre imagens, corpos e subjetividades, numa tentativa de jogar luz sobre questões que dizem respeito à identidade. Aqui, tento traçar relações que passam pela imagem reproduzível para se chegar às fricções entre os corpos dos indivíduos e a criação de uma identidade, uma atuação que provoca estados emocionais no espectador e, ao mesmo tempo, cria um corpo fabulado, que vai alimentar, de certa forma, a visão caricaturizada, como cita a professora Christine Greiner (2017) ao abordar o estereótipo do corpo japonês, criado da versão pitoresca dos viajantes: “Talvez a sátira e o humor tenham gerado enunciados fundamentais para estabelecer as relações de poder e os modos singulares de lidar com a alteridade que resultaram, quase sempre, na transformação do outro em personagem” (2017, p. 198). Em ampla medida, o desejo é de explorar as diferenças culturais, buscar entender este corpo que atua e cria personagens, “o ator como pessoa e personagem, entre o real e o representado” (ANDREW, in CONDE, 2019).

Mifune foi um dos responsáveis por criar uma imagem acerca do corpo do samurai e do Japão que se fixou, assim como seu estilo de atuação. De certa forma, essas imagens criam uma romantização a respeito da cultura nipônica, mas esse entendimento é raso. O fato é que Mifune criou para si arquétipos que são identificáveis, o guerreiro, seja ele samurai ou não, e que muitas

vezes são reproduzidos (ou copiados, mais precisamente) em outros filmes, inclusive no cinema euro-ocidental, com traços do corpo de Mifune em seus filmes. Inúmeros são os exemplos, destaco aqui dois icônicos: o *western* nos tipos físicos e, principalmente, o tipo silencioso, de Clint Eastwood, uma clara cópia do estilo criado por Mifune; e a saga *Star Wars* (1977 a 1983), com personagens criados em “inspiração direta” (*Mifune: The Last Samurai*, 2015) e na contemporaneidade, a saga *John Wick* (2014 a 2023) com Keanu Reeves.

Greiner ainda enfatiza como a romantização dos corpos e estilos japoneses se multiplicou nos filmes e produtos comerciais no euro-ocidente. Assim como os textos, filmes e, posteriormente, séries de TV e animes foram responsáveis pela constituição das imagens ficcionais dessa cultura, que ganham concretude através da imagem do corpo (pinturas, desenhos [*mangá*], gravuras [*ukiyo-e*], fotografias e filmes). Neste caso, os corpos dos japoneses, o Japão e o cinema lá produzido foram largamente comentados, canonizados e discutidos.

Ao corpo de um indivíduo foi dada uma nacionalidade, um significado e um lugar político-territorial no mundo, por meio de uma complexa relação entre os discursos e as imagens sobre esses corpos e seus territórios são esperadas ações, movimentos específicos, que de certa forma seriam uma relação de fetichismos culturais. Ao mesmo tempo, o objeto em questão, Mifune, traz uma relação de experiências que formam, como já dito, o seu estilo próprio de atuar. Essa comunhão cria um aparato rico de análise do ator e das suas personagens, que friccionam o conceito de corpo épico.

O estilo de atuação de Mifune é plural, híbrido – que teve no cinema a grande via de constituição e fixação. É perpassado por procedimentos de técnicas que o tornam um referencial que se propaga em outros atores do *mainstream*. De 1947 a 1960 (tempo de sua colaboração com Kurosawa), Mifune vive praticamente dentro dos estúdios da Toho (*Mifune: The Last Samurai*, 2015), produzindo incessantemente e com tempo de dedicação à criação de personagens, que vão se tornando icônicos em seus estilos.

Das artes marciais aos estudos teatrais, nos filmes é possível vislumbrar esboços e até mesmo identificar a simbiose palco-tela no gesto e no corpo teatral. Em sua primeira parceria com o diretor Akira Kurosawa, no filme *O Anjo Embriagado*, de 1948, nota-se que o filme foi realizado logo após a Segunda Guerra, com o Japão ainda sob domínio dos EUA (1945-1952). Em uma análise de identificação do corpo de Mifune, poderíamos propor uma aproximação técnica da atuação naturalista eurocêntrica, porém, ao olharmos com mais profundidade o gesto amplificado, as intenções e as ações corporais, já vislumbramos a potência do corpo narrativo.

Quando se trata de considerar a criação da personagem, o processo ‘fabulatório’ vem em composição com as experiências vividas pelo ator, não pela personagem; está apenas ‘nasce’ no momento que o corpo do ator o infla na experiência, que inclui o corpo pré-expressivo, ou seja, refere-se às características físicas, ao treinamento e aos estados emocionais do ator antes de qualquer expressão específica da personagem. Isso inclui a postura, a respiração, a tensão muscular e outros aspectos físicos que podem ser adaptados e ajustados para se alinhar com a caracterização da personagem. Muitas escolas de atuação teatral enfatizam a importância de trabalhar no corpo pré-expressivo, principalmente as linhas hindu-asiáticas, para criar personagens com corpos presentes e vibrantes.

Trazendo para o debate o que Gilles Deleuze e Félix Guattari (2000) postularam, em um pensamento que conecta e retoma ideias, propondo pontes e conexões, desterritorialização e reterritorialização, em movimento que se expande como raízes comunicantes para todos os lados. É Bachelard que cita o “fundo comum dos sonhos”, ele cita: “Existe, entre homens que se ignoram e que não puderam influenciar-se mutuamente, um fundo comum de ideias” (2008). Na função da fenomenologia bachelardiana a busca está no princípio de captar a imagem poética no instante em que ela surge, seja no instante efêmero no caso das artes do corpo (teatro, dança e performance), seja no instante captado pela câmera para o cinema, em todos os casos o fenômeno acontece no corpo que atua, que se expande em uma consciência individual como potência ontológica.

Esta é uma das formas como vejo o trabalho do ator e como me debruço para analisá-lo, construindo caminhos e traçando as linhas que servirão de suporte e conexões para as análises fílmicas. Trabalharei principalmente com a transparência das emoções que o ator fomentará para a personagem, construindo na ação, dentro do conceito hindu-asiático dos ‘estados’ emotivos, substratos para os gestos e posturas do ator, assim como a ação cênica de suas experiências (de vida e treinamentos), que o auxiliam a criar a gestualidade e a ação dentro do jogo da imaginação, imagem-movimento, enfatizando a potência da fabulação experimentada nessas obras. Nascendo assim o corpo épico que atua, trazendo e pondo em evidência a imagem corporal e todas as suas referências culturais, filosóficas e estéticas.

É importante observar que trabalhar com intercessores de diversas áreas, sempre no plural como bem observa Vasconcellos (2005), levam Deleuze a conceitos de ordem filosófica: “[...] o que importa fundamentalmente não são as análises que o filósofo empreendeu sobre as obras ou as artes em questão, mas os conceitos que essas obras e artes liberam à filosofia”. Por meio do conceito de que se friccionam, Deleuze nos mostra em suas obras que não apenas repete uma ideia, mas o faz provocando o pensamento sobre o tema, dando também a pensar,

levando a outras conclusões, realizando torções e movimentos que friccionam conceitos, criando olhares para temas já postos.

[...] podemos relacionar filosofia e arte, criação de conceitos e invenção de imagens, pois em Deleuze a questão fundamental do pensamento é criação: pensar é inventar o caminho habitual da vida, pensar é fazer o novo, é tornar novamente o pensamento possível. Pensar é produzir ideias. (VASCONCELLOS, 2005 p.175)

O corpo traz em si um conceito de território acumulativo de saberes, a partir de suas experiências vividas e treinamento, mas é preciso entender que nem sempre este corpo coloca-se como um território, e que se faz necessário, em determinados momentos, que o ator construa em seu ofício um processo de desterritorialização e reterritorialização. Para melhor compreensão, e estruturando uma assimilação dos termos, a filosofia de Deleuze-Guattari se define como uma teoria das multiplicidades, que, dessa forma, refletirá a própria realidade, em constante movimento, mudanças e transformações, que propõe superar as imposições dicotômicas de corpo-alma, consciente-inconsciente, natureza e história, pondo em xeque o dualismo para abraçar o pluralismo. A multiplicidade seria uma das bases fundamentais do trabalho pré e pós-expressivo da atuação.

Existe, portanto, uma pulsão dominante dentro do ofício de atuar; eles são múltiplos, fugidios, as suas bases se encontram no deslocar incessante de outros conceitos, influências que os alimentam, como rios que vão se preenchendo, mas também desviando os cursos. A construção do jogo do ator é algo que está sempre em aberto, que compreende uma ideia de nomadismo nos conceitos e nas técnicas, uma constante transferência de novas interações, como acontece na própria natureza e como ocorre nos corpos, que se veem preenchidos com influências ancestrais.

Ao nos voltarmos para os conceitos, subjetividades, unificações, na filosofia de Deleuze-Guattari, observamos que os autores reafirmam que estes são processos que se produzem nas multiplicidades, nas trocas, neste movimento incessante. Porém, não há neles nenhuma hierarquização de unidade, nenhuma totalidade, sem imposições de valores e, também, não remetem a um sujeito como basilar. Seu modelo de realização não é a hierarquia da árvore-raiz, quer dizer, não é a dicotomia, nem uma ideia de verticalidade ou a centralização do poder de um só, mas sim a pluralidade, multiplicidade. O jogo dos atores se funde, cria e aciona-se por meio de fusões e agenciamentos, um encontro das multiplicidades. Assim, pegando emprestado o entendimento das ciências da terra, uma compreensão de que o corpo se constrói topograficamente, ou seja, a partir das características naturais ou artificiais presentes no corpo sociocultural e nas experiências vividas por ele. Enquanto o modelo da árvore-raiz é

imitação, cópia vertical até o infinito, o oposto passa a ser um mapa de rios, de canais abertos, desmontáveis, sujeito a modificações infundáveis, uma experimentação que se encontra ancorada no aprofundamento e na ampliação dos conceitos que reverberam na técnica de atuação.

Para Deleuze e Guattari os sistemas se relacionam, coexistem e um ultrapassa o outro, onde a natureza de cada um é modificada, ou seja, o entendimento do processo da mimese, ou da reprodução em forma de cópia já não é por si uma cópia, tendo em vista que a reprodução trará as referências do corpo copiado, mas também do corpo que realiza. Os processos em cadeia dentro da reprodução são acionados a partir das referências, mas também, não na mesma medida, das experiências dos indivíduos que as realizam.

À medida que avançamos na análise dos termos e da relação de pensamento para o ofício da atuação, pontuo aqui o conceito de *afecção*, os efeitos e vestígios que um corpo deixa no outro a partir do encontro. A ação física do ator, através dos seus movimentos e gestos, potencializa a percepção desses efeitos na leitura das imagens e signos. No capítulo dois de *Cinema 2 – A imagem-Tempo* (2022) Deleuze traz para o diálogo direto Christian Metz, tratando de uma análise da crise das conexões do cinema-linguagem. Levantando o debate da pergunta de Metz “em que condições o cinema deve ser considerado uma linguagem?” (2022, p. 45). O fato é que o cinema e sua linguagem, narrativa ou não, quando falamos da presença de corpos na imagem, corpos esses que atuam a partir do momento que estão em representação diante da câmera, como imagem estes corpos só ocorrem posteriormente, porém, a linguagem do corpo que atua é o comunicante. O ator/atriz dominará a linguagem corporal, transmitindo assim uma simbologia através dos seus gestos. Para além de uma leitura cultural do corpo, os estados emocionais que cito neste estudo são padrões humanos, para além de territórios, os estados emocionais são traduzidos nos corpos, será lido em qualquer contexto sociocultural, este é o processo que defendo como atuação épica.

Deleuze e Guattari definem os territórios como uma categoria com quatro componentes: os agenciamentos maquínicos de corpos, os agenciamentos coletivos de enunciação, a desterritorialização e a reterritorialização. Na teoria defendida por Meierhold na biomecânica, a partir dos estudos de Coquelin aîné, “sobre os dois ‘eu’ do ator, que ele insere na fórmula: $N=A^1$ e A^2 , em que N é o ator, A^1 o construtor (o maquinista) ... e A^2 o corpo do ator (máquina) que realiza a ordem do projeto” (2013, p. 133), por mais que eu não seja muito favorável a fórmulas, esse entendimento de Meierhold traz alguns predicados importantes. O corpo social trará a vivência e a experiência, o corpo máquina (ou máscara, que tem o mesmo sentido), trará o treinamento do corpo e do intelecto do ator (músculo afetivo da imaginação), a imagem

fabulada na personagem.

Os agenciamentos maquínicos de corpos, no caso da defesa do jogo épico, trarão as relações entre os corpos animais, humanos, cósmicos que refletem em imagens a partir das suas cosmologias e relações do corpo versado em um treinamento que dará ênfase a relação comunicante do corpo, gesto e movimento. Greiner (2006) trará este debate na noção da etologia, o estudo do comportamento dos animais, em se tratando do estudo do corpo e do movimento.

Para quem estuda o corpo e, especificamente, o corpo em movimento, a etologia traz uma grande colaboração. Para analisar o comportamento animal, não se pode contar com o testemunho verbal dos diferentes animais. Esta impossibilidade leva o cientista necessariamente a observar o comportamento a partir das ações corporais, das relações entre corpo e ambiente, dos diferentes níveis de consciência, da intencionalidade expressa através do movimento e da maneira como os universos simbólicos são organizados na ação. Todo esse material é bastante rico para experimentar novas relações com o espaço e quando se trata dos estudos do corpo... (GREINER, 2006 p. 30)

Estes agenciamentos dizem respeito ao estado de relações e entrosamento entre os corpos em uma sociedade, no caso da atuação, o corpo será o narrador, e por isso, ao nos debruçarmos sobre o corpo treinado, a expressividade do mundo sensorial dos estados emocionais inerentes ao ser humano serão transmitidos na fisicalidade do(a) intérprete. E assim, não há forma de ver o corpo social fora do corpo da natureza, eles são um único corpo de multiplicidades. Estes corpos-organismos emanam no gesto, na postura, os estados emocionais do ser. Não passa na ação psicológica, mas na ação emocional, nos estados.

Isto posto, temos os agenciamentos coletivos de enunciação. Agenciamentos de caráter linguístico pertencem a um “regime de signos, a uma máquina de expressão cujas variáveis determinam o uso dos elementos da língua” (DELEUZE; GUATTARI, 1995b, p. 32). Entendo que essa “língua” citada não necessariamente remete à língua falada, mas à linguagem, como a corporalidade de um corpo treinado. Não há um sujeito preponderante a quem diz respeito estes agenciamentos, pois a sua produção está intrinsecamente atrelada ao *socius*, já que implicam um regime de signos compartilhados à linguagem.

Não há, porém, segundo os autores, uma redução das influências. Eles afirmam que há uma relação entre os agenciamentos (social e da natureza), eles percorrem e intervêm mutuamente. E é nesse movimento mútuo e múltiplo desses agenciamentos que se funda, constrói e constitui um território no corpo. O diferencial, no que concerne o estudo do corpo múltiplo coreografado de Mifune, está justamente na possibilidade de leitura de um corpo japonês, com todas as influências do corpo social, e, ao mesmo tempo, um corpo da natureza, ligados aos princípios cosmológicos, que segue em busca por uma potência criativa, dentro da

expressividade expansiva do corpo teatralizado sem amarras, pudores ou linhas limítrofes. Existe ali uma força motriz que conta uma história.

Um corpo do ator é um território, composto de agenciamentos maquínicos de influências. O pensamento de Deleuze e Guattari tem a possibilidade de absorver este exemplo, porque estes agenciamentos acontecem, segundo eles, a partir da pulsão e do desejo – aqui visto como força criadora e produtiva. Deleuze e Guattari articulam, assim, desejo e pensamento. A partir desta compreensão, no processo de criação da personagem no eixo defendido nesta tese, o ator irá se permear de influências que tragam, para o corpo, a narrativa da personagem, ou seja, será transpassado de outros territórios de saberes, e, portanto, entra no processo de desterritorialização para o surgimento de novas formas corporais.

De maneira bem reduzida, porém sem perder a abrangência que este trabalho exige e tendo em vista a utilidade destes conceitos, podemos afirmar de maneira precisa que a desterritorialização é o movimento através do qual o território é abandonado. Ator-criador se contamina por experiências e assim cria, o *devenir* personagem. A translação a partir do território de origem se preenche de forças motrizes, ou seja, alimenta-se de nutrientes de outras ‘árvores-raízes’ e assim se reconstrói. A reterritorialização é o movimento de construção do território, reconstruído, reestruturado.

Segundo Deleuze e Guattari, no primeiro movimento, os agenciamentos se desterritorializam e no segundo eles se reterritorializam como novos agenciamentos maquínicos de corpos de enunciação. Ambos os movimentos são indissociáveis, se um acontece, teremos o outro. É importante compreender que, nestes movimentos, a cada reterritorialização não se retorna a um território de origem primitiva, mas se constrói um novo território, pois ele está permeado de novos agenciamentos, sejam eles de corpos ou enunciações.

Estes pressupostos são potencializadores para um enquadramento da análise do ator a partir do estudo do corpo e do movimento, pelo fato de que as imagens na tela promovem, provocam, no espaço dos corpos como territórios, estes deslocamentos e atravessamentos. Embora estes corpos na tela estejam sempre segurados pelas suas bordas de confinamento do enquadramento, permitindo, no seu *devenir*, a não perda da sua existência como corpos em sistema de trabalho. Eles se articulam neste ofício, partindo do desejo criativo, nessas articulações se entrecruzam e sempre se transformam, desterritorializando-se e reterritorializando-se sem cessar. Estas são algumas questões primárias que analisaremos e aprofundaremos mais adiante nas análises.

Sigo na busca de uma perspectiva provocativa, no exercício de aguçar o olhar e colher conceitos filosóficos que possam dialogar com objeto e com o entorno, pondo em debate a linha

filosófica hindu-asiática como formação cultural do corpo japonês e a relação com o movimento no teatro, ancorando-me na filosofia, no pensamento teatral e na fenomenologia da imaginação. Em suma, em linhas de pensamento que contribuam para uma maior compreensão do corpo múltiplo, repetindo-as, mas acima de tudo as torcendo e friccionando para a análise de cada um dos filmes que meu objeto de estudo atua.

1.2. O corpo do ator – O que pode um corpo? A ideia de corpos e imagens fabuladas.

[...] e acima de tudo uma relação completamente diferente daquela do Ocidente entre o corpo e o si-mesmo. No Ocidente, o corpo é objeto e individual, é em si-mesmo quase uma substância inerte, imóvel. Os esportes como disciplina do corpo, fortemente ligados ao exército, trabalham sobre ele de modo limitado, rigorosamente submisso ao regime sensório-motor e, finalmente, ao poder institucional. A ideia de beleza, aquela da saúde, da força não estão ausentes no corpo ocidental, mas, neste caso, o corpo é objeto fragmentado, calculado, isolado, determinado; ele é apreendido como matéria orgânica e inerte, e não como potência indeterminada. No mundo ocidental, o corpo, em princípio, é oposto ao espírito, governado e regulado pelo espírito e isolado do movimento livre, ilimitado “do outro lado das coisas”. Ele é uma substância alienada pelo que lhe é estrangeiro. (UNO, 2022, p. 190)

No livro *Artaud – Pensamento e Corpo* (2022), o filósofo japonês Kuniichi Uno traz o debate: o que pode o corpo? O que ele estabelece? O que ele narra? E que imagens este corpo cria? Friccionando com a atuação e o corpo de Mifune, esta análise se expande na potência do pensamento *devenir*, mas também é crítica na construção de uma intencionalidade de libertar os corpos da representação imitativa da atuação hegemônica. Permitam-me aqui trazer dois autores para o debate, V. Meierhold e A. Artaud, visto que considero estes dois pensadores do teatro fundamentais para pensar o corpo do ator e os estilos de atuação fora do eixo naturalista. Ambos os autores entendem o naturalismo como uma imposição burguesa na estética e são questionadores dos padrões vigentes.

Faz-se necessário pontuar neste debate uma questão sobre o conceito de interpretação e de representação, que remota aos rituais e ao teatro de máscaras. Ora, todos os atores, para além das suas heranças teatrais, têm o corpo como base de estrutura, como uma primeira arena de combate no processo de criação. Há, assim, a sutil diferença entre interpretar as emoções da personagem ou vivenciar a personagem, expondo seus estados emocionais. Mas, de fato, o que difere seria como o ator jogará com esses estados: será narrado com seu corpo e aparato físico ou se será verborrágico pelo texto.

O jogo da narrativa a partir do corpo que irá se relacionar às técnicas das máscaras teatrais hindu-asiáticas e atuações mais próximas do que Meierhold defendia em sua biomecânica e que teve como uma das bases o teatro japonês; do que Artaud trazia ao debater o corpo a partir da atuação balinesa, ou Brecht com relação aos movimentos e máscaras da

ópera chinesa, entre outros nomes importantes que também discutiram esta construção para o ator, que se distancia da base psicológica.

É importante pontuar que a preparação do ator está na esteira do corpo pré-expressivo, ou seja, inserido no treinamento para criar um corpo para o personagem, não para impregnar o personagem com referências do ator diretamente. Diluídas na criação, a ampliação da mimese está nesta encruzilhada, trazer para o corpo não literalmente, mas diluído em referenciais múltiplos. Mifune, por exemplo, traz em seu jogo uma atuação um pouco de cada um desses estilos pontuados acima, que vai variar a cada filme, conforme a natureza do personagem que ele está encenando e os estados de emoção que precisam ser narrados. No livro *Iniciação ao teatro*, Sabato Magaldi (1994) detalha esse comentário estrutural:

Dois [...] vocábulos são utilizados como sinônimos de ator: comediante e intérprete. Intérprete sugere que ele vê, à sua maneira, uma matéria dada e a corporifica de acordo com a exegese. O mundo de palavras e de marcações de uma personagem escrita supõe uma plurivalência de sentidos, captada e expressa pelo intérprete. Sua arte seria a de um executante, equivalendo, na música, à de qualquer instrumentista. Jouvet estabeleceu, na Enciclopédia francesa, uma distinção profissional entre ator e comediante, que ajuda a compreender sua arte. Para ele, o ator só pode representar certos papéis, os outros ele deforma, na medida de sua personalidade. O comediante pode representar todos os papéis. O ator habita uma personagem, o comediante é habitado por ela. (MAGALDI, 1994, p. 25)

Não se trata de pensar o mimético como imitação dos corpos cotidianos. Creio que o processo criador é mimético em várias escalas. Entendo que este conceito pode se expandir e fabular. O corpo épico entra neste jogo, ele é habitado pela personagem e o corpo se modifica neste sentido, para que a narrativa seja crível e a história contada.

O corpo épico que postulo neste estudo vem questionar as formas dominantes, que no caso tanto no cinema clássico, como no teatro de drama burguês, fazem e promulgam a reprodução da imagem da vida buscando uma cerca ideológica dita e vendida como ‘realidade’ – que nem podemos classificar como “real”, tendo em vista que existem inúmeras realidades culturais, mesmo que se reproduza a vida dos padrões dominantes. Sendo assim, a própria conduta dos corpos e das imagens que eles produzem não deixa de funcionar como determinação e confinamento de uma parcela de vida, que passa a ser uma limitação da produção cultural do euro-ocidente. Claro que sempre há exceções, mas em linhas gerais, a crise do teatro do início do século XX, que movimentou Artaud, Meierhold, Brecht e outros pensadores do teatro, se encontra no contexto da mercantilização do teatro sem o questionamento da imagem, que busca uma representação da vida burguesa. Mesmo o teatro e as atuações contemporâneas ainda caem nestas padronizações.

Quando Victor Turner escreve a obra *Do teatro ao Ritual* (2015), ele aponta a brincadeira de contar histórias e o processo de ritualização dessas contações ancestrais, que vem

se tornar o jogo de narrar e atuar a narração, ou seja, o teatro. Desta forma, ampliamos o debate aqui para entender estes processos como identificação de um povo, cultura e narrativa histórica, mas também como uma forma e possibilidade de fabular mundos que vão além dos mercados financeiros e grandes avenidas, ou os dramas psicológicos burgueses de campos e cidades.

O teatro e a atuação cavam os deslocamentos interiores das almas humanas, representados nos heróis, heroínas, vilões e afins. Os grandes autores tratam essas emoções e estados de alma, e por isso são atemporais e não limítrofes ou fronteiriços. As dores humanas, os estados emocionais, transpõem as linhas imaginárias (fronteiras) geopolíticas. Elas narram a tarefa de viver, e os grandes autores teatralizam as emoções e estados, e não só a vida em si. Produzem signos e símbolos, materializados nos corpos dos atores e atrizes, que conferem fisicalidade à obra literária. O épico do corpo do/a ator/atriz está em contar as histórias, com as emoções que são necessárias, gestos largos ou contidos, atuações histriônicas ou introvertidas. Os corpos contam histórias através dessas emoções; o que importa no jogo é a verdade das emoções, mesmo quando tudo parece uma grande ‘mentira’.

Voltando à pergunta: o que pode um corpo? Em primeiro momento, é necessário entender este corpo e o deslocamento. Não romantizar o corpo asiático, como cita Greiner (2015, p. 155), e entender que esta atuação dialoga com expressões de mundo e que, portanto, movem-se e relacionam-se de forma diversa da nossa compreensão.

O corpo pode tudo que se dispõe e se prepara dentro de treinamento e técnicas específicas que visam o seu fortalecimento. O desejo de enraizar a linguagem no corpo, de levá-lo ao limite até que os signos e símbolos da linguagem apareçam como pura vibração e levem ao espectador o estado do épico da narrativa, onde estados emocionais surgem sem psicologismos, mas na emoção que gerará o fluxo de reflexão. A atuação demanda que o ator domine seu aparato técnico, o seu corpo, para que ele esteja apto a realizar as necessidades da narrativa, com precisão e, neste estilo de atuar, com economia de energia, e me refiro ao termo energia na física, segundo postulado por Shaum, 1971, que para que cada movimento de resposta-reflexo, ação-reação, corrobore com a narrativa e não se perca em movimentos aleatórios.

Quando, por exemplo, no filme *A Fortaleza Escondida* (1958), Mifune na cena em que sobe no cavalo em trote (1:24:38 - minutagem) e depois, já montado corre com uma espada na mão (1:25:10), sem segurar as rédeas e com seu corpo em riste para o combate, o espectador vê a personagem, em sua potência de força, buscar o cavalo em movimento, subir e ir atrás dos inimigos, para o ator, mesmo que nesta cena tenhamos o exercício da montagem cinematográfica, a condensação de sua energia em movimentos precisos trará exatamente ao

público o que a narrativa épica traz, a força da imaginação e a compreensão da narrativa pela fisicalidade da atuação.

Para que esta cena ocorra, para que a narrativa do filme ocorra, é fundamental que o ator domine a mecânica do seu corpo como instrumento capaz de trazer ao público a presença da narrativa épica, daí o conceito do corpo épico, onde todo estado psicológico é condicionado por processos fisiológicos, estados emocionais e até posições físicas que provoquem esta leitura pelo expectador. O limite ‘racional’ do que pode o corpo se dilui e engendra no inconsciente do imaginário do espectador, e, ao mesmo tempo, no consciente, tendo em vista que o corpo, visto na imagem fílmica, ganha singularidades, o corpo do ator na personagem passa a se constituir como sentido e criador de potência. O signo nasce e é lido através do fenômeno do corpo; a linguagem articulada passa a ser lida num movimento corporal e intensivo. São inúmeras cenas deste filme e de outros que podemos ler essa intensidade do corpo de Mifune.

Na busca de analisar a atuação, traduzo o corpo como uma escrita épica, potência criadora, uma poética da força de *devir* criador. O corpo-organismo cria a narrativa e corrobora com ela, fricciona os signos, criando os símbolos de identificação com o espectador. Dentro do pensamento aqui engendrado, o corpo é constituído pela resistência e pela mistura de materiais que o atravessam de forma múltipla e assim o incorporam na escritura da ação. Como diz Kuniichi Uno, “o pensamento tem necessidade de imagens” (2022, p. 36), e essas imagens são dados que os corpos dos atores transmitem.



A Fortaleza Escondida – (Akira Kurosawa, 1958)



A Fortaleza Escondida – (Akira Kurosawa, 1958)

Meierhold quando trabalha o grotesco, abre uma possibilidade de diálogo com os corpos dissonantes, de outras realidades *socius* culturais, com posturas que podem causar estranhamentos nas percepções habituadas a uma única linha estética. O corpo da máscara, que tem os movimentos coreografados em uma forma, mas que mesmo dentro da forma e da coreografia, este mesmo corpo pode expandir ou reduzir com liberdade, esta seria a definição de uma atuação ativa com a máscara, que esconde para melhor revelar. A máscara permite uma primeira abordagem da atuação sob o ângulo da dialética do contraste que ela engendra. O ator estuda a mecânica do seu corpo para compreendê-la e aperfeiçoá-la, no caso do corpo-máquina, à fórmula de Coquelin aîné, Mifune seria o ideal do ator Meierholdiano.

Christine Greiner (2015) trará um panorama rico sobre o corpo no Japão, inclusive quebrando a noção de dualidade construída por pesquisadores ao longo dos estudos sobre o pensamento asiático e o binômio corpomente. Admito que, ao aprofundar pelas análises de atuações do cinema euro centrado, é quase inevitável cairmos em algumas análises relacionadas ao pensamento iluminista e cartesiano. Mas, assim como cita Greiner, é preciso fugir dos clichês acerca da cultura-filosofia asiática. O foco neste estudo é o corpo no jogo de atuação, numa busca que se afaste do eurocentrismo na análise da fisicalidade que atua. O conceito de treinamento físico das atuações hindu-asiática trará uma relação mais precisa do que defendo como corpo épico, portanto, a questão corpomente para essas culturas se faz necessária para entender este corpo analisado aqui.

Um bom exemplo que costuma aparecer no topo desta longa lista de clichês é o problema ontológico corpomente. Os livros de Yuasa Yasuo, citados no primeiro capítulo, foram pioneiros no sentido de apresentar diversas interpretações para a relação entre corpo e mente em culturas asiáticas [...] (GREINER, 2015, p. 155)

E Greiner cita ainda:

O fato de as culturas asiáticas não partirem do pensamento cartesiano e nem tampouco das proposições de Aristóteles e Platão, não garante, segundo Yuasa, a inexistência de dualismos. No entanto, é necessário compreender algumas especificidades e, neste sentido, a cartografia proposta por Churchland, relida à luz de Yuasa (e vice-versa) ajuda a evidenciar algumas questões envolvidas no problema ontológico mente-corpo. Segundo Churchland (ibid, p. 30), o dualismo de propriedade é um bom exemplo das dificuldades para estudar este tópico. [...] De acordo com Varela (1991) e Danto (1999) pode-se admitir que boa parte das hipóteses sustentadas por filósofos fenomenologistas constituem-se como casos típicos deste dualismo de propriedade, ou seja, negam o dualismo cartesiano, mas afirmam o que Danto definiu como dualismo corpo/corpo (corpo morto/corpo vivo) e Churchland identificou como um dualismo entre algo que tem fisicalidade (o cérebro) e algo que supostamente não tem, embora este “algo” seja uma propriedade emergente da fisicalidade (por exemplo, um sentimento). (*Ibidem*, p. 156)

A leitura do conceito de ‘sentimento’ para a atuação épica será transcrita no corpo, no gesto e no movimento. Nesta compreensão, será na partitura física da ação que nascerá a comunicação do ‘sentimento’, ou ‘estado emocional’, independente da linguagem (teatro, cinema, performance, dança). O corpo produzirá os signos, tanto na subjetividade poética como na objetividade da narrativa. Em todos os casos, os signos serão demonstrados pelo corpo e, consequentemente, pelo jogo da atuação.

Deleuze diz em *Cinema 2*:

O princípio segundo o qual a linguística é apenas uma parte da semiologia realiza-se, pois, na definição de linguagens sem língua (semias), que, compreende tanto o cinema quanto a linguagem gestual, a do vestuário ou até mesmo a musical... Por isso mesmo não há razão alguma de procurar no cinema traços que só pertençam à língua, como a dupla articulação [...] A semiologia de cinema será a disciplina que aplica às imagens modelos da linguagem [...] como constituindo um de seus principais “códigos”. (2022, p. 46)

Códigos esses que estão inseridos nas partituras físicas criadas pelo ator no seu corpo e não numa planilha mental psicológica. Nestas partituras físicas, a leitura se encontra no campo das consequências dos estados emocionais, dentro das regras de atuação que têm a fisicalidade como base, ou seja, a composição orgânica dada através das imagens-movimento, criando um jogo afetivo (imagem-afecção) de identificação.

Nós nos voltamos aqui para a compreensão de que, na comunicação entre a imagem criada na atuação (imagem fabulada) e o espectador, cria-se uma relação de conhecimento e de afeto (2011a). Dito isto, a noção de pacto ‘palco (ou tela) e plateia’ se amplia, como Deleuze cita:

O importante é sempre que a personagem ou o espectador, e os dois juntos, tornem-se visionários. A situação puramente óptica e sonora desperta uma função de vidência, a um só tempo fantasia e constatação, crítica e compaixão, enquanto as situações sensório-motoras, por violentas que sejam, remetem a uma função visual pragmática que “tolera” ou “suporta” praticamente qualquer coisa, a partir do momento em que é tomada em um sistema de ações e reações”. (2022, p. 36)

Portanto, como forma de estímulo à imaginação, o psicologismo, neste estilo de atuação, estaria desprovido de valor em si, a construção da atuação em que os estados emocionais são transmitidos na fisicalidade adquirem um valor em função da ação e do movimento, tornando-se parceira do ator na construção do imaginário da personagem. Para Meierhold (2012), a mestria do ator viria do seu treinamento e do domínio técnico do seu aparato físico, uma arte que pressupõe em primeiro lugar mestria e habilidade do corpo e seus movimentos, dominando técnicas de luta, dança e acrobacias. De certa maneira, ao aproximar o corpo e a atuação à ciência (como física, matemática e aos estudos de comportamento), Meierhold busca por estados emocionais que traduzam, no corpo, a narrativa, e, claro, distanciando-se da memória emotiva, defendida por algumas linhas que seguem os estudos do psicologismo na atuação.

Meierhold em seus estudos se aproxima da teoria da reflexologia soviética pavloviana (Behaviorismo) e os estudos das emoções de W. James (1842 –1910) e Carl G. Lange (1834-1900), (Teoria James-Lange), assim como da etologia (estudos do comportamento de animais) como base física e fisiológica para a ação. Em seu livro *‘Do Teatro’* (2012), Meierhold apresenta o estudo da biodinâmica, relacionando estas abordagens que fazem a experiência emotiva à tomada de consciência das perturbações corporais acarretadas por uma percepção demonstrada na ação/reação do corpo.

Esse colapso do psiquismo e o estudo dos mecanismos cerebrais e dos reflexos naturais ou condicionados por ações/reações físicas, proporcionam uma base científica experimental à afirmação do homem biológico, do homem biomecânico, cujas estruturas e funções fisiológicas são estudadas segundo as leis da mecânica. A base da biomecânica meierholdiana apresenta o seguinte princípio de jogo/atuação: intenção – excitação – realização – reação – reflexo – resposta – reação – intenção; ao nos debruçarmos comparativamente com a ação cênica de Mifune, percebemos a possibilidade de enquadramento nesta linguagem, que se engendra um estado de excitabilidade que se colore no corpo emergindo com um tal sentimento ou emoção, causa um reflexo, provocando uma resposta e uma reação. Este método se repete em fractais dentro do jogo.

A partir desta noção, pode-se considerar que o ato seria desencadeado por um processo nervoso que nele se adere e toda ação pode ser tida como uma resposta a esta excitação, ebulindo os estados emocionais no corpo, como observamos na cena inicial de Mifune em *Rashomon*. O processo que liga a excitação ao movimento-resposta é um processo nervoso, portanto, fisiológico. O comportamento humano é visto como uma série de reflexos naturais e condicionados, uma vez que o sistema nervoso responde a todo instante às solicitações-excitações do mundo exterior ou do próprio corpo. A reflexologia pavloviana (1984), não

conhece as divisões em atos fisiológicos e psíquicos, cada momento do comportamento humano é ditado por um conjunto de excitações internas e externas que suscitam reflexos naturais ou aprendidos, o corpo passa a ser uma rede de tensões, de ação e reação aos estímulos provocados pela emoção.

Dentro do conceito que podemos defender como método do ator épico, o gesto ganha outra dimensão. Ele é alargado, identificável. Nesta formação do ator podemos tirar proveito da reflexologia, mas também da psicologia do comportamento, ou seja, das experiências feitas na manipulação performática dos reflexos e das ações e reações do ator aos estímulos da encenação. Um exemplo claro que será destrinchado na análise fílmica é a cena de morte do Washizu em *Trono Manchado de Sangue*. Trata-se de uma sequência de ação e reação de Mifune às flechas, descrita no documentário *Mifune: The Last Samurai*, como uma cena em improviso como opção da encenação de Kurosowa. Nessa última cena, uma série de movimentos cadenciados de Mifune leva ao entendimento do ritmo, podendo ser considerado como o regulador do gestual, fator de intensificação do movimento e do gesto.

Meierhold dá bases biológicas e sociais ao ofício de ator, segundo o modelo do corpo como construtor deste imaginário. A biomecânica meierholdiana expõe o psicologismo em proveito dos reflexos e do estudo da mecânica do corpo. Os conceitos de corpo-máquina permitem uma análise mais racional das descobertas sobre o corpo. A biomecânica toma forma a partir do reflexo espontâneo de preservação do equilíbrio e da consciência de suas perdas e restabelecimentos sucessivos que todo movimento implica, ou seja, o princípio de todo o treinamento de artes da cena e marciais hindu-asiáticas.

O gesto expressivo nesta linguagem de atuação é incentivado, o alargamento dos corpos exprime a luta contra a gestualidade estetizante. O corpo organizado em uma técnica de movimento poderá se expandir, mas o ator terá que estar atento ao princípio narrador do jogo. As forças de artes da cena hindu-asiática carregam esta similaridade, em um espectro do movimento, o corpo segue uma partitura, e dentro desta partitura ele se alarga, brinca e constrói a ação cênica. O ator épico seria também um organizador expressivo dos movimentos dentro deste entendimento. Quem traduz para a ação cênica o gesto cotidiano – que em nada se difere da vida – cria uma ponte entre a narrativa expressiva da atuação épica e a vida cotidiana. Essencialmente, o ofício de atuar no corpo épico parte do princípio de voltar-se à transmissão da narrativa. No caso do ator, ele irá estudar a mecânica de seu corpo para compreendê-la e aperfeiçoá-la, a fim de colocá-la a serviço da história e da narrativa.

1.3. *Rashomon* – O corpo expressivo e o *devir-animal*

Em Deleuze e Guattari, o termo *devir*, que vem carregado de metáforas e relações, vai além da psicanálise e da filosofia. Sendo assim, poderíamos transpor o conceito para o tratamento físico da análise da atuação, quando os autores afirmam que há um *devir-animal* que envolve o homem e que “um devir não é uma correspondência de relações. Mas tampouco é ele uma semelhança, uma imitação, é, em última instância, uma identificação” (1997, p. 14), este lugar assume uma concretude no jogo de fabular um corpo humano relacionando-se a um *devir-animal*, “pois os *devires-animais* referem-se a um espírito animal” (1999, p. 39) que assume o corpo, mas não como uma proposta de imitação dos traços, mas absorção das ações e reações que o *devir-animal* provoca no corpo do homem.

Por tanto, *devir* implica um encontro, algo ou alguém não se torna a si a não ser em relação a outra coisa, ou ser. Em *Rashomon* temos o exemplo claro deste corpo que age e reage com precisão a partir das relações friccionadas, em um padrão de resposta-reflexo, as ações são provocadas externamente e a leitura da situação posta é traduzida na fisicalidade dos atores, especificamente Mifune.

Dentro desta lógica, o corpo, expressão física e materializada do ser, seria um dos vetores principais na codificação da tradição hindu-asiática. Nesta cosmogonia, o corpo é comunicante entre homens e deuses, sendo, por consequência, plural em formas, estilos, estéticas. Admitindo-se que é através do movimento corporal que se dará a existência de construções metafóricas que extrapolam os limites do verbal.

O jogo criativo do ator irá dialogar para além dos limites rígidos, abrindo para possibilidades expansivas da imaginação e fabulação através da narrativa dos corpos, e vistos, com toda sua estrutura, – pele, músculos, ossos, órgãos, etc. – como uma materialidade desvinculada da mentalidade rígida cartesiana.

Entendo que cada corpo é um caso em particular, e sua cartografia deverá ser analisada a partir de suas referências, técnicas e relações estéticas. O jogo de atuação não será diferente. O sentido dado à criação de uma personagem é criar um corpo narrador que conta uma história. Para além do pensamento iluminista, para além do saber intelectual. O ator irá seguir oferecendo o avesso do seu ser para o corpo narrador, dando o seu corpo ao personagem, e não impondo sobre ele uma relação com o seu eu (*self*).

Logo, o ato de pensar o ser e o mundo no seu entorno é operado para compreender que a mente não é superior ao corpo. A linha de atuação irá, no entendimento do corpo épico defendido aqui, construir corpos que dialoguem com a narração através da fisicalidade como forma primeira.

As pontes construídas em meio a turbulências dos saberes podem e devem representar uma chave que não ameaça, mas, ao contrário, é capaz de nos aproximar daquilo que nos vincula a outros sistemas inteligentes da natureza, apostando na negação da hegemonia epistemológica e dos dualismos corpo/mente e natureza/cultura (GREINER, 2006, p. 10)

Ao retornarmos para o cerne do desmembramento do corpomente, a proposta que o corpo épico aborda trata de outras experiências narrativas, onde a retórica dos gestos (dos expansivos aos contidos) cria uma coreografia legível e que ultrapassa a linha dos movimentos cotidianos. As pontes de conexões dos saberes, que Greiner cita em seu livro *O corpo. Pistas para estudos interdisciplinares* (2006). Com foco na atuação desvinculada de qualquer dualismo, que traga uma noção mais ampla de uso do corpo e dos gestos, em suma, em um movimento de multiplicidade.

Logo, o atuar no épico seria a exibição corpórea que se volta para a comunicação da narrativa, mas com o intuito de contar a história, princípio basilar das artes narrativas. A teia que sustenta a exegese é o corpo, que entra como matéria e gerador de vida, de pulsão, e no que concerne às formas, se expansivas ou contidas, será determinada pela fábula e não por padrões puramente estéticos mercadológicos.

Na linha estética das atuações predominantes no pensamento eurocêntrico, que traz nas reflexões aristotélicas do uso do corpo (AGAMBEN, 2017) e na abordagem platônica, a linhagem de fundação da abordagem do corpo, Platão pregava que a perfeição não poderia ser atingida em virtude do corpo, pois ele surge como um obstáculo ao campo das ideias. A matéria é vista por Platão com um grau de imperfeição que impossibilita a existência de um Universo absolutamente perfeito. Em *Banquete* (2014), Platão defende seus argumentos pregando a separação corpomente. O próprio ser está ligado a esta ‘limitação’, já que o mundo das ideias pode ser maculado pela imperfeição da matéria, e é exatamente a capacidade de transcender ao corpo que pode abrir caminho para a experiência do sublime e do belo em sua perfeição. Ao longo dos séculos, na estrutura geográfica do euro-ocidente, esta fórmula vai se alastrando e se impondo como padrão a ser seguido. Esses moldes se estendem às artes e ao corpo, e consequentemente ao corpo na obra de arte. Portanto, o gesto servirá como indicador para entendimento do corpo e da história narrada.

No livro *Uso dos corpos* (2017), Agamben reflete, em determinado momento, sobre o *ergon* do corpo na sociedade, partindo da noção de *práxis* e *poiêsis* em Aristóteles, que defende a separação do corpo e mente, entre o ‘uso’ para ações de produção e trabalho (*práxis*) e o pensamento reflexivo (*poiêsis*). “Aristóteles afirma, sem reservas e com frequência, que o uso do corpo não pertence à esfera produtiva da *poiêsis*, parece possível inscrevê-lo simplesmente

no âmbito da *práxis*.” (2017, p. 39). Ora, se o pensador que forma a base filosófica euro-ocidental tratou o corpo como apenas objeto de produção e trabalho, seria demasiado esperar que, na construção corporal euro-ocidental tivéssemos uma compreensão mais alargada acerca deste ponto nodal em detrimento de abordagens mais holísticas do corpo. Para a linha filosófica das artes dramáticas hindu-asiática, o entendimento perpassa outro formato, onde o corpo e a mente trabalham em uníssonos⁴ para traduzir a narração, e as relações, mesmo ligadas às formas modernas, têm, por consequência, uma conexão com os mitos e arquetípicos e, no caso, é no corpo que os estados e a poética são concretizados.

Neste estudo, o corpo é entendido como a primeira arena de combate do ator, dele surgem os estados emocionais, a voz, o gesto e mesmo a imobilidade. Por entender o corpo como ato político, defendo a ideia de outra forma de executar o gesto, e onde se encontram as múltiplas possibilidades de analisar o corpo no cinema japonês, possibilitando, desta forma traçar paralelos e outros diálogos que possam se relacionar com atuações em cinemas que fujam dos cânones eurocentrados. Assim como construir, para atores e atrizes, um corpo expressivo como metáfora, que independa de imposições mercadológicas, e neste ponto o ator/atriz passaria a construir uma relação atoral com seu aparato plástico.

Porém, como diz Brecht, o gesto sugere e não determina, o espectador que editará, ou seja, o gesto não é literal, ele pode ser expansivo ou contido, mas será o tradutor das emoções que o corpo está sofrendo em relação à fábula sendo narrada, o que nos permite construir uma relação com a atuação teatral das formas hindu-asiáticas. Neste sentido, Meierhold citará o exemplo dos palhaços excêntricos (estilo Russo), com chapéu de coco e sapatos enormes, que realizam todas as espécies de movimentos exagerados, expandidos. “Os excêntricos são pessoas que possuem uma técnica espantosa [...], eles conhecem as leis fundamentais da biomecânica e podem brincar com elas” (2012, p. 189). Conhecer as leis mecânicas de um organismo para recriar em seguida o ser vivo na ação física é um dos princípios da biomecânica de Meierhold, e neste ponto percebemos o corpo e o jogo de Mifune nesta dinâmica.

O gesto de Mifune em *Rashomon* pode ser lido dentro desta perspectiva, o excêntrico, mas que domina o movimento físico com mestria, e pode assim brincar com as formas, infringindo-as de maneira criativa. É dar nascimento à vida cênica e encontrar o grotesco. A abordagem biomecânica fornece as estruturas necessárias a esse jogo de atuação: o material e o organizador, o mecânico e o ser vivo, a regra e sua transgressão. Enfim, pelo domínio do movimento, Mifune toma o espaço, provoca um choque com rompantes de violência e pausas

⁴ - Que vibra em harmonia com outro(s)

inesperadas, sendo assim um criador de espaços que, ao analisarmos com mais discernimento, teria por objetivo desenvolver uma ruptura de percepção, tanto dos atores que jogam com ele, como o espectador, formando a capacidade de orientação do ator, que abraça o jogo do grotesco, em relação a si, ao lugar, ao tempo, a outrem, conforme as regras cuja formulação lembra a das artes marciais.

Desta forma, apurando os movimentos de Mifune em *Rashomon*, o gesto em sua poética é diametralmente oposto ao gesto didascálico da atuação psicológica. No gesto implicado em *Rashomon*, Mifune traz um dos elementos principais do grotesco, “O que há de essencial no grotesco é o modo como incessantemente ele puxa o espectador para fora de um plano de percepção que ele acaba de intuir para levá-lo para outro que ele absolutamente não esperava” (2012, p. 198). Meierhold, em seu livro, situa o jogo grotesco em um ponto de encruzilhada, valendo-se de uma dupla referência, o movimento preciso e refinado, por um lado – citando os japoneses e seus gestos dançados no teatro *Noh* e *Kabuki* popular, e, por outro, os *clowns* excêntricos da tradição russa. Em alguns filmes, Mifune trafega entre essas formas, jogando e desconstruindo para reconstruir diferente. Especificamente em *Rashomon* e em *Os Sete Samurais*.

Mifune põe em relação diferentes partes do seu corpo entre si, na consciência e no controle, da participação de todo o corpo no menor movimento e na busca constante do equilíbrio (que nas artes marciais e no teatro hindu-asiático é a busca do centro de gravidade). Desta forma, joga e põe em relação ao corpo com os outros agentes (atriz/ator, câmera, espaço cenográfico), construindo assim um círculo polifônico de agenciamentos visuais e sonoros, e empurrando para um espaço fronteiro, movimentando-se de forma precisa em suas dimensões dentro do plano. Seu corpo constrói, principalmente nas cenas de luta, formas que se mesclam a uma figura geométrica imaginária em espiral.

Este é, segundo o que Deleuze postula, o cinema do corpo (2022), onde colocam o corpo em um lugar de evidência, “[...] os elementos da imagem, não só visuais, mas sonoros, entram em conexões internas que fazem com que a imagem inteira deva ser lida não menos que vista, legível tanto quanto visível” (2022, p. 41), desta forma Mifune utiliza-se da coordenação do corpo, voz, sons guturais e do espaço a partir do terreno para, em seu programa gestual, pôr o corpo a serviço das diferentes narrativas no mesmo filme, desde sua ação postural ao espaço circundante.

A faculdade de adaptação ao espaço que Mifune traz no seu aparato técnico mostra-nos que o corpo forjado no treinamento é capaz de construir em si a narrativa, transformando o corpo do ator em um “agenciamento de imagens e signos” (DELEUZE, 2021, p. 210). Mifune

traz em seu corpo um enunciado, como Deleuze postula em carta ao filósofo japonês Kuniichi Uno (2021, p. 209), que as “imagens” nada mais são que “estados de coisas”, que não são separáveis de signos, mas sim, os provoca, alimenta o imaginário e a fabulação e cria o que chama de “agenciamento de enunciados”. Observamos esta qualidade em Mifune, não apenas para esses filmes primevos, mas em toda sua carreira.

O jogo corporal proveniente das artes marciais, da dança e do teatro, que tem a fisicalidade como base, permite ao ator valorizar a expressividade de partes do corpo que, para outras linguagens de atuação, seriam mais difíceis. Ao pôr em relação o corpo com o espaço e o tempo, trabalha a rítmica que dinamiza o espaço, o ritmo musical que estabelece referências no corpo e que incita a decompor seus movimentos em diversas sequências que auxiliam na fragmentação do espaço-tempo. Ao trazer a relação animal, que defendo como *devoir-animal*, para o jogo, faz com que, ao colocar o corpo do ator em relação ao do parceiro, gera-se uma resposta-reflexo que traria o que Deleuze cria na imagem-movimento – que se divide em: imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação, não necessariamente nesta sequência. O ator nesta linha de treinamento deverá encontrar seu caminho no interior do movimento complexo e conservar os intervalos, os tempos da ação, o afeto que provoca e como será recebido de volta. Este jogo veremos em todos os filmes em que Mifune atua, mas especificamente nas cenas de combate em *Rashomon*.

O domínio do espaço nas cenas de luta corporal que Mifune joga com a atriz Machiko Kyō e com o ator Masayuki Mori e a encenação de Kurosawa desenrola-se de forma espiral no espaço cênico (o quadro é determinado pela encenação e pela câmera), ao reduzir o espaço utilizando seu corpo e ao ocupá-lo nem muito pouco, o ator não deve “apropriar-se demasiado do espaço” (2012, p. 205). No conceito japonês *Wabi-Sabi* – que seria o pensamento filosófico de apreciar a beleza na simplicidade e na imperfeição das coisas, podemos traduzir para o jogo do ator na arte do essencial de economia no gesto, mesmo quando o gesto é expandido, há uma concentração para que a atenção do espectador não se esvaia para fora do corpo, sendo o construtor da imagem arquetípica. Mifune ocupa todo o espaço que lhe é, em cada caso, concedido, horizontal e verticalmente. O *devoir-animal* inicial do filme teria semelhança com um animal aprisionado. Já no início da sequência dos embates físicos, podemos perceber a forma do *devoir-macaco* mais clara, arquetípica comum nas narrativas épicas na China, Japão, Índia e Bali. Este elemento *devoir-animal-macaco*, Mifune utiliza ao menos três vezes em sequência fílmica, *Rashomon*, *Os Sete Samurais* e *Ralé*. Criando, inclusive, um gesto que se fixa, o tique da coceira: no pescoço, no dorso, tronco ou na barba. A ação desse gesto varia, desde antes de uma decisão importante que mudará o destino da personagem, até em ocupar o

tempo para a reação a uma resposta-reflexo. Este gesto fixo em Mifune se repete em toda sua filmografia do estilo *jidai-geki* (dramas históricos), e os *chanbara* (filmes de luta de espada de samurais)

O devir-animal em Rashomon



Toshiro Mifune e Daisuke Katō. *Rashomon* – Akira Kurosawa, 1950



Toshiro Mifune. Rashomon – Akira Kurosawa, 1950



Os exercícios e treinamento provenientes das artes marciais e do teatro asiático são experiências de tomada de conhecimento do seu corpo em diferentes espaços, possibilitando a experimentação, dentro destes espaços, por diversos tipos de movimentos, que tratem de estudar os animais e elementos da natureza, e desta forma, construir não apenas uma estrutura física mecânica, mas também alimentar a imaginação fabulatória do ator, a fim de dar aos atores uma estruturação para criação.

Nesta estrutura comum, os atores e atrizes trabalham – nos diferentes modos de pôr em relação – sobre três tipos de espaços:

- Aquele em que seu próprio corpo está em relação consigo mesmo e com o seu entorno à distância de um braço, utilizando figuras e na manipulação de objetos (tiro com arco, espadas, *kata* [japonês]);
- Aquele em que está em relação mais ou menos próxima com um parceiro, relação determinada seja pela ausência de distância entre eles, como em corpo-a-corpo, ou em um contato de corpos em diversos pontos (saltos, quedas, etc.), seja pela distância de um olhar, que intenta ligar-se ao outro e igualmente àquele em que está em relação com o grupo com quem ou contra quem trabalha;
- Aquele que está em relação com o público (no caso do teatro) e com a câmera, ou, com o encenador por trás da câmera (no caso do cinema), tendo em vista que uma ação do ator é sempre executada também para um observador externo, portanto, o trabalho está em saber colocar seu corpo a serviço da narração. Neste aspecto, reafirmo o corpo épico de Mifune como modelo.

Os exercícios e treinamento são a base nodal da prática dos diferentes espaços em que o ator deve, segundo organizações geométricas variadas, (em linha aberta, em círculo fechado, em quadrada completo), organizar as reações de seu próprio corpo, reagir a outrem (parceiro, par), estar conforme o grupo, ter em conta o espectador (para o teatro), o que também podemos defender como o olhar da câmera.

Essas alternâncias entre espaços íntimo, pessoal, social e público e suas combinações determinaram a atuação hindu-asiática, e inspirou o jogo biomecânico de Meierhold (2012) e o teatro e seu duplo de Artaud (2006). A expansão dos movimentos em uma partitura gestual que, na ausência de uma cenografia figurativa, conota as diferentes partes da área cênica, traduzindo nos corpos dos atores uma parte significativa da narrativa. A tomada de consciência dos planos ocupados pelas diferentes partes do corpo no espaço permite trabalhar do rico ao escasso, esta é uma rubrica específica do jogo asiático de atuar.

É no corpo que está intrinsecamente conectado às linhas evolutivas dos pensamentos filosóficos no mundo. O euro-ocidente o analisa de uma forma, o hindu-asiático de outra, mesmo com as influências impostas e sofridas ao longo dos anos de invasões e colonizações forçadas, assim como os corpos dos países colonizados em África, Japão, China e Índia, como nas Américas, os agentes que produzem artes que têm o corpo como capital político, encontraram formas híbridas por sofrerem imposições dos padrões dominantes temporalmente mais longas.

Estes corpos singulares realizam a dobra da ficção quando existem e reexistem em suas particularidades culturais. Obviamente, a imposição cultural do imperialismo euro-ocidental embota inúmeras tradições e ao nos voltarmos para essas culturas e povos na contemporaneidade, podemos perceber algumas influências eurocêntricas, algumas diretas e outras veladas, mas o fato é que, ao trazer este olhar para esses corpos, é possível recriar fabulações sobre eles, criar imaginários que possam enriquecer as análises. O corpo, que tem um entendimento motriz de outras vertentes culturais e filosóficas, experiencia o movimento em outro patamar, como gerador de vida, um corpo encantado que confronta experiências limítrofes e rompe a estética do belo e sublime euro-centralizador. Esses corpos criam imagens fabuladas e constroem mitologias através das imagens, movimentos e gestos.

Barthes (2007) afirma:

O texto não “comenta” as imagens. As imagens não “ilustram” o texto: cada uma foi, para mim, somente a origem de uma espécie de vacilação visual, análoga talvez, àquela perda de sentido que o *Zen* chama de *Satori*, texto e imagem, em seus entrelaçamentos, querem garantir a

circulação, a troca destes significantes: o corpo, o rosto, a escrita, e neles ler o recuo dos signos. (BARTHES, 2007, p. 08)

É necessário trazer este esclarecimento, tendo em vista que o corpo épico que defendo tem por princípio apreender e analisar as noções de um corpo asiático a partir de nossa formação cultural, tendo esta carga histórica impositiva secular nas costas. Mesmo que sejamos nós, latino-americanos, um povo com outro entendimento do corpo, somos, igualmente, pensadores acadêmicos formados por essa ideologia filosófica. O corpo japonês, mesmo que sofrida a ocupação euro-ocidental desde a imposição da abertura dos portos em 1886, ainda é um corpo cultural, que traz em si um mapa de gerações, e Mifune construiu um arquétipo dessa imagem, através de suas experiências pessoais e treinamento físico e imagens pictóricas, como os *ukiyo-e*.

Mifune cria uma narrativa em gestos e movimentos na leitura do seu corpo, uma possibilidade de tradução do aparato cultural e das técnicas que o formaram: dança, teatro, artes-marciais, arco e flecha e *kenjutsu* (a arte da espada samurai), assim como as influências culturais que o cercaram: Japão, China - Manchúria e, posteriormente, a cultura de massa dos EUA –, que formaram a cultura de seu país antes dele. O Japão tradicional (antes da invasão dos EUA e Inglaterra em 1853) como uma cultura de assimilação, toma as experiências filosóficas-religiosas de outros povos (China, Índia e Coreia) para si, como o budismo, das artes chinesas, indianas e persa – pintura, escultura e dança/teatro de máscara (PRONKO, 1986). Para essas culturas de assimilação, o entendimento das forças vitais que as comportam pode ser constantemente renovado, acrescentado, alimentado, inclusive podendo anexar símbolos, ritos, crenças, divindades de outros povos, sendo essas experiências bem-vindas quando produzem efeitos que dão o sentido de plenitude da vida.

Essas mesmas culturas traduzem no corpo essas relações homens-natureza, e é no corpo que Mifune dialoga com outras artes japonesas e outras influências culturais assimiladas. Carrega o que defendo como um corpo híbrido, corpo este que abarca uma mudança de perspectiva para se olhar e analisar o ator no cinema. Direta ou indiretamente, Mifune como indivíduo cultural responde a essas influências criando imagens que são fixadas dentro do jogo de atuação e passam a ser conhecidas como um estilo próprio de atuar – neste ponto podemos colocá-lo como um ator-autor (MCGILLIGAN, 1980), como um criador de gestos e movimentos identificáveis no seu aparato técnico. Estas imagens se fixam na historiografia do cinema. O corpo de Mifune passa a ser uma base reproduzível para o corpo do samurai, do herói ou vilão. Porém, a atuação de Mifune vai muito além disso. Destaco alguns filmes em particular

onde os seus movimentos e gestos se deslocam e criam as narrativas credíveis de seus personagens, muito distantes dos gestos e movimentos esperados de um corpo contido e adestrado, no que engendra o pensamento naturalista do movimento.

O jogo de atuação no teatro tradicional japonês, assim como em formas de teatros tradicionais de outras culturas que têm o corpo como base primária, segue signos que são bases identificáveis do espectador, e os atores mantêm esse diálogo. Em cada apresentação, o ator mantém a relação de identificação com o espectador, seja no divertimento/entretenimento, seja nos dramas e tragédias, as fórmulas se repetem, entre uma compleição e um gesto. Mesmo nas diferentes linhas de atuações as significações são claras, e mesmo que divergindo umas das outras, captam os mais inteligíveis e abstratos gestos, dando simbologias e significados, às vezes diretamente compreensíveis, por outras não tanto, mas cooptam os espectadores, provocando neles estados de espírito, que na vasta cultura hindu-asiática são os estados as variações dos sentimentos humanos.

O princípio é narrar a história e tocar os estados emocionais do espectador. Não há uma busca por uma verdade verossímil com uma suposta realidade, há, entretanto, uma busca pela sublimação, seja da técnica, seja dos estados da alma. No cinema, assim como no teatro, não existe uma verdade. Em ambos, o que se espera é a figuração inteligível de situações morais habitualmente conhecidas ou imagetivamente fabuladas, históricas ou contemporâneas. Há, no que concerne à técnica de atuação japonesa, um esvaziamento da interioridade psicológica da personagem, (distanciando-se do psicologismo, que é vastamente utilizado na atuação euro-ocidental), mas uma amplificação dos estados emocionais em proveito dos seus signos exteriores, demonstrados e fixados fisicamente no corpo do ator – gestos e movimentos coreografados. Nesta forma de jogo, há um esgotamento do conteúdo pela forma, que se preenche na busca dos estados latentes da alma, que o espectador é convidado a embarcar e absorver.

A atuação épica, ou o corpo épico que discorro neste estudo, e se prolonga nas análises dos filmes, é um reencontro do ator com o teatro, seja no cinema ou em outro formato audiovisual, que assim como no teatro o gesto se prolonga, o corpo se expande, os rostos criam mascaramentos com os próprios músculos, os signos, símbolos, tornam-se legíveis. Nesse ponto do debate que o jogo do ator entra em xeque, no limiar entre o crível e o não crível dentro do pacto com a plateia, no momento que alguns movimentos em demasia saem do jogo, seja por excesso, tanto de sinceridade como de representação e perde-se o pacto com a audiência, conseqüentemente o jogo de troca deixa de existir. A atuação épica busca o significado natural do jogo da atuação. Como natural me refiro ao princípio primordial, narrar uma história e torná-

la verossímil, neste sentido o significado natural é o de uma ampliação retórica: a ênfase das paixões e dos estados, o renovar dos paroxismos e a exacerbação das réplicas, que levam à mais barroca das impressões, mesmo que essa imagem seja claramente uma imagem fabulada, uma ilusão imagética, afinal, o real é uma reverberação de pontos de vista.

Portanto, como princípio de aprofundamento estético, busco na análise do movimento e gesto de Toshiro Mifune o movimento do corpo do ator que age com a intensidade da técnica e sensibilidade das emoções e estados latentes. Como nervos expostos, um corpo que atua é o corpo que dança, em uma coreografia, ou a partir dela. É nessa precisão de movimento que o corpo pode ser analisado, na totalidade que se movimenta e não por partes isoladas. Podemos analisá-lo destrinchado? Sim, mas traçando consciência da parte do todo. Mifune tem um corpo e movimentos precisos, é o corpo de um ator que dança, se movimenta dentro de princípios culturais relacionados ao seu treinamento, mas que ao analisarmos esses princípios, observamos que se estendem, quando traçamos as linhas do bordado no tecido subterrâneo comum do ofício do ator. Ou seja, os elementos que movem o ato de criação se aproximam de formas que lidam com as forças vitais da natureza, entendendo o homem como parte integrante desta natureza. O corpo seria um ecossistema de estados físicos musculares que provocam estados emocionais latentes. Este é o corpo natural dentro da filosofia japonesa, onde podemos compreender o naturalismo como tudo que se move dentro da natureza, com expansões e condensações, que no caso da atuação, leremos no corpo: movimentos e gestos.

Mifune, sendo um ator que não vem das tradições teatrais, mas que assimilou em sua atuação o corpo teatral, constrói um corpo que se movimenta e dança para suas personagens. Um corpo que dança é um corpo que reage a estímulos externos e internos, como citado em Meierhold, que parte do princípio dos estados da emoção que transparecem no corpo do ator não por um estímulo psicológico, mas por um estímulo físico passível de leitura do espectador, uma vez que, mesmo com os traços culturais, os estados/emoções se aproximam de uma linguagem identificável.

Em *Rashomon* o *devoir-animal* se destaca, atrai nosso olhar e o olhar da câmera para uma leitura do corpo de Mifune, em uma série que vai se desenvolvendo em consequências de cada uma das narrativas da história. *Rashomon* são quatro versões de um mesmo crime, contados por quatro envolvidos. Em cada história, Mifune modifica seu corpo para o estado da personagem fabulada pelo outro que narra. As mudanças da fisicalidade de Mifune brincam e jogam em uma liberdade. Ao mesmo tempo, não deixam de sofrer rupturas rápidas, intercalações, injeções de subjetividades, que aqui, no caso, objetivo e subjetivo tendem a se mesclar à medida que a situação de cada história vai se apresentando, e é no corpo e na leitura dos movimentos que

podemos ganhar uma compreensão da narrativa.

Uma descrição visual se sobrepõe à ação motora, passando para produzir uma compreensão do racional das ações e reações do corpo da personagem. É nesta leitura que o sistema de símbolos e conceitos abstratos, caracterizados por estímulos físicos, ganha concretude real na imagem. No ator épico, conceito que aqui se esboça, o corpo de Mifune defende a relação com o arquetípico da cultura popular japonesa e os bestiários nipônicos, *yokainoshima*, defendendo assim uma busca por relações icônicas e de índice, como citada por Charles S. Peirce.

[...] um signo pode ser icônico, isto é, pode representar seu objeto principalmente através de sua similaridade, não importa qual seja o seu modo de ser. Se o que se quer é um substantivo, um '*representâmen*' icônico pode ser denominado de hipoícone. Qualquer imagem material, como uma pintura, é grandemente convencional em seu modo de representação; porém, em si mesma, sem legenda ou rótulos, pode ser denominada hipoícone. (PEIRCE, 1990, p. 64)

Assim, a busca do ator épico é por construir, em seu corpo, movimento e gestos, uma relação narrativa dos tipos, dos mitos e de cosmovisões de mundo.

O animal enjaulado em *Rashomon* trata de uma inspiração concreta para criação de um corpo que provoque estímulos, que narre uma fábula, mas não um processo imitativo, e sim como centelha fabulatória. Mifune se move no ritmo do som do seu rosnar e grunhidos na primeira cena, nas cenas seguintes segue o mesmo princípio rítmico, e traz aí outro aspecto da metodologia meierholdiana, onde todo movimento biomecânico é, ele próprio, concebido por um modelo musical, de frases musicais traduzidas no corpo como catalisadores das emoções. A junção provoca uma dança, executada com precisão pelo ator. Seu corpo dança na brutalidade do grotesco ao gesto sutil, ou o olhar fixo. Cada movimento da personagem do filme é traduzido dentro destes esqueletos de análises.

Em Mifune, podemos ver o processo da biomecânica de Meierhold, "biomecânica é um método de jogo de atuação que funda uma espacialização do pensamento e da emoção" (PICON-VALLIN, 2013). Esta leitura se dá ao analisarmos tanto os planos sequências, como se olharmos as cenas em close-up e planos médios, a máscara construída pelo ator para seu personagem, que vai do corpo ao rosto na mesma intensidade, impulsiona nossa imaginação criando um fluxo entre a narração e a fábula, o ator trará para si o olhar do espectador no sentido do rapsodo, aquele narrador nas antigas feiras medievais, com predominância em estilo dos trovadores árabes, os hindus, e os de teatro japoneses, com seus narradores fora de campo cantando o conto.

O corpo de Mifune dialoga com todas essas heranças, em uma análise comparativa trago alguns referenciais de imagens da mitologia japonesa relacionadas à figura do *saru*⁵, máscara do macaco-japonês das tradições populares:



Yokainoshima: célébration d'un bestiaire nippom, de Charles Fréger



Yokainoshima: célébration d'un bestiaire nippom, de Charles Fréger



Yokainoshima: célébration d'un bestiaire nippom, de Charles Fréger

⁵ Imagens coletadas do livro: *Yokainoshima: célébration d'un bestiaire nippom*, de Charles Fréger.



Máscaras do teatro japonês -
Acervo Claudia Contin - Foto:
Autor



Toshiro Mifune em Rashomon – Akira Kurosawa, 1950



Ensaio Rashomon - <https://akirakurosawa.info/>



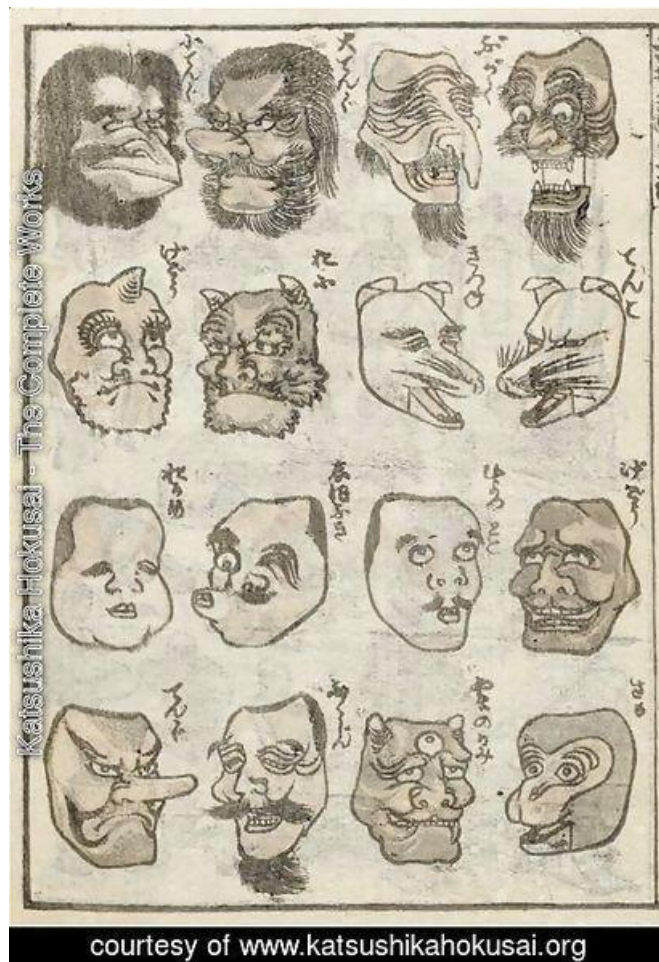
Fotos divulgação Rashomon. <https://www.tohostudio.jp/en/>

A atuação épica defende este corpo como arquetípico, assim como toda estrada histórica e arquetípica de cada particularidade de cultura ancestral poderia impulsionar as suas produções estéticas a partir de seus referenciais, a hegemonia tende a pasteurizar essas variadas diversidades de sons, cores, formas, etc. O formato como este corpo será descrito e analisado não está separado do que ele apresenta como possibilidade de ser, em ação no mundo. Para explicar este corpo, é preciso reformular algumas noções, como explicado anteriormente, e entender o fenômeno do corpo como uma pulsação vibrante que trará sentido à narrativa.

Ao mesmo tempo, o corpo bem treinado trará um referencial direto, ao amadurecer sua técnica, passa a transbordar a *wabi-sabi*, em uma busca pela arte do essencial, e em seu corpo condensa a força propulsora criativa, que diminui o gesto, mas não perde intensidade. Como exemplo, em seu último filme em colaboração com Kurosawa, *Barba Ruiva* (1965), onde seus olhos expressivos e sua máscara facial são os principais comunicadores nas cenas, principalmente nos close-ups. Ao dominar esta arte, o ator se despe das referências diretas, se apoiando em seu próprio repertório de gestos (VIVIANI, 2015), movimentos que se fixam no imaginário do espectador.

Em *Rashomon* Kurosawa opta por planos sequenciais muito ricos em movimentos. Essa experimentação se dá pelo realizador ser abertamente apaixonado por cinema mudo, na afirmação de Stephen Prince em seu livro *The warrior's camera* (1991), Prince supõe que uma das razões pela preferência de Kurosawa pelo cinema mudo e sua dependência exclusiva de imagens, influência na escolha de Kurosawa pela ênfase corporal dos atores. Em *Rashomon* as cenas foram planejadas para ter grandes sequências, como um experimento de recuperação da estética do cinema mudo. Como cineasta, ele encontrou uma dinâmica junto a Mifune, que

desenvolveu um estilo silencioso de atuar, expressando-se pelos olhos, pelo manejo de cabeça e pelas informações por meio do seu corpo para exercitar e desenvolver seus dons, criando assim a imagem potente que temos dele. E, como se sabe a partir de sua biografia, Kurosawa tinha em sua formação primeira a pintura, era apaixonado pelo expressionismo alemão e pela relação com o *ukiyo-e*. Sendo assim, poderíamos supor que Kurosawa visualizou em Mifune o modelo de ator que trataria a imagem do seu corpo como pinturas, sem deixar de lado as expressões marcadas no corpo, pelo contrário, assim como nas pinturas japonesas, as poses que Mifune revela nos filmes são características importantes e trazem a noção do grotesco para a atuação.



Meierhold e Artaud defendiam que o grotesco é a essência do teatro e o ator é a forma principal que dará vida a esse grotesco. Meierhold, trazendo a metáfora dos excessos do poder e o ridículo das pessoas, e Artaud, a hipocrisia da humanidade. Porém, ambos elucidam o grotesco como forma estética e, ao defender as suas visões cênicas, estruturam uma base importante para o ofício do ator e suas escolhas.

Uno em relação a Artaud, diz:

É notável, à primeira vista, a vontade de enraizar a linguagem no corpo, de levar a linguagem até o limite em que ela aparece ao mesmo tempo como pura vibração do corpo e constituição do incorporeal; a perda da linguagem articulada, idêntica e identificadora, força Artaud a encontrar as palavras nas vibrações corporais informais (“Fazer vacilar nosso cérebro” I*, 223). A linguagem articulada como estrutura incorporeal é trazida ao estado de pura intensidade, ao “inconsciente do cérebro” no informal das forças.” (UNO, 2012, p. 46)

Uma escolha de posição da linguagem, trará no corpo a sequência de signos e comunicação, porém, quando se trata de corpos dissidentes, na linha do grotesco defendido tanto por Artaud, como Meierhold, a compreensão do senso comum, em um discernimento dentro da estética eurocêntrica, tem a tendência a se opor imediatamente, recusar ou mesmo refutar aquela forma narrativa de corpo sob o pretexto de que é pela força da linguagem falada e articulada, e que essa articulação se daria pela junção do gesto educado e contido ao psicologismo da memória emotiva na tradução do corpo ereto do homem do cotidiano, “acima de tudo, está a extrema sensibilidade do corpo para os impulsos criativos psicológicos” (CHEKVOV, 2015, p. 2). Chekvov tem um tratado sobre esta linguagem psicológica que corrobora com a forma de fazer e pensar a atuação no euro-ocidente. O corpo épico, no entanto, tem como força propulsora a saída do estado ambíguo no qual esta linha de pensamento flutua, e busca uma construção com o corpo que podemos comunicar para transformar as narrativas de mundo utilizando como linguagem bem articulada e elaborada o jogo de atuação fora dos eixos normativos.

Mas essa possibilidade é colocada em uma forma fixa dentro do *establishment* de mercado, excluindo tudo o que está fora de sua forma idêntica e identificadora; é na possibilidade de quebrar estes paradigmas que o corpo épico se desenrola, é nessa potência que se articula a linguagem deste estilo de atuação, que produz intervalos nas intensidades da atuação que age e reage, no que Meierhold defendeu como, estímulos fisiológicos que traduzem a emoção. Esse processo de produção, que constituiu os signos como corporais, seu deslocamento do corpo como fabricante de metáforas e produção de sentido, o que engendra o inconsciente e o consciente é esse movimento que, fixado através do corpo, possibilita acionar a intensidade da qual a linguagem é propriamente extraída dentro do inconsciente, ao mesmo tempo, em que ela se fixa no consciente por meio da identificação.

Para a construção de uma hipótese concreta acerca do corpo épico é preciso recolocar os signos em estado de vibração, no limiar em que eles não cessam o vaivém entre a forma e as intensidades, o consciente e o inconsciente, no limiar em que os signos tocam principalmente nessa vibração das forças, que provocam, estimulam e inspiram. Defendo que Mifune seria um

dos exemplos basilares para esta hipótese concreta, ele próprio, com seu corpo que se comunica com outros corpos. O sentido é apenas o do movimento do corpo, que é em si o signo. O signo nasce e é lido através do fenômeno do corpo. A linguagem articulada deve ser lida também num movimento corporal e intensivo. Estas são as intensidades que vejo nos filmes. Em especial, em dois primevos como *Rashomon* e *Os Sete Samurais*.

Em todos os filmes históricos no estilo *jidai-geki* e *chanbara*, Kurosawa utiliza-se da montagem, pela construção da encenação, os movimentos cênicos, as imagens fixas, as escolhas, as ações executadas pelos atores e, claro, a música, como forma de enfatizar o componente épico. A encenação e os movimentos em *Rashomon*, *Os Sete Samurais* e outros filmes de Kurosawa deste estilo, têm como característica marcante a dança dos movimentos coreografados dos atores e visões do ângulo da câmera em planos que vão do superior, médio e baixo, trazendo uma referência direta a visão dos palcos de teatro *nô* e *kabuki* e dos desenhos japoneses, como modelos perfeitos de composição e preferência por observar os objetos de longe, a partir de ângulos que valorizam a visualização das coreografias de movimento e do todo do quadro.

Particularmente em *Rashomon*, por ser um filme único em termos de estilo, em que os episódios proporcionam uma sucessão interrupta de contrastes variados na análise corporal da personagem de Mifune, o vilão Tajômaru. Estas variações implicam uma montagem de emoções (estados) particularmente diversificada. Em cada versão da história, Tajômaru é representado com um estado diferente: na sua própria versão, é destemido e valente; na versão da dama, ele é covarde e violento, animalesco, indo embora sem lutar. Na versão do samurai morto (narrada através da médium), Tajômaru é fraco e se envolve com a dama, ela quem seria a causadora da morte do marido, provocando Tajômaru para lutar. Na luta desta versão, ele demonstra total covardia e falta de habilidade. Todos esses modelos podem também figurar como elementos secundários no interior do filme, cuja solução principal versa na construção de certos movimentos paroxísticos, fios imaginários que se enlaçam e se desenlaçam do seu corpo, causando rupturas e explosões, como vemos na primeira cena em que ele está amarrado. Mifune recorre a uma montagem complexa de várias dessas soluções e, no final, utiliza todos esses recursos na busca do impacto emocional poderoso que brota de suas relações.



Cada cena proporciona uma sucessão tangível de leitura do corpo de Mifune, que implica, para o espectador, uma montagem de emoções particularmente múltiplas. Ao colocar em relação os trechos dramáticos, cada episódio do filme pode ser prolongado e comentado

por expressões pantomímicas na leitura corporal da personagem, formando um conjunto dotado de uma tonalidade dominante que procura suscitar uma reação precisa dos estados emocionais demonstrados pelo corpo.

A montagem do filme provoca uma exacerbação das emoções que resulta, em primeiro lugar, uma montagem de gêneros que o filme converte em uma espécie de recenseamento magistral, opondo, reciprocamente, os episódios alternativamente em cômico, lírico, bufão, paródico, grosseiro ou terno. O tom da personagem é sucessivamente sarcástico, vulgar, espontâneo ou heroico. As sequências do filme ligam a personagem Tajômaru do trágico para o cômico e não cai no sentimentalismo, mantendo o que defendemos como uma atuação não psicológica.

Ao romper com as regras impostas pela narrativa clássica em *Rashomon*, Kurosawa procurou criar uma espécie de melodrama popular, pleno de violência, de exagero, de cômico, de ódio, de aventuras e de amor, para alcançar o público, driblando a censura dos órgãos repressores dos EUA no Japão. Essa composição em contraste deve ser percebida de forma global, na relação construída entre as diferentes sequências que se sucedem, e que, a ação dos atores, principalmente as variações de Mifune com seu lirismo violento e viril, criam associações na trama do filme, ligando o público aos antigos filmes do Japão pré-guerra (estilo “*jidai-geki*”, gênero que tem como cenário o Japão anterior ao período Meiji (1868-1912), proibidos de serem produzidos pela censura dos EUA do final da Segunda Guerra até 1951. No documentário *Mifune: The Last Samurai* (Steven Okazaki, 2015) é citado que todos os filmes deste estilo pré-guerra foram destruídos pelos EUA como forma de dominação cultural⁶.

A obra *Rashomon* é composta com uma serenidade noturna totalmente impregnada de frases musicais tanto japonesas, como ocidentais, no caso *cavalleria rusticana* de Pietro Mascagni, tocada no desenrolar da cena ‘dama’, aumentando o volume ao longo da cena em cada movimento crescente do drama da personagem. Os tons musicais estão presentes em todos os filmes de Kurosawa e a música provoca a leitura mais amplificada nos corpos dos atores. Mifune, seguindo esta premissa rítmica, na personagem Tajômaru, elabora uma cadência ao mesmo tempo, insolente, zombeteira, delicada e melancólica, toda incutida e amplificada no ritmo de movimento da personagem.

Ao longo dos outros filmes posteriores, Mifune vai diversificando ainda mais esses estados de emoções, utilizando formas e técnicas emprestadas de todas as artes dos espetáculos

⁶ Para aprofundamento sobre a história do cinema japonês ler Tadao Sato – 1987.

japoneses, de diferentes sistemas teatrais e das artes marciais. Cada filme nos remete a um ou vários tipos de estilos e, antes de tudo, seguramente, joga com referências do cinema de outros realizadores importantes como Kenji Mizoguchi, Hiroshi Inagaki e Yasujirō Ozu, por meio da construção dos gestos, dos silêncios das cenas, no que diz respeito a atuação e das escolhas dos planos, das montagens e da fotografia, no quesito da direção.

Mifune traz para seu corpo uma característica marcante que se fixará em outros filmes, trata-se das suas pantomimas e seus movimentos mímicos que se incorporam como gestos fixos (o coçar da barba ou do pescoço, o olhar fixo, a virada de cabeça que poderíamos associar tanto ao teatro de bonecos japonês como ao *kabuki* e ao *noh* e ao movimento [golpes] de máscaras). Cada ação que Mifune constrói nos trará uma solução visual ou sonora central, tomada das formas teatrais virtuosas, das farsas grosseiras, com seus golpes, seus jogos de esconde-esconde e movimentos rápidos de ação, suas corridas, da pantomima aos seus manejos primitivos.

O princípio da montagem que Mifune impregna em seu personagem neste filme é peça fundamental para o conceito de corpo épico e necessário para todas as outras estruturas de análise: a interpretação das personagens, as soluções espaciais, os movimentos relacionados com as outras artes. É o princípio diretor, unitário, de uma escolha de atuação cuja estética é aquela da dissonância pretendida, gritante, onde vigora o grotesco defendido por Meierhold e Artaud.

Essa estética da dissonância se exprime nas variações corporais que Mifune construiu ao longo de sua carreira. Mesmo com a fixação e repetição de gestos, o que figura é justamente o ecletismo em sua transfiguração e transcrição cênica, visual e sonora. Esta estética dissonante provoca uma harmoniosa beleza em suas personagens. Seus gestos grotescos e alargados de um lado e suas micro reações e gestos silenciosos do outro. Mifune, em seu jogo, corrobora com o conceito aqui defendido de corpo épico, criando um modelo de jogo de atuação. Mifune provoca uma ação disruptiva no jogo de atuação padrão, trazendo em seu aparato físico ações que se chocam com a diegese transparente do naturalismo, criando um corpo rapsodo que acessa a narrativa por outras vias, onde o corpo treinado e o movimento são materiais fundamentais para a construção da prerrogativa do corpo épico.

Em *Rashomon* teremos uma leitura mais clarificada do corpo épico de Mifune, espelhando as imagens arquetípicas, os elementos primordiais do jogo de atuação épico, o corpo vibrante e vivo e as intenções narrativas dos estados emocionais, apreendendo o cerne do corpo épico.

1.4 Os Sete Samurais – O riso e o grotesco como via de acesso ao enraizamento da linguagem do corpo.

Os Sete Samurais é um filme sobre movimento. Não há uma cena nele que não tenha movimento, seja plano aberto ou fechado, ou mesmo no close-up. O movimento está presente no jogo de câmera, na encenação e, principalmente, no jogo dos atores, sejam movimentos alargados ou milimetricamente coreografados, como um tremular de narina, que trará a relação da emoção na respiração ofegante.⁷

Akira Kurosawa já tinha o roteiro pronto antes do final da ocupação dos EUA ao Japão, porém, era proibida a produção de filmes do estilo jidai-geki (filmes históricos), e os chanbara (filmes de luta de espada de samurais), por serem considerados “filmes feudais”, pelos censores dos EUA e do governo de coalizão euro-ocidentalizado (Steven Okazaki, 2015). Kurosawa guarda o roteiro e realiza outros filmes, entre eles, destaque: Anjo Embriagado (1948) e Rashomon (1950). Após o fim da censura, Kurosawa refaz o roteiro, trazendo todo o universo épico heroico para a obra.

Como cita Prince:

Ao considerar a relação entre os filmes de samurai de Kurosawa (e o filme de samurai em geral) e os faroestes americanos, David Desser aponta que as “semelhanças óbvias de se passar no passado, de ter heróis armados que protegem os fracos ou que buscam vingança sangrenta, e a assinatura de um conjunto codificado de normas comportamentais como ‘O Código do Ocidente’ ou o código do ‘Bushido’ dão às duas formas uma afinidade óbvia”, mas ele também adverte que até que ponto o filme de samurai está em dívida com o Ocidente “é questionável”. As diferenças entre as duas categorias de filmes são tão importantes quanto as aparentes semelhanças. Desser, por exemplo, discute diferentes concepções de fronteira e de natureza nos dois gêneros. Também enfatizando as diferenças, Stuart Kaminsky observou que o filme de samurai “lida com o mito de uma forma que os faroestes americanos não podem tentar devido às diferentes necessidades nacionais, convenções e tradições cinematográficas históricas.” (1991, p. 14)

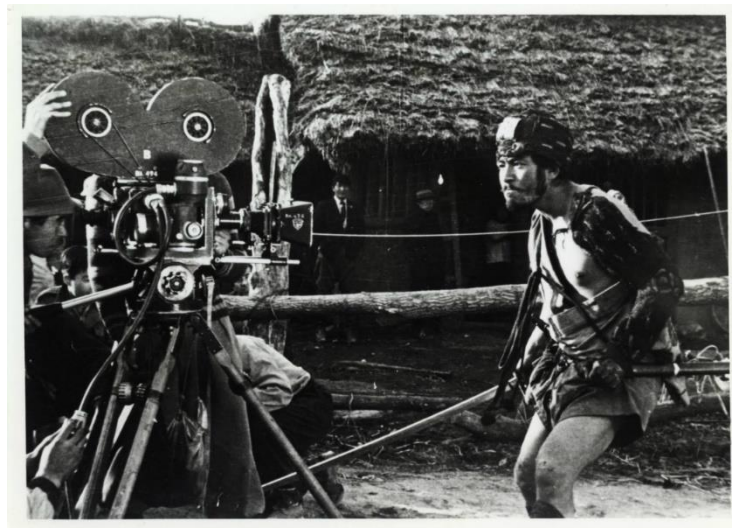
Portanto, tendo pontos de conexão com os *westerns* estadunidenses, particularmente John Ford, afinal, relembro Tadao (1987), a produção ocidental chegou em massa aos cinemas japoneses. Que Kurosawa se utiliza desta referência é claro, porém, o que difere, é justamente o comentário de Kaminsky “[...] o filme de samurai lida com o mito de uma forma que os faroestes americanos não podem tentar devido às diferentes necessidades nacionais, convenções e tradições cinematográficas históricas”. Ao pensarmos sobre isso, trazemos a responsabilidade para o jogo dos atores, cada um dos sete guerreiros, os camponeses, todos trazem em seus corpos as expressões de suas formas culturais, mascaramentos teatrais, movimentos de dança e

⁷ - Sobre a direção de Kurosawa, sugiro as leituras de *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*, Stephen Prince (1991) e *The Films of Akira Kurosawa*, Donald Richie (1970).

os arquetípicos míticos. No caso de Mifune, voltamos com mais presença e força à imagem de *Saru*.



Figura 1 - Saru - imagem em:
<https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=4701>



Gravação Sete Samurais. Em:
<https://www.tohostudio.jp/en/>



No processo de codificação dos corpos e mesmo do jogo do ator, no entendimento deste estudo, estas primeiras análises estão interligadas. O *devir-animal* em *Rashomon* e *Os Sete Samurais* são similares, como falado anteriormente. *Saru*, o arquetípico mítico do macaco, reproduzido em máscaras rituais coletivas e populares e no teatro *noh* e *kabuki* (no caso do Japão, porém, a figura mítica se repete no teatro de Bali, Índia e na ópera de Pequim). No *Sete Samurais*, Mifune vai além, traz para a personagem o caminhar do macaco, com o arqueado do corpo similar. As ações e respostas-espelho são relacionadas aos trejeitos e ritmo que o *devir-macaco* impõe. Esta construção da personagem adquire um poder que permite o considerarmos como um ator-criador, não como intérprete. O corpo fabulador de Mifune brinca com possibilidades nesta personagem, elevando o jogo de atuação e a relação com os arquetípicos não-naturalistas.

No estudo do bestiário nipônico, o fotógrafo Charles Fréger⁸ remonta rituais arcaicos que ainda acontecem em ilhas rurais do Japão. Neste inventário podemos observar uma sequência de corpos grotescos e bestiários da mitologia nipônica, que, como defendo, Mifune carrega em suas referências corporais para uma personagem que, em teoria, poderia muito bem ser criado a partir de outras linhas de referências mais próximas ao corpo naturalista, como figuram as outras personagens do filme.

Neste aspecto, a imaginação criadora do ator-autor ganha outra relevância, impulsionando o nascimento dos seus gestos que explodem com o código de verossimilhança do naturalismo psicológico em favor da narrativa da história e da personagem. Como cita Pedro Guimarães e Sandro de Oliveira:

[...] segundo a terminologia criada por Patrick McGilligan e retomada mais tarde nas análises de Luc Moullet, Christian Viviani e Christophe Damour. Segundo Moullet, as manifestações da autoria dos atores se dão através das "figuras ou orientações essenciais de jogo", motivos visuais que se repetem de filme em filme e que criam uma espécie de impressão de continuidade de estilo da atuação. (2021, p. 110)

Mifune, em cena, dissolve o contorno dos signos de leitura do corpo no pensamento europeu cartesiano. Ele constrói um aparato físico provido de tecidos festonados nos gestos e no movimento de seu corpo no seu conjunto, o que irá se repetir em toda a sua filmografia. É o tremor de seu corpo, que se assemelha às chamas do fogo, que atribui um caráter misterioso ao movimento das suas personagens. Em particular, nos *Sete Samurais*, Mifune explora os desvios como potência criadora, provocando “uma revolução do corpo a partir de sua própria perspectiva” (ARTAUD, 2022, p. 17).

A reflexão que se engendra é uma necessidade de enraizar a linguagem no corpo, de

⁸ Disponível em: <<https://www.charlesfreger.com/portfolio/yokainoshima/>>.

levar a linguagem até o limite, em que ela aparece como vibração do corpo e fixa-se, ao mesmo tempo, na linguagem articulada, provocando uma consciência do signo, que será lida através do fenômeno do corpo. A reflexão traz nos alça ao entendimento sobre o ator, porém outra abordagem do ator, um profissional provido com técnicas de um ofício, que é um artista simultaneamente criador e provocador.

Como processo de arguição das variedades na construção da personagem Kikuchiyo, defendo que Mifune trará no seu corpo o aparato técnico de base, arquetípico, que irá auxiliar o ator na construção física de sua personagem, mas também nos estímulos emocionais e fisiológicos de comportamento. *Saru* é veloz, ágil, brincalhão, mas também violento, mal-humorado, rouba quando precisa viver, não tem os mesmos padrões morais esperados pela sociedade; a personagem traz os mesmos traços de comportamento, que podem ser lidos de forma perceptível em vários trechos do filme. Cito alguns: cena do bêbado na estalagem (minutagem 56'00), em que ele é questionado por roubar a identidade de um Samurai, ou a cena em que ele descobre que os aldeões guardavam armaduras de samurais mortos (minutagem: 1'26'45). O que para os outros é uma afronta, para Kikuchiyo é uma oportunidade.

Por tanto, Mifune traz para seu personagem traços basilares da figura mítica do macaco, construindo uma relação com o jogo das máscaras, que, lembro aqui, não comporta apenas o rosto, mas sim todo o corpo. Igualmente, na construção física e de ritmo de jogo, com a forma cômica teatral *kyogen* (entremeios cômicos dentro do repertório do *noh*). Desta forma, o corpo-criador irá reconstruir a linguagem como uma “trama complexa, plástica, densa, física de signos e gestos” (UNO, 2022, p. 112).

O teatro oriental soube conservar nas palavras um certo valor expansivo, pois na palavra o sentido claro não é tudo, mas a música da fala, que fala diretamente ao inconsciente. É assim que, no teatro oriental, não há uma linguagem da fala, mas uma linguagem de gestos, atitudes, signos, que do ponto de vista do pensamento em ação tem tanto valor expansivo e revelador quanto a fala. E que no Oriente, colocamos essa linguagem dos signos acima das outras, atribuímos a ela poderes mágicos e imediatos (IV, 115) “Por meio de seu labirinto de gestos, atitudes, gritos lançados no ar, através de evoluções e curvas que não deixam nenhuma porção do espaço cênico sem uso, se depreende o sentido de uma nova linguagem física à base de signos e não mais de palavras” (IV, 52). (UNO, 2022, p. 112)



Toshiro Mifune em *Os Sete Samurais*. Imagem do Macaco Saru se mantém no corpo, nos gestos e nas máscaras faciais.

Na base do trabalho do ator hindu-asiático, a máscara (instrumento de couro, madeira ou tecido) auxilia o princípio coreográfico dos movimentos. O ator/dançarino moldará seu corpo para ‘vestir’ a máscara, esse processo é entendido como ‘mascaramento físico’. O estado que a personagem alcançará é traduzido no movimento do corpo, é capturado como vibração emocional ou flutuação das forças que se expandem para fora do corpo. Este é o princípio da máscara, a partir do qual voa em estilhaços a unidade psicológica da personagem, no uso do quadro, no jogo com a câmera, com o espaço, com a encenação e com os outros atores.

Quando Mifune avança, o ritmo da cena é amplificado, seus movimentos são cadenciados como música: a representação é totalmente exibida, assim como nas formas estilizadas de movimento e gestos do teatro cômico do *kyogen*, e os movimentos típicos do *kabuki*.

Uma das lições inspiradoras que é possível depreender de uma tal visualização do Kabuki é o uso da estilização. A verdadeira estilização, como notou Eisenstein há trinta e dois anos, não é enxertada de fora; cresce a partir de dentro. Quando pensamos em estilização no Ocidente, tendemos, quiçá, a enxergar aquela espécie de poses esquisitas que vemos nas fotografias do fim do século da Bernhardt ou de rechonchudas cantoras de ópera. O ar de artificialidade e exteriorização decorativa nos parece tudo menos algo que nos mova, a não ser que seja à gargalhada. A exibição do Kabuki, aqui, em 1961, surpreendeu muitos atores americanos, porque lhes revelou a possibilidade efetiva de se comunicar a emoção através da estilização. (PRONKO, 1986, p. 119).

Seu movimento nas cenas ocorre de maneira possível de pô-lo em relação com a interpretação da técnica do *kabuki*. A base técnica de atuação do *kabuki* é a dança, a narrativa acontece nos corpos, diferente no *noh* que tem um narrador fora de cena, o *kabuki* conta com a vocalização de seus atores. Mifune traz estas relações, a voz gutural e os gestos rápidos, ágeis,

leves, como o macaco.

O teatro não existe diretamente nos *Os Sete Samurais*. Segundo Kurosawa (RICHIE, 1971), não há relação direta com a cena neste filme. Porém, podemos trazer para a fricção aqui, ao analisar o corpo criativo de Mifune, que se tornou um corpo teatral sofisticado para a cena, uma atuação épica, como defendido nos termos deste estudo. Neste filme, Mifune se embrenha num mundo teatral que evidencia um jogo de forças, de máscaras, de relações variáveis e de ligações plurais com a encenação, que, não por acaso, podemos trazer como leitura de uma encenação de movimentos teatrais.

Dito isso, enfatizo que, não se trata mais aqui de sugestões, mas de ativar um funcionamento controlado e associativo da percepção: um processo de codificação do jogo atoral de Mifune, que abre precedente para estudar e analisar corpos dissidentes, desde como Mifune figurou os corpos das suas personagens, exacerbando os gestos, os movimentos, aproximando-se do que Meierhold defende como a maior liberdade do ator-criador: o grotesco como forma de libertar o ator de se preocupar com buscas de supostas verossimilhanças e deixando-o mais perto de alcançar os estados, de construir uma subjetividade poderosa e não uma literalidade. Unindo-se ao capricho e à técnica que os artistas marciais hindu-asiáticos carregam, e que se estendem ao teatro/dança, estes corpos fundam na técnica a leitura dos signos.

Essa junção de gesto expandido do grotesco com o requinte do artista marcial, proporciona a análise adentrar outra etapa do jogo de atuação, que responde ainda a critérios de verossimilhança do movimento esperado ao corpo humano, mas se sobrepõe ao movimento de cópia ao gesto diário. Em cada personagem Mifune impregna relevos que vão do movimento corporal, as mudanças de entonação de voz e ritmo de fala e de movimento. Mifune fricciona e torna seus personagens em *devir*.

Em *Os sete Samurais*, a personagem Kikuchiyo, um corpo animalesco, no sentido do *devir-animal*, é trazido por Mifune incorporando traços do que poderíamos associar ao grotesco que tanto Meierhold como Artaud defendiam como vias de acesso do ator à narrativa. Mifune não traz nem naturalismo, nem estilização pura, ele exclui a acumulação de gestuais desnecessários à narrativa, entretanto, trará movimentos justos ao corpo-máscara da personagem, como traz Jacques Lecoq (2010, p. 110) em seus estudos sobre o treinamento do ator. Nesta epistemologia, onde o jogo do ator parte da ação física, a atuação não quer nem mostrar tudo, nem ilustrar, nem copiar, nem explicar. Ela trará o movimento justo na transmissão dos estados emocionais e da narrativa da história. Neste aspecto, Mifune soube trazer rigorosamente o corpo expansivo para sua personagem, com rompantes de fúria similares

a qualquer animal, e cativo de estados variados de emoção em uma mesma cena, como figuram os estados emocionais humanos.

Acompanhar como Mifune traz os estados para a personagem Kikuchiyo é entender uma busca por um mundo palpitante, móvel nos padrões gestuais, dialogando com o cômico no teatro popular japonês *kyogen*, em um agenciamento dos elementos que foram pensados e inicialmente submetidos às leis do ritmo. O corpo de estilos flutuantes de Mifune, que é, no nosso entender, um corpo épico, onde os elementos da atuação deste estilo são justapostos, eles reagem mutualmente. Sendo assim, Kikuchiyo é monstruoso e gentil, sem cair no lugar-comum do drama sentimental, mas vibrante em expor os estados latentes da personagem através de seu jogo.

O choque entre estilos de atuação dentro do filme me levou a uma compreensão globalizante entre o teatro, as gravuras de *ukiyo-e* e o cinema. Instigando uma abordagem mais profunda, neste filme, do estilo grotesco no corpo, trazendo este entendimento ao ponto que seja sincronicamente familiar e estranho. Abordando outra forma de ver as ações cênicas propostas. Um corpo que se desafia para além do decorativo, que se movimenta dentro de padrões que estão longe do mimético, que defende suas referências na imagem de cinema, um corpo épico em uma saga que ficou mundialmente conhecida, gerando refilmagens de várias linguagens. Diretamente em *Os Sete Magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960, e Antoine Fuqua, 2016) e indiretamente com narrativa similar que pode ser encontrada desde *Os Vingadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) ou o *Rebel Moon* (Zack Snyder, 2023) e outros exemplos.

Conhecemos a história e o tema, mas as abordagens mudam, os corpos atuantes nas montagens se diferem do corpo no filme de Kurosawa, o que amplifica a relevância de olharmos atentamente ao jogo de atuação de Mifune, e o que ele trouxe como aparato técnico, um corpo a ser lido e que amplia a possibilidade de enfatizar o que defendo como corpo épico.

O corpo de Mifune é livre dentro do quadro, a possibilidade de jogo se expande, o olhar direto e enfrentamento da câmera como mais um elemento dentro da cena se destaca justamente com a possibilidade de jogo. Dentro do estilo de pantomima que se encontra, o ator-criador trará seu jogo para o primeiro plano da cena, abrindo caminho para uma identificação direta com o seu estilo de atuar.

Quanto ao ator, ele traz em si o conceito de um cabotino, ou seja, representante das tradições autênticas do ator, “o ator ambulante”, expressões nas quais, por trás do ator, é convocada uma figura fictícia que reúne todos os modelos espalhados pela história dos teatros populares, mesmo os que posteriormente se tornaram de corte, como o estilo *noh*. Modelos

estes que são, na linguagem do circo ou da *commedia dell'arte*, os tipos físicos. Aqueles construídos através dos arquetípicos, no caso dos atores hindu-asiáticos. Muito comum, além dos heróis e vilões, estão os deuses e heróis míticos. O essencial do desempenho da atuação se passa pelo trabalho do corpo, mas não é um corpo natural, o corpo utilitário ou instintivo da vida, é primeiro um corpo livre e inventivo que desafia as leis do cotidiano, multiplicando as proezas, poderá executar uma técnica de forma lúdica que transportará o espectador para o jogo da imaginação.

Mifune se aproxima deste estilo de narrativa corporal, nesta leitura, um corpo que é artista marcial, funâmbulo, forte e, ao mesmo tempo, leve e rápido. Na leitura da atuação, esse corpo combina-se ao corpo decorativo das imagens das gravuras e do estilo disciplinado do ator do teatro asiático, as artes marciais. É nessa multipolaridade que vemos o cabotino: o corpo-desafio e o corpo que posa, o gesto inventado que foi adequado do teatro-dança para a imagem fílmica.

Nos *Sete Samurais*, Mifune traz um corpo como uma exclamação alegre, em uma dicção física artificial em relação aos outros atores, mas que ele cria a partir de um registro de mil entonações e tempos rítmicos diferentes, dando uma leitura que o grotesco cômico de seu corpo é completamente verossímil para a narrativa do filme.

O termo épico que empregamos aqui pode ser compreendido em três níveis. Épico porque é gráfico: o ator conhece a força do desenho de seu corpo no espaço. Épico porque é artificial, modelado, polido pela habilidade humana e não pela natureza: corpo artificial oposto ao homem vivo. Épico, como já dito anteriormente, porque traduz as narrativas fantásticas no corpo, mesmo para histórias de cunho naturalista. O corpo épico é como um projeto artístico em espiral, onde todo o conjunto se move dentro, do qual o menor movimento deve participar do todo, este é o tratamento do corpo revelado e das pausas em posturas: *mie*⁹ e o *nirame*¹⁰, técnicas do teatro japonês, em que há o intuito de mostrar as habilidades do corpo e da atuação na construção de um movimento estilizado, mas, ao mesmo tempo, transmitindo o estado emotivo.

Para traduzir os movimentos cotidianos em linguagem cênica, a dança, raiz da gestualidade do ator do teatro hindu-asiático, permite decompor o gesto naturalista em gestos cênicos nos quais as diferentes partes do corpo são, ao mesmo tempo, individualizadas e

⁹ *mie* – a “pose” no decorrer das peças é o momento em que o ator imobiliza seu movimento. O intuito da técnica é pôr em evidência toda a expressividade.

¹⁰ *nirami*, postura em *mie* e com o olhar fixo de ambos os olhos, o ator fica estrábico, tornando sua pose mais impactante.

submetidas a um ritmo único. Porque, embora não se dance durante o espetáculo, a leveza dos deslocamentos, a organização dos movimentos de conjunto, o corpo se movimenta com a música, dentro do ritmo da música que a personagem vai criar e se relacionar nos percursos da cena, sejam simples ou complicados, os movimentos serão cadenciados e organizados por essa música e será seguida pela complexa partitura dos movimentos. Assim como na improvisação musical, o corpo de Mifune em *Os Sete Samurais* remete a princípios coreográficos que seguem estes ditames. Dentro da partitura, o corpo cria sua própria relação consigo, com todos e com o espaço, que são parte integrante dos procedimentos do ator-criador.

Mifune desconstrói, nos *Sete Samurais*, a compreensão dos ditames do corpo naturalista no cinema. Ele constrói uma máscara para seu Kikuchiyo. Mas uma máscara que pode ser lida como a que se coloca sobre o rosto e que se anima graças à arte do gesto e do movimento, mas é, com mais frequência, o próprio rosto que se torna máscara, ou a personagem-máscara.

Livre das amarras do naturalismo, o ator passa a mostrar as múltiplas possibilidades da personagem irá surgir, e é no signo das máscaras que o corpo de Mifune joga com a encenação. Mesmo que não seja uma máscara que cobre o rosto do ator, jogar com a forma da máscara é essencial: permite quebrar a continuidade psicológica da personagem, o simulacro de vida, e dá origem a uma arte de camaleão, digna de um ator-autor, criador de um corpo fabular.

O estilo de Mifune pode parecer dissonante à primeira vista, mas é transformado por ele em princípio. Mifune esboça as regras de sua organização corporal, de sua estruturação interna, e de seu jogo de atuação. Num primeiro momento, transfiro para um conjunto de filmes, que tem *Rashomon*, *Os Sete Samurais*, *A Fortaleza Escondida* e *Trono Manchado de Sangue* como primeiros no estilo histórico, e *anatomia do medo* (1955) dentro do estilo naturalista. Por tanto, Mifune depreende assim os princípios de um jogo atoral balizado pelo corpo, cujo termos serão reencontrados, em sua maior parte, no âmbito da formulação de suas personagens futuras. Uma escrita cênica característica, com os seguintes princípios que definem a atuação:

- A criação de um caminhar cênico para cada personagem.
- Ausência de motivação psicológica, mas existência de estados emocionais.
- Atuação definida como a arte de combinar livremente um saber técnico corporal acumulado. Gerando no corpo a rapidez nas reações e a capacidade de responder prontamente às ações propostas.
- A orientação no espaço e coordenação do movimento e do espaço, a partir do terreno, isto é, a habilidade de avaliar a superfície onde vai evoluir e ajustar seus movimentos a ela.

- A geometrização espiralar dos movimentos na ação, que também remete à coreografia: traçado materializado por formas lidas no corpo de Mifune, que se utiliza de certos percursos no solo, específicos de cada personagem.

Nos *Sete Samurais*, lemos em Mifune a técnica de compor rápidos movimentos pendulares no seu corpo, utilizando tonalidades diferentes. Provoca uma leitura das cenas cômicas que acentuam o lado trágico da história. Mifune efetua constantemente o equilíbrio sobre o fio da navalha entre trágico e cômico, brincando com o jogo de ação e de recusa para exprimir o medo, fazendo com que o ator, não se afaste, num primeiro momento, do objeto que o atemoriza, mas, ao contrário, aproxima-se dele antes de recuar – técnica de expressão essencial da atuação e do teatro hindu-asiático, que sublinha a situação cênica e constitui a condição da atenção dramática.

Mifune acentua a atenção dramática e o fantástico nos seus movimentos para a personagem, provocando o corpo para que se mova em movimentos espiralares, criando um corpo singular, com paradas e pausas teatrais, expansões de movimento e máscaras faciais, toda uma fatura inquieta evoca ao corpo épico, construtor de um imaginário potente.

O fluxo cômico na personagem épica de Mifune domina as notas sombrias e angustiadas da história, sobretudo trazendo para o jogo do ator o conflito entre a arte e a vida, entre utopia e realidade. Assim, o corpo épico impulsiona uma cascata de ações cênicas multiplicadas e geradas pelo jogo do ator-criador. Defendo que Mifune se alinharia a partir do modelo proposto por Patrick McGilligan de ator-autor (1980).

Mifune constrói um roteiro pantomímico, e é composto pelas ações dos atores que reagem um com o outro e agem com a construção da narrativa física, mesmo os que estão no registro naturalista de atuação dentro do mesmo filme; no caso de Mifune, ele exterioriza, visualiza os sentimentos, as relações, o desenvolvimento dos pensamentos, tudo no corpo e nas ações físicas. Essas ações são simples, elementares: andar, correr, subir, descer, escorregar, sentar-se, suspender-se, rastejar, lutar, estender-se, dançar, gargalhar com todo o corpo, demonstrando fisicamente, assim como o jogo teatral hindu-asiático. Desta forma o corpo de Mifune em cena entra incessantemente em contatos, em choques, com os outros elementos e atores, desde as ações em que se movimenta, as ações paradas de debates, a imobilidade atenta do seu corpo, o olhar fixo, isso faz com que todo o movimento emocional ou mesmo psicológico é imediatamente traduzido em uma linguagem corporal que empresta ao personagem sua ingenuidade de criança, sua habilidade de lutador marcial e sua expressividade do cinema mudo japonês anterior a Segunda Guerra.

O devir-animal em Os Sete Samurais.





Foto de divulgação Sete Samurais - Akira Kurosawa - 1954







A máscara-fúria: máscara com referência teatral.



Neste filme, que trazemos como um dos exemplos para o conceito que abordamos como corpo e atuação épica, trágica e grotesca, todas as ações do corpo de Mifune estão envolvidas em nuances de intensidades que variam conforme as cenas. Assim como podemos traçar um paralelo com os jogos corporais de mascaramentos (LECOQ, 2010) e as ações físicas criando o corpo-organismo, que se move excentricamente, mas mantendo a estética política do corpo.

Em uma perspectiva ampla, um corpo cartográfico que parte do eixo emocional-associativo com o *devir-animal* em consonância com o jogo de máscara. Assim, podemos analisar vários recortes do corpo do ator. Em *Rashomon* e nos *Sete Samurais* e como ele irá se alimentar esteticamente para os outros personagens.

Em Kikuchiyo, Toshiro Mifune aprofunda a modelagem do seu corpo, ampliando o seu estilo de performance, particularmente em *Os Sete Samurais*. É por meio do ator, personagem essencial da narração, que traz, ao longo do filme, toda uma sensação de alegre libertação, que o cômico e o riso se impõem em sua ambivalência com a fúria e a tragédia.

É na complexidade da partitura corporal que Mifune cria para seu personagem que acontecerá a consolidação do estilo épico de atuar. No contraponto cômico – os traços e o jogo físico de atuação – promovem-se as imagens de uma gestualidade tecnicamente perfeita e bem-sucedida, impõe-se assim, na ação corporal, nos golpes, movimentos de caminhadas, viradas de cabeça, olhares, quedas, cambalhotas, etc., uma ação de verossimilhança, não com o real, mas com o crível para a narrativa da história.

Mifune segue sua forma *devir-animal*, mantendo-o ligado ao animal, mas buscando uma relação com os movimentos humanos. Ele submete a anatomia não às imagens de reprodução imitativa de um animal ou um homem exótico, assim, o corpo reproduz as linhas da construção épica, mantendo uma relação com a mítica e trazendo para as imagens concretas e legíveis do corpo.

Enfim, esse não fechamento do corpo do homem projetado para seu *devir-animal*, cujos transbordamentos são dominados pelo ator, exprime-se, ver-se-á, no jogo coletivo e rítmico dos intérpretes dos quais, Meierhold diz: formam um ator com três corpos, o ator, a personagem e a audiência (no caso, a câmera), (MEIERHOLD, 2012), um jogo construtivo de fantástica *assemblage* humana, absurda, mas eficaz e sincronizada.

Em *Os Sete Samurais*, as personagens mostram toda sua força e vibração, “vindo das profundezas da terra”, diz Steven Spielberg, nos relatos no documentário (OKASAKI, 2015) (Minutagem: 34:33). A metafísica teatral do corpo sem órgãos de Artaud auxilia a compressão deste corpo épico nos sete samurais. Greiner cita: “diferentemente do corpo cartesiano, o corpo

sem órgãos em Artaud referia-se ao abandono dos automatismos...” (2006, p. 20).

Teatro tem a capacidade de abrir uma dimensão inteiramente nova se olharmos para ele como uma linguagem comunicacional criadora de forças, o corpo que atua ganha outra expansão. Uno diz: “A fala, desterritorializada em direção ao corpo por uma escrita poética, está conectada ao movimento do corpo; no teatro, é o corpo ou seu movimento que produz os signos; as vozes, os sons, os gestos, as luzes se misturam no espaço”. (2022, p. 111)

E segue:

Por isso é necessário, antes de tudo, libertar o teatro ocidental de sua subserviência ao texto, à linguagem articulada e representativa. Para Artaud, o teatro ocidental não está apenas congelado na palavra, mas todos os elementos do teatro – os gestos, os sons, as vozes, os cenários, as luzes – são prescritos e congelados por uma função imitativa, naturalista, sob a predominância do texto. (UNO, 2022, p. 111)

Portanto, e com o intuito de ampliar o debate no capítulo a seguir, o corpo teatral, com seus tipos fixos cuja base referencial vai desde estilizações à leitura dos *devires*, provoca leituras dos corpos e das situações, para além da palavra falada, seguindo uma premissa do movimento e da ação física como base estrutural. Os filmes que têm a ação física como forma, são construídos em torno de um conjunto central de características: desde a ação física espetacular à ênfase narrativa em lutas, movimentos e explosões de gestos na atuação. É uma combinação que provoca a linha narrativa do filme.

Capítulo 2 – Corpo Teatral de Mifune – Ampliação do conceito de épico na atuação.

Em primeiro lugar, a linguagem não tem suficiência alguma, ao que me parece. É neste sentido que ela não tem nada de significante. É feita de signos, mas os signos não são separáveis de um elemento totalmente outro, não linguístico, e que se poderia chamar de “estados de coisas” ou, melhor ainda, “imagens”. Como Bergson mostrou tão bem, as imagens têm uma existência em si. Aquilo que chamo de “agenciamento de enunciação”, portanto, é feito de imagens e de signos, que se movem ou se deslocam no mundo. (DELEUZE, 2021)

2.1. – Corpo Teatral e o conceito de épico na atuação.

Mifune traz em seu corpo uma escritura cênica clara dentro da diegese, com movimentos explícitos na construção de cada personagem, provocando outra forma de pensar o corpo cênico a partir dos seus personagens. Dando ao corpo e ao jogo de atuação características que se fixam como um estilo único, ao longo de sua carreira.

Na fase primeva, personagens com variadas formas de corpo. Em uma segunda fase, um corpo mais conscientemente teatralizado dentro da forma e o minimalismo do gesto contido e concentrado. Porém, esta forma não excluirá o corpo anterior, pois se enquadra mais próximo do conceito de arte do essencial japonês. Entendemos o gesto cada vez mais condensado e minimalista. Assim, os micros gestos dos olhos, da máscara facial, a imobilidade do corpo, tudo corrobora para uma leitura desta atuação em moldes que espelham e inspiram.

Neste segundo momento, me atenho ao corpo desta segunda fase, teatralizado, com partituras mais definidas. Em *O Trono Manchado de Sangue* o teatro *noh* desenhado no corpo do guerreiro-vilão nesta forma de teatro, que podemos ler nos movimentos e na máscara facial; em *Anatomia do Medo* o corpo velho, com uma postura alquebrada que trará o estado emocional da personagem com clareza e definição, a máscara do velho tanto no *noh*, como no teatro de marionetes *bunraku*. E por último, *A Fortaleza Escondida* trará o corpo do *kabuki* com o corpo do guerreiro-herói. Postura esta que irá trabalhar de forma condensada nos filmes que serão analisados no capítulo III, *Sanjuro* e *Yojimbo*.

Os corpos que Mifune criou em seus personagens variaram em um campo de forças das cosmogonias da sua cultura, dialogando com as máscaras e posturas teatrais. Em todo seu aparato técnico, da mecânica do funcionamento do seu corpo, aos estados emocionais que os provoca, Mifune trabalhou com um eixo fundamental – uma correlação entre um corpo cultural-religioso-filosófico e os formatos das artes nipônicas (marciais, teatro, pintura) como centros de referência para a criação de corpos variados para cada jogo.

Todas as manifestações culturais e artísticas exprimem, de algum modo, a visão de mundo que matiza as sociedades e, nestas, os sujeitos que ali se constituem. Nos conhecimentos culturais incorporados, saberes de várias ordens se manifestam, sejam eles de natureza filosófica, estéticas, técnica, [...]. Em tudo que fazemos expressamos o que somos, o que nos pulsiona, o que nos forma, o que nos torna agregados a um grupo, conjunto, comunidade, cultura e sociedade. (MARTINS, 2023, p. 21)

Portanto, para aprofundar o debate acerca do corpo e o jogo de atuação de Mifune, exponho aqui uma proposta para a construção de um centro de referência que assimile, no corpo, outras perspectivas epistêmicas, partindo da análise de jogo do ator/atriz e com isso, como afirma Leda Maria Martins: “o que no corpo e na voz se repete é também uma episteme” (2023, p. 23). Feito de imagens e signos produzidos pelo corpo, o que Deleuze chamou de “agenciamento de enunciação”. Proponho construir, dentro do ritual de análise, uma ideia de corpo que traga em si a cosmogonia própria, com referências e parcelas de mundo identificáveis, a partir das coreografias dos movimentos, gerando resultados que se apoiam em sua herança cultural e na cartografia da experiência construída na técnica.

Seja um corpo asiático, negro, seja indígena, aborígene, hindu ou outra parcela de mundo, que possibilite uma leitura clara dos signos, das referências culturais, e que se distinga desta busca por pasteurização dos corpos e das estéticas como processo de dominação político-cultural. Buscar em corpos que narrem outras formas de mundo, conseqüentemente, nos possibilita quebrar o padrão de leitura vigente e ampliar o debate acerca do corpo no jogo de atuação.

Tudo isso explica por que trabalho atualmente sobre o cinema. O cinema é um agenciamento de imagens e de signos (mesmo o cinema mudo comportava tipos de enunciação). O que eu gostaria de fazer é uma classificação das imagens e dos signos. Por exemplo, haveria a imagem-movimento, que se dividiria em imagem-percepção, imagem-afecção, imagem-ação. Haveria também outros tipos de imagens. E a cada tipo corresponderiam signos ou vozes, formas de enunciação. É um imenso quadro que seria preciso fazer, cada grande autor com suas predileções. Nesse momento, estou descobrindo com maravilhamento o cinema japonês. (DELEUZE, 2021:210)

O corpo, para a parcela de mundo hindu-asiático, é um templo, um local onde reverbera as visões filosóficas. Este mesmo corpo age como criadores de signos de enunciação, cujo fenômeno do corpo do ator que se move em cena estará carregado de signos que provocam uma arquitetura semiótica de leitura em imagens ícones. Este mesmo corpo, como um templo, poderá ser lido, conseqüentemente, como um centro de referência para o jogo de atuação, e quando falo isso não estou trazendo a ideia medieval europeia de que o homem é o centro do universo, mas sim, que o corpo é um centro referencial para construções de conceitos e formas de encantamentos de ver e vivenciar os mundos, e a forma material que temos para experienciar mundos e traduzi-los em imagens em movimento. O corpo épico entrará neste conceito, um corpo criado para elucidar e defender parcelas de mundo, por meio de tipos físicos que diferem

de uma leitura eurocêntrica. Uma mudança na perspectiva de centro de análise.

Acerca do corpo de Mifune, e do corpo japonês dentro do jogo, ressaltando que o corpo japonês sofreu inúmeras influências da China e Índia, portanto, cito Greiner:

[...] Shigehisa Kuriyama reforça esta hipótese ao fazer um estudo comparativo entre as concepções do corpo na China e no Ocidente, explicando que a noção de corpo na China nunca foi um substantivo (um corpo com nome) e aparece descrita de uma forma mais próxima de adjetivos ou até mesmo de “qualidades de existência”, caracterizadas pela descrição de posturas, de atitudes, de gestos, como por exemplo: corpo sentado, corpo em pé, corpo andando, corpo risonho, corpo que chora, corpo doente e assim por diante. O corpo, nestes estudos, já era entendido a partir dos seus diferentes estados, sendo sempre ativo [...] (2006, p. 18)

Para entender esta abordagem com mais clareza, é preciso estudar um pouco mais acerca destas “diferenças” e “semelhanças”. Como explica o filósofo japonês Yasuo Yuasa, no Japão e na China parte-se da suposição de que a relação corpo-mente muda através do treinamento do corpo, o que se processa pela cultura (*shugyo*) e a formação (*keiko*) propriamente dita. É apenas depois de adotar este ponto de partida experiencial que se pode perguntar qual é a relação entre corpo e mente. Ou seja, este debate nunca pode ser restrito a uma especulação exclusivamente teórica. Ele se origina em uma experiência prática, vivida (*taiken*) que implica num *continuum* mente-corpo em um sujeito e em seus trâmites com o ambiente. A teoria precisa ser necessariamente uma reflexão da experiência vivida, porque ela se organiza durante a ação.” (*ibidem*, p. 19)

Esse corpo passa a ser o centro da análise, e a sua postura física é que impõe a materialidade no corpo como revelador do mundo, e que ao que concerne a leitura do corpo asiático, a noção se expande, o tempo flutuante põe o pensamento em conexão com o centro, que, para os povos das culturas autóctones¹¹, é um lugar aberto a todos que caminham até ele, é o ponto nodal da encruzilhada, e por isso, cravado de influências estéticas. Desta forma, ampliado de referência para entender a relação corpo e a produção de imagem. Estas mesmas culturas, que Eliade (2012d) trata como centro-asiática e hindu-iranianas, têm a imagem de três regiões “cósmicas” (2012d, p. 36) unidas no centro do corpo. Desta forma, ainda em Eliade, a formação mitológica-filosófica do Japão segue este princípio, e trazendo para fricção com a leitura do corpo que atua, podemos construir um esquema de análise que aborde essas três regiões: cabeça, tronco e membros, agindo em uníssono no centro do corpo (inclui toda a pélvis), na movimentação e na construção da personagem. Este eixo será o ponto do centro da encruzilhada de influências que este corpo irá ser afetado. O corpo-organismo (GREINER, 2006) como “instrumento metodológico e teórico que viabilizaria entender como um fenômeno específico torna-se um feito identificável e significativo...” (2006, p. 21) que provoca as metáforas criadas a partir do fluxo de imagens de Mifune nos filmes.

¹¹ Os primeiros ocupantes ou os povos originários de um determinado território (TEASDA-LE, 1994).

Em Mifune, esse corpo-organismo que fabula, trazendo para a compreensão deste estudo, nos dá exemplos de leitura de outras formas de vivências de mundos, criando ‘pontos de vista’ para a leitura dos signos gerados pelo corpo, como citado por Deleuze. Como, por exemplo, nos filmes: *Trono Manchado de Sangue*, *A Fortaleza Escondida* e *Anatomia do medo*, que serão analisados neste capítulo; e *Yojimbo* e *Sanjuro*, analisados no capítulo III.

O corpo de Mifune se amplia à potência máxima de criador de imagem e símbolos, de um estilo que servirá como metáfora e forma estética de agir nos filmes de estilo samurai e igualmente, de forma mais condensada e minimalista, nos códigos de outros estilos. Pontuando que a fabulação física que Toshiro Mifune joga seria um processo de criação de universos simbólicos para representar o corpo para além do estilo samurai, como exemplo os filmes naturalistas em parceria com Kurosawa, analisados no capítulo IV.

O jogo de Mifune nos filmes da fase aqui referenciada possibilita a leitura do corpo expandido, imbricado com as formas teatrais, a saber: *noh*, *kyogen*, *kabuki* e *bunraku* (bonecos). Cada uma das personagens é construída a partir das influências físicas, das posturas e dos tipos fixos destes estilos. Para cada filme, Mifune exhibe a criação de universos simbólicos para representar o corpo da personagem, com postura diversa, corroborando com a ideia deleuziana de produção de imagens e de Pierce, da construção de uma imagem ícone, produtora de referência.

[...] Parece-me que é porque o cinema comporta muitas ideias. O que chamo de Ideias são imagens que dão a pensar. De uma arte a outra, a natureza das imagens varia e é inseparável das técnicas: cores e linhas para a pintura, sons para a música, descrições verbais para o romance, imagens-movimento para o cinema etc. E em cada caso, os pensamentos não são separáveis das imagens, eles são completamente imanentes às imagens. Não há pensamentos abstratos que se realizariam indiferentemente nesta ou naquela imagem, mas pensamentos concretos que só existem por conta dessas imagens e dos seus meios. Resgatar as ideias cinematográficas, portanto, é extrair pensamentos sem abstrair-los, apreendê-los em sua conexão interior com as imagens-movimento. É por essa razão que se escreve “sobre” o cinema. Nesse sentido, os grandes autores de cinema são pensadores, tanto quanto os pintores, os músicos, os romancistas ou os filósofos (a filosofia não tem privilégio algum). (DELEUZE, 2021, p. 219)

Segundo Deleuze, o movimento cinematográfico é visto como imagem do pensamento, ao mesmo tempo que é infiel às condições da percepção. É portador de um novo relato capaz de se acerrar à percepção e ao mundo. Esta produção de imagem, que Deleuze chama de pensamento, chamo aqui de estados emocionais produzidos a partir da subjetividade e demonstrada no jogo do ator e no seu tipo físico. Desta forma, acentuo a importância de um pensamento estético para a imagem criada a partir do jogo de atuação, o corpo como narrador da obra cinematográfica.

Ainda em Deleuze, o corpo ganha um polo, dando uma estrutura que materializa o pensamento, o “cinema-corpo-pensamento” (2022, p.276).

Dar um corpo, montar uma câmera no corpo, adquire outro sentido: já não se trata de acuar o corpo cotidiano, mas fazê-lo passar por uma cerimônia, introduzi-lo em uma gaiola de vidro ou de cristal, impor-lhe um carnaval, um disfarce que faça de um corpo grotesco, mas também extraia dele um corpo gracioso ou glorioso, para atingir, finalmente, o desaparecimento do corpo visível. (DELEUZE, 2022, p. 276)

Neste entendimento, o corpo passará pelo ritual da atitude cênica, não será um corpo que busca uma reprodução do “real” imaginado, mas assumirá uma postura diante da necessidade da ação/encenação cênica, um corpo narrador. Para isso, este corpo passará por um processo, que Deleuze chama de ‘cerimônia’, que ao trabalhar a técnica, impõe-lhe um carnaval, um grotesco, uma graciosidade e um lugar glorioso. O ator deixa de existir para dar lugar à fabulação da imagem criativa viva na personagem. Para encontrar este ritual, os tipos físicos fixados no imaginário das tradições teatrais seriam modelos potentes de auxílio para a construção da personagem.

Os tipos físicos presentes no teatro hindu-asiático, também na *commedia dell’arte* e no circo, seriam como “o posto” que o ator ocupa em função de certos dados físicos que a interpretação mais completa e mais precisa exigirá, representa uma determinada classe de papéis para funções cênicas bem estabelecidas. No sentido de Mifune, ele trará estes tipos de forma direta nas três personagens dos filmes analisados, os guerreiros (herói e vilão) e o velho dos estilos de teatro *noh* e *bunraku*. Nos três filmes analisados neste capítulo, é no corpo e nas máscaras faciais que iremos ter a leitura dos estados emocionais das personagens.

Para além de uma disjunção antirrealista, o jogo, neste formato, caminha em uma construção de narrativa de mundo para além de uma leitura naturalista da vida. E, esta construção tem o corpo do ator como instrumento metodológico e teórico que viabiliza o fenômeno, tornando-o identificável e significativo. Tal classificação de tipos físicos, seria uma forma preestabelecida com objetivos de eficácia e de amplificação cênica, ancora-se assim, ao mesmo tempo, na teoria de produção de *devir* de Deleuze, assim como na tradição teatral, no que se refere ao tratamento da personagem, servindo como forma pré-expressiva do corpo que irá para cena. Cada papel é definido segundo um plano dramatúrgico, em seu funcionamento para a cena e fisicamente determinante e sem referência à realidade ou verossimilhança com a vida cotidiana (ou o que se entende como). Será na linguagem dos dados físicos e da ação cênica, e não devido a seu caráter psicológico ou moral, que a personagem ganhará força no seu jogo de atuação.

A fórmula da subversão da análise se dará em identificar no corpo o objeto principal da leitura dos signos no cinema. Transmitidos pelo movimento e gestualidade em primeiro plano, não mais um obstáculo que deve ser superado. Estabelecendo assim uma forma de atingir o impensável por meio de uma leitura clara dos signos transmitidos pela ação física. As atitudes do corpo trarão as leituras das relações com a vida da personagem e seus estados emocionais.

Desta forma, criando um corpo que será uma produção de signo tão potente para o jogo e para a imaginação, é possível fornecer um esquema dinâmico para superar os obstáculos impostos pela leitura dos corpos no euro-ocidente. Efetivamente, a leitura estética de como esses corpos se movimentam e as suas relações com as personagens do teatro, classificadas em categorias conforme sua função cênica na dinâmica do espetáculo e das relações dessa função com sua aparência física. No caso, Mifune aparenta seguir nesta linha de criação, em que seu jogo cênico ocorre a partir de um conjunto de obstáculos a serem ultrapassados fisicamente, criando um corpo que seja lido como pontos de apoio ou pontos de referência nas artes cênicas japonesas e nas artes marciais, para trazer as emoções das personagens e a narrativa do filme no seu aparato físico.

2.2 Corpo Teatral – O jogo das máscaras, a forma e os tipos físicos.

2.2.1– O Guerreiro Vilão - Trono Manchado de Sangue

Existe um termo no Japão que estrutura o ritmo de uma forma cadenciada: *jo* (lento-abertura), *ha* (médio-desenvolvimento) e *kyu* (rápido-final), o *jo-ha-hyu* consiste nas divisões das peças de teatro *noh*, mas também em toda referência da vida humana e nas artes performáticas, e não é diferente na ação cênica de Mifune. Como cita Yoshi Oida (2012):

Essa estrutura rítmica, que implica três andamentos diferentes (lento, médio e rápido), repete-se constantemente na vida cotidiana. O dia começa em geral lentamente, depois, no meio, o trabalho encontra seu ritmo, e assim prossegue no período da tarde. No horário do jantar, gostamos de relaxar e conversar sobre os acontecimentos do dia, antes de irmos nos deitar. Despertar da primavera, fertilidade do verão, colheita do outono, repouso do inverno. Encontramos esse ritmo também no amor. Na China e no Japão essa estrutura é chamada de *jo* (lento-abertura), *ha* (médio-desenvolvimento) e *kyu* (rápido-final). (OIDA, 2012, p. 61)

O teatro hindu-asiático trabalha na formação do ator-artesão, que constrói, a partir dos tipos fixos seculares e das entidades místicas, suas personagens artificialmente criadas em um ritmo próprio para cada tipo, mas todos seguem o *jo-ha-hyu*, para cada cena e, para a personagem, que permitirá tornar indissociável uma permutação do *devir* interior exposto na cena em um corpo vivo, trabalhando no regime de ecossistema, uniforme e visível, em um ritmo

pré-compreendido pelo ator/atriz, ao mesmo tempo, subjetivo e crível para o espectador. Tal mecanismo estaria situado no fundo do aparato do conhecimento técnico do ator com o fim de trazer o estado para a personagem.

O ritmo e o tipo físico da personagem, nestas linguagens, irá contribuir na criação, no entanto, saliento que a análise segue o caminho de criar uma leitura do corpo épico – acredito que essas classificações dos tipos físicos sejam categorias bem fundamentadas ao longo dos estudos do teatro – ainda assim, para melhor leitura, é preciso trazer a condição que se entrelacem, não às formas gerais, mas a signos singulares de cada tipo, em relação ao corpo épico, na produção da imagem fílmica. Toda classificação em si é formada por signos que dão uma leitura daquilo que se está mostrando, para então se provocar um conceito. O caso do corpo épico dialogará com outras formas de arte, como o teatro, a música, a literatura, o desenho e a pintura, dando movimento e temporalidade à imagem. Assim, o cinema e a imagem fílmica são, de uma só vez, afetados por essas outras formas de arte. Deleuze diz: “É preciso compreender o cinema, não como linguagem, e sim como matéria sinalética.”¹²

A máscara facial e corporal construída para a cena (imagem abaixo) irá, com o tipo físico da ação pré-expressiva, definir o ritmo da cena. Seguindo o princípio do *jo-ha-hyu*, a ação cênica ganha uma relação do corpo com o espaço-tempo. Em um trabalho rítmico que dinamiza o espaço do quadro. A resposta-reflexo, que cito no capítulo anterior, segue esta mesma premissa fundante, o ritmo lento-médio-rápido do *jo-ha-hyu*.



¹² *Cahier du cinema*, nº 380. Fevereiro de 1986, p. 25-32.

A máscara corporal se move em conjunto com a musicalidade na ação física. O ritmo e a ação física dentro desse ritmo impulsionam o movimento do corpo em direção ao estado; o ritmo e a música passam a ser internos e refletem externamente no movimento, o ator/atriz que compreende seu movimento em uma musicalidade específica poderá encontrar o signo do estado emocional sem a necessidade de um psicologismo da personagem. Kurosawa trata isso de maneira muito evidente em seus filmes. Todas as suas ações são pontuadas por uma trilha sonora marcante e marcada nos movimentos. O ator, como defendia Meierhold, passa a ser um compositor do gesto, da partitura de ação, em um movimento musicado no corpo, dando a ele uma compreensão do espaço total e da sua personagem, e como ele irá desenvolver seu jogo entre seus próprios estímulos e dos outros atores e atrizes em cena.

O domínio do espaço não se reduz a ocupar o quadro, mas entender o ritmo que gera a plástica do espaço e da encenação. O ator que trabalha seu corpo como narrador épico, torna-se criador de formas plásticas no espaço; deve saber, portanto, organizar seu corpo em cena. Sem o reduzir ao estado de atuação psicológica demonstrativa, mas sim, atuando no código expansivo, trazendo os estados de emoção no corpo, em parte – quando o temos close-up ou planos fechados – ou no todo, em planos abertos e médios. A decomposição do movimento em fragmentos não é cesurada neste etilo de jogo. De diferentes formas neste estudo, o jogo épico incita a decompor seu papel no interior de suas diversas sequências em fragmentos espaço-temporais, depois a remontá-lo combinando fases opostas, criando assim um jogo completo, que lhe permite valorizar a expressividade de certas partes do corpo no trabalho cênico. Sua capacidade de improvisação não é negada: destacada da inspiração, é proporcional a uma memória plástica, a suas reservas técnicas, a sua excitabilidade.

E será na montagem que o método épico prepara, com seu estudo analítico do movimento, em que cada fragmento, importante em si, só adquire sentido no desenrolar rítmico do conjunto. Essa montagem no jogo da atuação concerne não apenas aos espaços, às diferentes partes do corpo, mas também a técnicas tomadas de empréstimo a artes variadas, criando uma textura complexa do jogo de atuação de Mifune em *Trono Manchado de Sangue*.

O conceito épico caracteriza aqui o jogo como montagem de materiais heterogêneos unificados pelo ritmo da ação e pela mestria do ator. Esse trabalho de montagem tende para certa abstração, ao mesmo tempo que põe em evidência o caráter concreto dos fragmentos utilizados. Portanto, caberá ao ator construir um corpo que seja narrador rapsodo, e, ao mesmo tempo, plástico no desenho e legível na transmissão dos signos. Um jogo assim suscita uma tempestade de emoções refletidas na imagem, pois pelas combinações hábeis e complexas dos movimentos de seu corpo, Mifune age sobre a câmera e, conseqüentemente, sobre o espectador.

O corpo épico, aliado aos conceitos filosóficos debatidos até o momento, vai muito além de uma simples mecanização corporal ou uma reprodução didascálica de uma ação naturalista. É um corpo vivo, que se movimenta, provocando assimilações, reações e metáforas. O épico é rapsodo, criador de mundos fantásticos. O ator no jogo épico trata seu corpo e movimentos por uma força espiralar precisa de sua área (superfície) e de seu volume de atuação (extensão e expansão horizontal e vertical), medidos concomitantemente pelo tempo-ritmo (música), que através de seu próprio corpo, leva-o a dar vida a uma ação cênica, individualmente, por meio de caminhadas, pausas, poses; por um trajeto, uma corrida, um salto, uma relação com o solo, uma queda, e, coletivamente, por um movimento de ação coreografada, levando-o a executar movimentos que, sem função ilustrativa em relação às réplicas, são o próprio texto do ator-criador, a sua expressão plástica e potente.

Na construção de um corpo épico, o conceito coloca o ator perante tarefas de criação de imagens espaço-rítmicas. O *jo-ha-hyu* possibilita-lhe atuar como que em primeiro plano, com uma visibilidade maximal. O *jo-ha-hyu* leva-o a construir a personagem, encontrando aí tempos de repouso e de ação em extensão máxima. A ação épica racionaliza seu figurino, também objeto do jogo de atuação, e que, como os objetos que o ator manipula, deve ser considerado como uma parte de seu corpo. Em *Washizu*, Mifune trará a construção do tempo rítmico com clareza. O jogo dentro da ação *jo-ha-hyu* estará presente em seus movimentos expandidos e nos movimentos mínimos, como na imobilidade.

Assim, a “ação visível e entendível” revelada pelo ator é a ação da dança. Uma vez que a raiz dos gestos para o drama musical é a dança, os artistas de ópera deveriam então estudar seu gestual não com atores do teatro cotidiano, mas sim com um coreógrafo [...]. No ponto em que a palavra perde sua força expressiva começa a linguagem da dança. No teatro japonês antigo, o chamado teatro Nô, no qual se interpretavam peças parecidas com as óperas, o ator era também obrigatoriamente dançarino [...] (MEIERHOLD, 2012, p. 102)

Na biomecânica, Meierhold (2012) desenvolve um aparato teórico e técnico para a construção cênica, que nos possibilita um diálogo com o conceito de corpo e atuação épica que defendemos aqui. No caso do épico, assim como na biomecânica, o ofício do ator é o conhecimento de si no espaço. O sentido da biomecânica é o de abrir para o ator a linguagem relegada do pensamento plástico do corpo, capaz de exprimir uma personagem, um estado emocional e o próprio ator no espaço; o corpo épico seguirá uma premissa similar. A partir de um trabalho mecânico corporal, mas sem jamais o ter como um fim em si, o jogo do ator confere ao gestual um elã, uma força, dota-o da energia da ação física real e não simulada.

O ator, dotado de conhecimento técnico do seu aparato físico, poderá deixar fluir um estado de vida cênica; é a energia viva que transportará para a imagem fílmica, com seu

equivalente psíquico emocional: os estados básicos de emoção – alegria, raiva, amor, fúria – em escalas variáveis para casa cena. Essa é a premissa das formas cênicas hindu-asiáticas, mecanicamente o ator saberá colocar seu corpo em todo o seu potencial, para que os estados emocionais fluam pelos membros, os olhos, os movimentos de cabeça, etc. Até para representar o abatimento, o jogo enérgico de atuação é o único meio de ultrapassar a rampa e não cair no psicologismo do sentir para ser. Esse estilo lança para frente a intenção do jogo, não internaliza, e sim, amplifica e externaliza, a fim de obter o contato com espectadores. Mesmo em filmes de realismo-naturalismo, Toshiro Mifune se destaca exatamente pela amplidão viva em seu aparato físico. Mas serão nos filmes que representam corpos diversos que o corpo épico irá se calcar, o que poderíamos chamar de um lirismo do exagero.

O influxo energético é comunicável, passa de um ator cheio de vontade e de força interior, uma forma prática de se avaliar o conceito abstrato de ‘energia’. Como medi-la em uma análise? Existem muitas respostas para esse questionamento, mas no que diz respeito ao corpo épico, a narrativa é comunicável no corpo e no jogo do ator. A energia só é liberada, logo, perceptível, no deslocamento do corpo no espaço, porém, dominando tanto o espaço como o seu entorno material; na circulação, ou seja, o corpo em espiral – a força que movimenta fisicamente o corpo nas artes cênicas asiáticas e nas artes marciais seria traduzida como uma espiral; no diálogo entre a luta de forças internas e a leveza da dança. Todo o jogo de atuação vai ser construído sobre a produção e o controle da energia, a ultrapassagem dos obstáculos impostos pelo quadro ou pela situação. É por meio de uma luta de forças em presença que a forma atingirá seu mais alto grau de expressividade, encontrará sua acuidade.

Em *Trono Manchado de Sangue*, Kurosawa eleva o domínio do espaço-tempo cênico utilizando do teatro *noh* (RICHIE, 1996) .

Há várias razões para isso, mas uma delas é que Kurosawa gosta muito do *Noh*. “Essencialmente”, disse ele: “sou muito japonês. Gosto de cerâmica japonesa, de pintura japonesa – mas gosto mais do *Noh*. Mas é engraçado [...] gosto dele porque é o verdadeiro coração, o núcleo de todo o drama japonês. Seu grau de compressão é extremo, e é cheio de símbolos, cheio de sutilezas. É como se os atores e o público estivessem envolvidos em uma espécie de competição e como se essa competição envolvesse toda a herança cultural japonesa. Além disso, no *Noh*, estilo e história são um só. Neste filme, o problema era como adaptar a história ao pensamento japonês. A história é bastante compreensível, mas os japoneses tendem a pensar de forma diferente sobre coisas como bruxas e fantasmas. A ideia de um fantasma vingativo é bastante comum, como nos inúmeros filmes de *Kaidan*. Na verdade, não existem fantasmas sem motivo, como no Ocidente. Mas a ideia de um trio de bruxas malévolas está longe da imaginação japonesa. A bruxa, o feiticeiro, são na verdade sacerdotes, personificações de uma natureza que não é boa nem má. São adivinhos e videntes que tentam perfurar o futuro, mas o mal gratuito das bruxas de Shakespeare é impossível. Ainda assim, no *Noh*, os espíritos são comuns e os fantasmas abundam. Eu queria usar a maneira como os atores *Noh* movem seus corpos, a maneira como eles andam e a composição geral que o palco *Noh* oferece. [...] A forma como o ator se move, a forma como usa o seu corpo, é prescrita, convencionalizada. É um drama ritual, e o mundo

do *Noh* é ao mesmo tempo fechado e artificial.” (KUROSAWA *in* RICHIE, 1991, p. 117)

Com isso, ele busca outro formato no corpo e movimento do ator, e neste caso é no teatro. Com isso, Kurosawa enforma, condensa, versifica o discurso do ator e lhe dá a possibilidade de pensar como poeta de uma maneira, ao mesmo tempo, mais ampla e mais aguçada. Mifune trará a máscara facial e corporal do *noh*, e com isso, a mestria faz do ator o seu próprio encenador, que conhece a ciência do modo de colocar-se em cena.

2.2.2 - O jogo dos olhos





A relação entre o olhar do ator/atriz e a câmera não é nova, muitos estudos foram feitos. Porém, quando se fala de uma atuação hindu-asiática, os olhos se tornam uma das partes primeiras de relação com o estado. A mudança da máscara facial e do olhar trará a relação interna da personagem com o mundo exterior, os olhos funcionam como um gesto identificável, repleto de simbologias. Nesta sequência, em um *frame*, Mifune faz uma breve mudança de olhar que comunica o estado do seu personagem e a máscara reforça a mensagem. Como ele chega, como recebe a notícia e como sai de cena, em todos os movimentos, a mudança está no olhar: a profecia se tornou verdadeira. A história todos conhecem, como narrar em forma da cultura japonesa, Kurosawa diz, utiliza-se do *noh*. Neste estilo de atuação, o corpo será a comunicação, o narrador está fora de cena, por isso o corpo se torna o principal mecanismo. O jogo dos olhos, caracterizado nesta cena inicial, transporta para a busca pelo movimento essencial e mínimo.





Nesta sequência, Mifune destaca o seu estado emocional através dos olhos, ação e reação, toda narração acontece através do movimento dos olhos e olhar. Assim, ele produz uma reconstrução dos sentidos, uma movimentação limpa e clara que trará a percepção da linha que se move em espiral, entre a ficção da história e a teatralidade na cena. Todo o corpo se movimenta em prol da narrativa, com destaque para os olhos e a máscara facial que Mifune constrói para a personagem.

Como aprofundamento dos aspectos corporais das imagens e, conseqüentemente, a criação de imagens que se fixam no imaginário comum, como o corpo exprime-se, no caso de Mifune, ao estabelecer os padrões narrativos para a personagem a partir da fisicalidade, traçando um paralelo comparativo com os gestos alargados e contidos do jogo de atuação de Mifune e o conceito filosófico japonês do essencial, ou a arte do essencial. Este conceito se

acomoda nesta análise, tendo em vista que todo o jogo de atuação de Mifune se engendra pelas nuances físicas, ação e reação são captadas desde a expansão total do seu corpo, como nos pequenos movimentos de olhos e musculatura do rosto.

Os movimentos realizados com a intensidade devida, a criação da materialidade física da personagem pelo ator, conduz a uma imaginação simbólica por parte do espectador. Isso não quer dizer que sejam indiferentes aos significados e associações que as imagens despertam em nós sensorialmente – longe disso –, mas me preocupa o momento em que esses significados emergem da experiência da observação. Nesse ponto, o pensamento ainda é indiferenciado e ligado à matéria e ao sentimento em uma relação complexa que, muitas vezes, pode-se perder na abstração. Ao nos debruçarmos sobre a fabulação do corpo japonês, da criação a partir de uma ideia de corpo, esse momento se alarga, seja na postura fixada, na *mie pose* – termo do teatro *kabuki* para a pausa total dada pelo ator, transformando-se numa imagem fixa. A forma é mais utilizada no estilo *aragoto* (PONKO, 1986; CAVAYE, 2008).



Compreendendo o jogo do ator dentro desta forma técnica, ele deverá corrigir e fortificar o aparelho vocal, estudar a versificação de sons, o ritmo do corpo unido ao da fala. Estas são algumas das formas que podem migrar do teatro para a tela sem uma encenação exclusivamente teatral. Ainda neste formato, o ator, em um primeiro momento, constrói o esqueleto a partir do que se pode trazer dos arquétipos e tipos físicos. Ele trabalha sobre esse domínio gestual adquirido nas técnicas já citadas e de movimentos coreográficos nos quais ele será iniciado, pois a pantomima nasceu da arte da dança, e o teatro asiático, em si, é dançado. Assim, ele pratica também o desenho do seu corpo, de modo a controlar a disposição de seus membros e a composição do todo no espaço. Enfim, para dar forma ao material adquirido pelos atores, é

necessário assimilar as leis do movimento, liames entre movimento e emoção, compreensão do ritmo, desenvolvimento do sentido e do tempo.

Em *Trono Machado de Sangue*, a cena em que Washizu e Asaji é repleta de gestos e pequenos movimentos leva à percepção do aparato físico dos atores, suas máscaras corporais e faciais na construção da narrativa. Com efeito, a cena despersonaliza a máscara, ignora o ‘eu’ do ator, ignora a vaidade e exige que eles se dissipem de seus falsetes, debruçando-se na expressividade da técnica e abandonando falácias realistas. Na atuação *noh*, que é a base da encenação deste filme, a existência dessa técnica do jogo da máscara teatral, fortalece a comunicação e levanta a discussão e evidência a necessidade de uma compreensão mais apurada sobre a corporalidade no cinema, enfatizando uma maior conscientização sobre as maneiras pelas quais a cultura cinematográfica pode se alimentar das práticas teatrais. Dentro da tela, o corpo é imagem, é produção de signos e metáforas de mundo.

O nascimento do gesto, dentro da esfera da expressão, virá de uma proposição narrativa para a ação. Nem o gesto, nem a mímica, ganharão vida se o corpo humano que ocupa a cena não estiver ali estabelecido solidamente na *pose* daquele que fala; e se, aquele que fala não adquire a prática da direção de suas emoções, o corpo está vazio, preenchido na forma técnica, mas sem os estados para acionar a narrativa e fabulação. Controlar as emoções e o equilíbrio do corpo para encontrar o movimento e depois os gestos justos que, por sua vez, farão surgir o signo justo.

Nas personagens, pensamento deleuziano sobre Bergson dito no cinema 1: “a reprodução da ilusão não é também, de certo modo, sua correção? A partir da artificialidade dos meios pode-se concluir a artificialidade do resultado?”, corroborando com esse pensamento, adiciono: a arte é, naturalmente, a reprodução ilusória de uma percepção (dos agentes que executam) e deve ser recebida igualmente como ilusão, tendo em vista que a imagem em movimento da tela não é uma imagem real, mas uma reprodução. Logo, ao analisar este pensamento, é cabível tratar a atuação teatralizada à tela como uma reafirmação da ilusão natural da arte. As ações físicas e posturas, que levam ao entendimento de máscaras e tipos físicos. Artaud diz: “o ator talentoso encontra em seu instinto o que captar e faz irradiar certas forças (*in UNO*, 2022, p. 137).

No caso de Mifune, a força de suas posturas encaminha para leituras de signos. O rosto, o corpo, o olhar conduzem a atenção da análise de Mifune, um corpo antinaturalista e antipsicológico, que agrega elementos do grotesco de personagens anteriores, em um processo de refinamento na construção do essencial no movimento, que se dará na leitura de sua ação cênica. Porém, mesmo o gesto mais refinado, neste filme, ainda é um gesto grotesco, nos termos

que defendem Meierhold e Artaud.

Para uma atuação que foge do cânone naturalista, o grotesco, baseado nos estudos dos corpos expressivos, serve muito bem como mecanismo de análise. O grotesco, combinação extranatural de gestos e movimentos considerados impossíveis, ou inverossímeis, tanto na natureza como na experiência cotidiana, seria a reconstrução, ou mesmo a desconfiguração do cotidiano, trazendo uma relação sensível e poética para o drama, como Kurosawa cita em relação ao drama do *noh*.

A ação física de Mifune cria uma relação direta de causa e efeito. Na cena em que o senhor do castelo chega à mansão de Washizu, os olhos e a imobilidade do corpo do ator são a narrativa do seu estado emocional.



A sutileza com que Mifune desenha o corpo de Washizu são demonstradas no seu aparato físico. A ilusão do jogo em confluência com a veracidade do estado emocional que a personagem vive no momento. Atuar é, entre outras coisas, um ato de criar uma ilusão que sirva à narrativa. O desenho que Kurosawa executa na encenação em toda a cena do conluio entre Washizu e Asaji cria um estado real de emoções e lastreia o imaginário, através da imagem corporal especializada pelos atores.

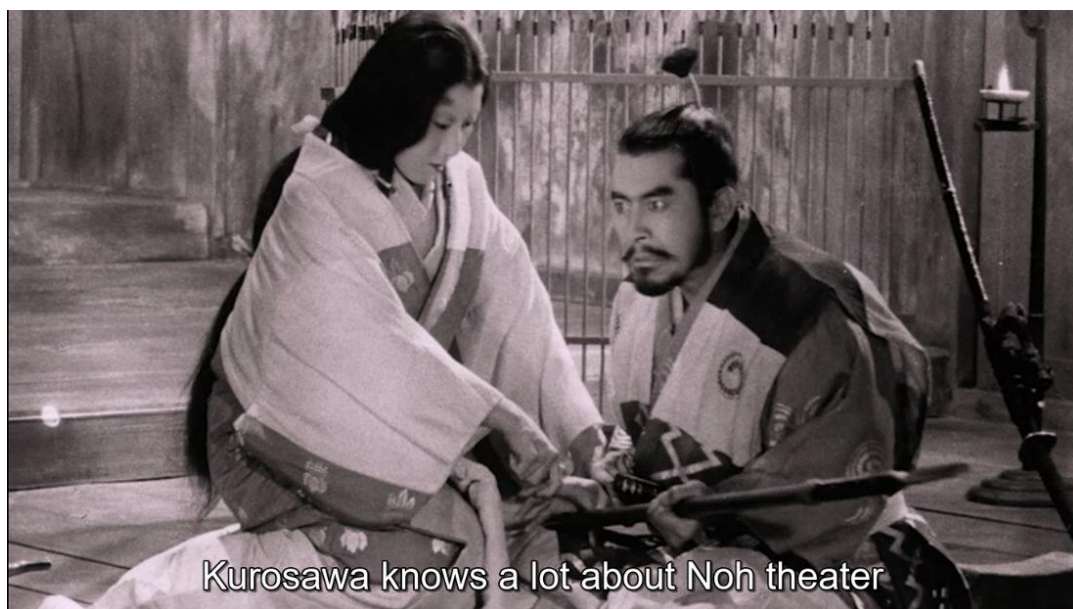


Imagem de bastidores da gravação. <https://www.tohostudio.jp/en/>

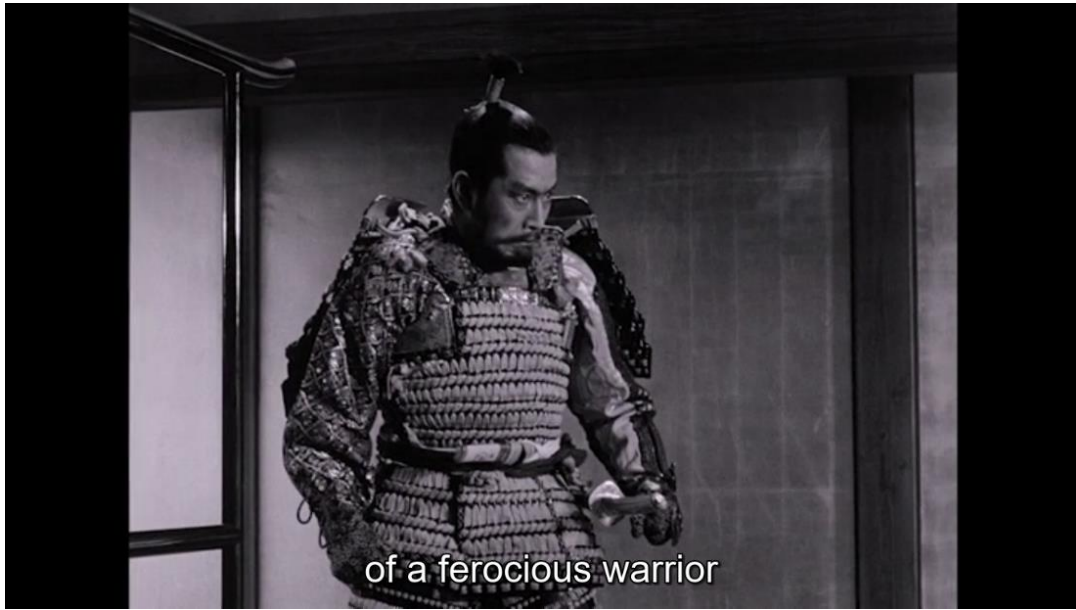


Nesta cena, não teremos os gestos expandidos, mas sim condensados, não menos repletos de energia e força dos estados transpostos na fisicalidade. Apenas se move minimamente, porém, assim que se move, milimetricamente, desloca o ar em sua volta. Mifune usa seu corpo como na dança, com movimentos precisos e condensados, a musculatura rígida das mãos, dos braços, da máscara facial construída para Washizu, dinâmica e intensa. Nas cenas de combate, o corpo como um todo se mostra como armadura. Já nas cenas minimalistas, o pequeno que contém o grande, a expressão da grandeza invisível pelo movimento mínimo. O tempo *jo-ha-hyu* pode ser lido nesta cena. Os movimentos dançados e coreografados dentro do quadro, o movimento de câmera em consonância à musicalidade e aos sons musicais típicos do teatro *noh* (a batida dos bastões e a flauta).

Na estética do teatro *noh*, fundamentada no pensamento xintoísta de Zeami, o corpo age dentro da base de movimento, onde o quadril será o ponto principal de deslocamento, a base de todo o movimento do corpo. Observamos isso na movimentação de Mifune. As máscaras e a ilusão construída são explícitas, a noção narrativa da história é dada a partir do jogo de encenação e de atuação. Na cena anterior ao assassinato do rei, temos uma encenação puramente *noh*. Todo o corpo em riste, a tensão muscular e as máscaras falam por si. Abaixo trecho do documentário *Mifune: The last Samurai*.



Frame documentário - *Mifune: The Last Samurai* - Steven Okasaki - 2015





2.2.3 - O Corpo e as redes de fricções e de tensões na cena.

Particularmente, a cena de morte do Washizu trará para o corpo esta rede de tensões e fricções antagônicas. Durante todo o filme, Mifune terá esta rede de ação em seu corpo, reverberando para a externalidade. O exercício que proponho é observar o que se põe em movimento nas relações de causa e efeito entre as diferentes partes do corpo, seja na mesma cena, ou no filme como um todo, seja no próprio corpo de Mifune, ou na sua relação com os outros. Desde o braço que impulsiona um movimento do corpo para baixo, ao ímpeto das pernas na postura parada, que remeterá à mão a saltar no ar ou ao caminhar. Cada parte do corpo, tronco, braço, mão, perna, é, ao mesmo tempo, considerada na sua especificidade e no conjunto que forma com o resto do corpo. Uma atenção particular é dedicada ao rosto, ao pescoço, aos ombros, aos dedos, às palmas, às mãos. Nas imagens, essas partes se destacam por manipulações específicas, dos joelhos aos cotovelos, do rosto, ao olhar que mira agudo, firme, preciso, em que cada parte é objeto desse duplo trabalho constante. Este exercício de observação funcionará dentro desta rede de tensões.

Em cada movimento, tudo é feito com um cálculo prévio (intenção), uma regulação simultânea no momento da ação, um controle posterior a ela (equilíbrio), e cada intenção de mudar a posição do corpo e dos membros deve ser imediatamente consciente. O ator impregna de consciência cada parte do corpo, dobrando-o assim para um máximo de expressividade.

Há uma organização, um controle permanente no corpo em ação para que a rede de tensões e fricções se movimente em estado criativo livre do corpo. O corpo que Mifune constrói em *Washizu* se reverbera em outros filmes. No caso de Mifune, não comportará uma ideia de uma ação corporal distensionada – para essa linha de atuação, é inadmissível. O ator se autocontrola, tem em mãos seu temperamento, ele o freia. Esse autocontrole permite rejeitar tudo o que não é necessário ao jogo da atuação, tudo o que é impreciso; contém a energia da máquina motriz, como faria um freio cujo bom estado é a condição necessária para o funcionamento da máquina.

Na atuação hindu-asiática, as pernas e o quadril dão suporte do corpo, fator de equilíbrio que vai além de um meio de deslocamento. Quadril e pernas são a fonte da força do seu movimento (estabilidade) e de sua energia, têm o mesmo duplo estatuto. O ponto de apoio no solo, elas são também comparadas a molas prontas para funcionar sem interrupção. O andar de Mifune comprova essa teoria: é meio marcha, meio corrida, com pausas que dilaceram a compreensão naturalista. A marcha que confere vigor e firmeza ao movimento cênico e cujo modelo é o passo vigoroso, útil e não elegante, e a corrida, pela sucessão de desequilíbrios e equilíbrios com que afeta o movimento e pelo dinamismo acrescido que daí resulta.

Em *Trono Manchado de Sangue*, Mifune construiu em seu *Washizu* um jogo que lida com essa postura base de forma clara e direta. Correspondendo a ação teatral e das artes marciais, a postura de seu corpo, particularmente com ênfase nas pernas, dão altura ao corpo, e exprimem a ação e a reação da personagem em cada cena. Em cada movimento, o corpo torna-se uma verdadeira rede de tensões antagônicas sem que o ator esteja, ele próprio, nervosamente tenso. Toda sustentação é uma preparação dinâmica. O peso do corpo passa constantemente de uma perna a outra, as mudanças de posição são brutais. A simetria não existe no movimento: quando o ombro esquerdo permanece estável no tiro do arco ou ao empunhar a espada, o direito está sobre oposição.

Todo movimento é baseado em uma busca de equilíbrio, sua destruição e sua renovação. Mifune utiliza-se de todo o jogo do palco *noh*, jogando totalmente com os materiais de que o ator dispõe: dinamismo, energia, espaço. Em nenhum caso ele desperdiça suas reservas, mesmo no gesto mais expansivo, deixa a possibilidade de alguma coisa mais aberta. As condições da expressividade do movimento são, não somente sua força e sua precisão, mas também o vigor das intenções e a oposição, a pausa total do seu corpo. Entretanto, isto não classifica como inércia; dentro, o corpo está ativo e pronto.

Cada ação nas cenas organiza a desmontagem e a remontagem de todas as engrenagens do corpo. A biomecânica meierholdiana mostra à infraestrutura para entender este mecanismo,

a lei mecânica que rege todas as manifestações de uma força, que confere uma expressividade vigorosa a todo movimento sem impedir sobre essa estrutura o desenvolvimento do ser vivo. No homem como no animal, a liberdade do corpo coexiste com um “sistema que coloca na situação de uma boneca mecânica um homem que se move no espaço”, escreve Meierhold (2012, p. 275). Ou antes, essa liberdade está ligada a uma organização mecânica que faz do corpo um instrumento de precisão. Mas a mecanização do ator não levará à abstração cifrada, à depuração da carne, à formatação do corpo humano. O pensamento plástico de Meierhold apoia-se na articulação de pares de conceitos conflitantes: vida e mecanismo, liberdade e organização, animado e inanimado, concreto e abstrato.

Assim, este corpo passará a ser entendido como corpo-organismo e fará deslizar ao nível do jogo do ator, do mecânico e do ser vivo, permitindo levar à forma os contrastes temáticos caros ao criador no interior do jogo do ator, em suas técnicas. As figuras que desenham os posicionamentos e deslocamentos dos corpos, pares e grupos são geométricas e sua organização é planificada pelo ritmo da musicalidade construída pelo ator para a personagem.

Em suas coreografias hiperbolicamente minimalistas, Mifune contraria o excesso e transforma o seu corpo, sem renunciar ao próprio princípio do excesso. No entanto, é importante perguntar se o excesso disciplinar do ator contribui efetivamente para uma subjetividade do corpo que criará uma imagem icônica empoderada, baseada no exercício conjunto da ação cênica em comunhão com o corpo criativo do ator, ou se involuntariamente reforçaria o aprisionamento da técnica do corpo sob escrutínio de uma repetição. Por um lado, a representação austera do corpo no filme funciona como uma estratégia de autoconhecimento de si e do seu potencial, destinada a amplificar os excessos de expressão em ação nas coreografias como forma de narrativa.

A legibilidade da imagem em *Trono Manchado de Sangue* se traduz no conjunto da obra, na fotografia, no movimento de câmera, na encenação e, no âmbito da atuação, na presença do mascaramento e do jogo dentro da ilusão que se cria no ofício de fabular e narrar uma história. Cria-se, assim, uma relação semiticamente legível e credível na tela. É na ilusão que a imagem arquetípica ganhará força. Quando me refiro à ilusão, trago a construção de uma linhagem de criação teatral, onde a máscara (facial e física) seria um facilitador do distanciamento do ator e da personagem.

Alojado em técnica cinematográfica, Kurosawa sublinha uma verdade sobre *Macbeth* que é, ao mesmo tempo, atemporal e ampla, bem como historicamente comovente: a luta do homem para controlar seu destino contra as correntes de força externa, sua liberdade, é uma luta integral da condição humana. Kurosawa reterritorializou o conceito para atingir públicos

em todo o mundo. Ao extrair especificamente das tradições teatrais, ele cria uma camada adicional de artificialidade, que enfatiza os papéis prescritos desempenhados, as estruturas do drama sob as quais são governados e os limites de um palco ao qual os atores não podem transcender. Esta encruzilhada de culturas, meios artísticos e símbolos paralelos é uma realização rara.

Assim como na cena final, quando a floresta avança e os soldados o traem, é na ilusão que Kurosawa jogará com a imagem de Mifune. Washizu (neste ponto, seguindo à risca a cartela shakespeariana de *MacBeth*) se acha invencível, e temos a ruína do ser e do seu reinado, traduzido no corpo, a cena final da morte de Washizu traça esse panorama. O tema da degradação e de que tudo se finda, está presente na linha do teatro *noh*. Zeami utiliza diretamente o termo ruína, como nos aponta Greiner (2015).

Na peça *noh*, o espaço vazio toma-se um dispositivo estrutural do sonho e da memória que permite rever fragmentos de um passado esquecido. Este dispositivo cênico da ruína como lugar de aparecimento e desaparecimento é recorrente na maior parte das obras de Zeami [...] O mundo do *mugenno* (teatro de sonho e ilusão 夢幻能) da forma, como é desenvolvido por Zeami, combina três termos constitutivos: a viagem (*tabi* 旅), o sonho (*yume* 夢) e a ruína (*haikyo* 廃墟). A ruína cria uma distância entre o espectador e o lugar da representação. Ela é o lugar onde o ator abstrai sua existência teatral, ou seja, a sua imagem se descola, separando-se do aqui e agora. (GREINER, 2015 p. 42)

A ruína é o espaço vazio do teatro *noh*, na confluência do espaço-tempo do cinema. Com Washizu, Mifune expõe, sem cessar, uma escritura através de seu corpo, suas máscaras faciais, olhares, etc. O corpo invade o terreno da enunciação e se torna enunciado, legível em suas fabulações abstratas e subjetivas e, simultaneamente, concreto na construção da narrativa. Em comunhão com o corpo sem órgãos de Artaud, o ator se desprende de seu eu e coloca em jogo o corpo expandido, grotesco e inteiro. Mifune traz em Washizu a possibilidade rica de uma ponte no diálogo da atuação expandida e estilizada do teatro e no cinema. Corroborando com o pensamento deleuziano, o ator espelha esta premissa. Para Deleuze, a função do pensamento é reinventar constantemente o ato de viver, o teatro reproduz, fabulando e estilizado, um recorte de uma situação de vida. Na realidade, o teatro nunca poderia imitar a vida, o espaço-tempo da ação teatral já provoca um deslocamento. O trabalho de Deleuze oferece uma riqueza de ferramentas conceituais que nos permitem pensar a função da atuação no cinema de maneira produtiva e inventiva. Em seu *Cinema 2: A Imagem-Tempo* (1989), Deleuze dedica parte de um capítulo ao cinema do corpo. O interesse de Deleuze aqui reside na capacidade das superfícies corporais de nos fazer pensar no impensado. Tanto em suas atitudes, gestos e posturas cerimoniais, no caso do *Trono Manchado de Sangue* e a ritualidade do *noh*, quanto nas ações cotidianas, que aprofundaremos agora, no filme *Anatomia do Medo*, (1955).

Como processo de defesa deste argumento e do corpo épico, a seguir parte da sequência da morte do Washizu (1:42''42'). Chamo a atenção para as mudanças nos olhos e na máscara facial que Mifune construiu para seu personagem.







2.3 -- A máscara física e facial do velho - Anatomia do Medo.

Na tradição teatral nipônica, a máscara é um elemento determinante para a postura física do ator. O objeto de madeira vestido no rosto determinará também o arquétipo físico que o ator irá “vestir”. No *kyoguen* e no *noh* as máscaras do velho (*sofu* – o velho pai ou o avô) apresentam traços determinantes para a personagem. O corpo jogará com essa premissa. Mifune trouxe para esta personagem a corporificação necessária para a construção da narrativa, e neste lugar que seu jogo épico irá compor as ações e reações físicas.

Neste aspecto, a atuação do corpo épico alarga a compreensão do gestual não-naturalista como forte ímã para a percepção do espectador. Os gestos alargados provocam o olhar e consequentemente uma reação/ação de afeto (DELEUZE, GUATTARI, 2010). Sugiro observar

que a compressão de corpo nos estudos teatrais e da dança, como nas referências em Deleuze, a esta última em seus escritos sobre cinema, são contribuições que podem ser elaboradas e expandidas a fim de auxiliar a confluência nos estudos de atuação no cinema. A construção desta intersecção como um território de afetos, onde as artes performáticas, a dança, o teatro de bonecos, de máscaras, etc., podem contribuir na criação de um corpo cênico para o cinema. Essa confluência pode ser explorada de forma produtiva se olharmos para a performance cinematográfica através das lentes dos conceitos de afeto e expressão.

O poder do corpo, que flui nas influências e sofre transformações, permite o nascimento do *devoir* personagem. Esta é uma parte considerável no jogo atoral de Mifune, as mudanças das máscaras físicas. Em *Anatomia do medo*, este corpo será fortemente aparatado dentro da linguagem da performance teatral.

A ação cênica em *Anatomia do medo* é única, exatamente porque Mifune levará o seu corpo e o seu jogo de atuação para outro estágio de observação. Entre o grotesco, a combinação extranatural do jogo, reputada na escolha de Kurosawa em ter apenas Mifune como um corpo impossível, tanto no quesito da natureza (um ator jovem atuado como idoso, apenas com uso da maquiagem e da fisicalidade), como na experiência cotidiana, reconstruindo, até mesmo a desfiguração do cotidiano com uma grande insistência sobre o lado sensível, material, da forma assim criada, forma visual e rítmica que ancora a criação no real e lastreia o imaginário.

Em *Anatomia do medo*, a reconstrução dos dados da natureza, do cotidiano, do homem visto e expresso pelo teatro, passa pelo corpo-organismo, em uma noção mais ampla, a cartografia de Mifune para o corpo-guerreiro ou para o animal enjaulado, pode ser considerada uma forma épica, como método de atuação para o ator, enquanto ele se afirmar como novo ator. O velho em *Anatomia do medo* é um desafio ao corpo-homem que dará estrutura para o surgimento da personagem, este corpo teatral, a máscara do velho no *noh* e do *kyoguen* se intensifica mais do que como método para uma racionalização da gestualidade cotidiana, e sim como um corpo-máscara aberto e sensível ao nível de funcionalidade narrativa das histórias.

Partindo do desejo criativo, o corpo velho em *Anatomia do medo* se transforma, desterritorializando o corpo do ator jovem e o reterritorializando através da imagem, permeada por postura física, maquiagem, modulação vocal, ritmo para este corpo em cada cena. Ainda há que certos movimentos de marcha ou de equilíbrio sejam diretamente aplicáveis a este corpo para produzir uma leitura mais clara, porém, a mecanização não visa um esvaziamento progressivo do pensamento na execução do movimento. Ao contrário, busca um grau maximal de consciência por ocasião de cada movimento, a eficácia do ator que compreenderá essa dinâmica – e o que não – e que são, com efeito, atuadores de natureza diferente.

Os dados da base das combinações extranaturais neste corpo grotesco teatral, da construção do homem como comediante, passam pela presença constante da consciência, pela percepção sempre mais desenvolvida de sua imagem corporal especializada e pela capacidade de transformar o instinto musical em direção musical de si. Assim, como defendiam Meierhold, Artaud, Grotowski, o corpo que se move em premissas arquetípicas (mascaramentos, animalescos, cosmológicos, etc.), quebrará com o jogo naturalista imitativo, e romperá “com a prescrição ideológica por detrás da interpretação imitativa” (UNO, 2022, p. 119).

É no grotesco que reside a força do velho pai, e Mifune conduz a sua construção consciente, cuja carpintaria é visível por toda parte, do interior de seus músculos, ao timbre da voz, à postura que se modifica ao longo do filme, enquanto a decrepitude do corpo doente se alastra. A composição física paradoxal despojada de toda aura romântica, edificada sobre tensões entre trágico e cômico, presente e futuro, realidade (os efeitos psicológicos da bomba H) e fantasia (criada pelo medo de uma nova bomba). Mifune trabalha com os traços da ficção no corpo insólito e trivial, entre a paixão/fúria de um corpo tecnicamente dominado.

A mediação da imagem neste filme traz a ação e a forma, marcada por uma abordagem racional no corpo, uma escolha clara de Kurosawa em colocar um ator jovem para dar corpo ao velho pai, enquanto o restante do elenco se mantém na linha naturalista. Neste filme, trago a proposta de colocar no corpo de Mifune o olhar da câmera. Através do seu corpo, podemos ler o filme como um todo. O Jogo atoral de Mifune neste filme são como fios que se atam: de um lado a percepção normativa “corpo jovem – corpo velho”; de outro, uma ciência da *assemblage* (MEIRHOLD, 2012) de pedaços de estilos, de máscaras e de formas estéticas de atuação, heterogêneos entre eles, o que abre um vasto campo de associações fundamentais com a época industrial de retomada do Japão que o filme narra, e o jogo de atuação, que irá ramificar nas técnicas teatrais.

Um corpo, portanto, que se abre ao imagético, ao fabulatório, em um jogo em que o ator combina, na extrema materialidade de seu trabalho, entonações, registros vocais, técnicas pertencentes a diferentes ofícios do espetáculo e, enfim, cria sistemas de personagens. Mifune constrói uma formidável corporificação para a personagem, com três corpos, em três tempos diversos, e o jogo cruzado de atuação.



Sofu - velho pai ou avô – kyogen - Acervo Claudia Contín. Imagem: Autor

O dentista Harada (Takashi Shimura) é um trabalhador voluntário no Departamento de Relações Domésticas do Tribunal de Família de Tóquio. Ele é um homem quieto, sóbrio e sério, incomum apenas porque leva seriamente as suas responsabilidades cívicas. No início do filme, ele recebe um telefonema e vai ajudar no tribunal. Uma disputa familiar de tamanho maior do que o normal está em andamento. Nakajima (Toshiro Mifune), um homem idoso, quer fazer sua família emigrar com ele para o Brasil; a razão disso é que o Japão se tornou perigoso demais para se viver. Ele, por experienciar a bomba H, sente que está sob constante ameaça da extinção atômica e, por alguma razão, pensa que a América do Sul é segura.

O Tribunal de Família, incluindo Shimura, está bastante perturbado com o caso, não apenas pela seriedade de vida e a reputação que a personagem do velho carrega, mas também pelos seus argumentos e pela evidente e insensível indiferença da sua família (exceto a sua esposa, que – embora coagida a fazer a petição pelos filhos – iria de bom grado a qualquer lugar em que ele seria mais feliz), mas também por seus próprios medos: o medo de que ele esteja

absolutamente certo em ter medo caso não possa emigrar. O tema é propício para Kurosawa e Mifune experimentarem algo, um novo corpo para a cena, vindo das filmagens de *Os Sete Samurais*, a escolha vai para um corpo que se deteriora aos poucos.

A fórmula do novo corpo, que joga com o teatro e o cinema, parece caber perfeitamente na narrativa do filme. O jogo que Mifune constrói, que modifica totalmente a ideia que se tinha até aí de um jogo de atuação que pudesse dialogar com o teatral e o naturalismo. Conservando a individualidade da criação do ator, criando-lhe um acompanhamento incomparável, cimentando toda a gestualidade de uma maneira absolutamente precisa.

O ritmo é dado, de início, pela partitura de Mifune, como o corpo dele trabalha com o efeito de ilusão, ao mesmo tempo, com total transparência para o público, a maquiagem e o corpo são propositais provocativos na opacidade, criando uma ilusão do jogo de atuar – o ator jovem atuando como um velho, sem utilização de próteses ou adaptações. Kurosawa e Mifune, irão mesclar verossimilhança e inverossimilhança na composição deste personagem. O filme segue uma narrativa de drama contemporâneo, com todas as personagens seguindo o princípio da transparência com o real, enquanto a personagem joga com técnicas teatrais de ilusão, um corpo que, claramente, está atuando sob códigos cênicos explícitos para o espectador.

Conduzindo o efeito de transposição do corpo teatral para o corpo cinematográfico, Mifune trará o princípio debatido neste estudo. O jogo épico constrói a narrativa através da corporeidade, o corpo em sua expressão física como comunicante, na construção de uma poética, Mifune se aproxima do que Artaud defendia como “abertura das forças puras (metafísicas) e físicas” (UNO, 2022, p. 120) na implosão da atuação psicológica, em suma, o ateliê do ator no seu ofício em uma ação anti-naturalista.

O que entusiasma e impressiona na transformação de Mifune, é que neste recorte reduzido (um ator e seu aparato físico no jogo), a imagem comporta o desejo e a virtualidade, a atuação de Mifune traz a deformação violenta da sociedade japonesa no pós-guerra, a desmedida fantástica que o personagem vai entrando ao longo do filme, a deterioração de seu corpo exige uma cronometragem rigorosa, para que o corpo seja transmissor dos sentimentos da pessoa, mas também de uma geração comum que coexistem como cultura, que viu e viveu um Japão pré e pós-Segunda Guerra e sobretudo, pós-bomba H.

A personagem vem de dois campos opostos, reagrupa-os, enquanto desenvolve neles analogias com a sociedade contemporânea de maneira a expor essa divisão evidente no jogo dos atores. A interpretação das personagens é aqui mais politizada, quando, em torno de problemas morais, o laço entre passado e presente se estabelece mais pela associação. Aqui, o ponto de vista de classe domina, inspirado no método sociológico do materialismo econômico

em contraponto ao pensamento tradicional do velho pai.

Neste sentido, Meierhold (2012) propôs em seus treinamentos – e vislumbro o mesmo em Mifune – um acabamento refinado no corpo, para que este seja o narrador principal. Em *Anatomia do medo* veremos este corpo que se inicia forte e vigoroso, já mostrando os efeitos da idade, mas presente e consciente de suas escolhas, ao cabo que o corpo se deteriora e o personagem enlouquece. Três momentos recebem atenção: primeiro, as cenas iniciais do tribunal (08:47) até a primeira hora de filme, em que vemos a personagem cuidando de toda a família e da sua fábrica; segundo, após a derrota no tribunal, a depressão e tristeza modificam o corpo da personagem, cada vez mais arqueado e abundante nos comentários corporais, que segue projetado em sua partitura física, arrasta-o com o peso da história e da intriga de sua família. E terceiro, quando se distancia da sanidade e cada vez mais chega à completa insanidade.







Anatomia do medo reflete o jogo de Mifune como gerador de fabulação, enxerta também fragmentos cuja realidade é de ordem cultural: a ocupação violenta dos EUA no Japão pós-guerra (de 1947 a 1952), a reconstrução do Japão, os valores sociais e culturais sendo colocados ou descartados ao longo deste período¹³. No corpo da personagem, veremos as transformações e os choques geracionais e as consequências culturais.

As ideias são produzidas na mente, e ao mesmo tempo, a mente é produzida através delas em *continuum* entre corpo e ambiente. O mesmo se passa com as imagens. Não são dadas a priori, nem existem lugares/recipientes para abrigá-las. Realidades são sempre fluxos. (GREINER, 2017 p. 595)

Ao mesmo tempo que é uma escolha simples de encenação, a proposta de Kurosawa pelas cenas segue os ditames de um palco de confrontações constantes entre gerações e formas de ver o mundo atual. Mifune, estando em um corpo velho, quebra com a noção realista e abre possibilidade de uma análise mais teatralizada, logo, a ilusão do teatro reprograma a recepção do espectador. A força do teatro afirma-se no princípio de transformação que rege o espaço, o jogo dos atores, a temática e as relações dessas artes entre si, o espaço teatral torna-se, afora a tela, produtor de impressões cinematográficas e afora a tela e coreografia, a personagem alcança uma forte concentração de ideias e dogmas culturais.

O jogo de Mifune abraça o contra psicologismo defendido por Artaud, em seu livro *Teatro e seu duplo* (2012), assim como é referenciada neste estudo a tese de doutorado do filósofo japonês Kuniichi Uno (2022).

Em “relação ao problema da representação, especialmente psicológica”, Uno traz uma importante contribuição dos estudos de Artaud que podemos colocar em relação à escolha de Kurosawa em ter Mifune deslocado de seu corpo habitual conhecido, para um corpo velho,

¹³ Para aprofundamento sobre o corpo no Japão, ler C. Greiner: **Fabulações do corpo japonês**, 2017; leituras **do corpo no Japão e suas diásporas cognitivas**, 2015.

quebrando a noção de realismo:

Os textos de *Le théâtre et son double* (O teatro e seu duplo) abrem uma dimensão nova, por meio de sua “metafísica”, em relação ao problema da representação, especialmente psicológica. É preciso examinar, aqui, mais de perto, o problema da representação no teatro. Ela implica, antes de tudo, o ato de imitar o real. A fala, o gesto, o cenário, são apresentados mais ou menos como parecem ser na realidade; o espaço teatral não é construído a partir do princípio totalmente autônomo da realidade tal como vivida na vida cotidiana. O espaço teatral está submisso à imagem do real. E tudo o que Meierhold fortemente criticou como “naturalismo” no teatro. (UNO, 2022, p. 118)

A atuação teatral do teatro tradicional hindu-asiático permite esta quebra da verossimilhança. Seria esta a postura que Kurosawa e Mifune adotam, teatralizar a personagem, mantendo o código físico da postura da máscara do velho dos teatros clássicos. Uno segue sua fala:

Mas, na realidade, o teatro nunca imita perfeitamente o real. Mesmo se o teatro for representativo, não apenas descreve esse ou aquele momento dramático da vida, mas também transforma e estiliza a realidade adotada. Nesse sentido, ele não é tão somente a representação imitativa do real; ele representa algo diferente da realidade: ele representa e reintroduz uma ideologia ou uma economia que prescrevem o jogo imitativo do teatro. Desse modo, o teatro representativo representa um sistema ideológico que prescreve o jogo imitativo mais do que representa o real. Entre estes dois tipos de representação, é preciso destacar a representação psicológica. Uma determinada situação no palco traz um conjunto de efeitos psicológicos aos espectadores. A fala, o jogo imitativo e o cenário servem para evocar efeitos psicológicos como legíveis; o espaço teatral é construído sobretudo em vista destes efeitos. (UNO, 2022, pp. 118-119)

Mas para além da ruptura com uma concepção realista ou simbolista, figurativa ou sugestiva do lugar cênico, a escolha de Kurosawa e Mifune para o corpo da personagem introduz ao ator a possibilidade maior de ser um construtor imagético de uma fabulação, de maneira pela qual, pela opacidade *versus* a transparência das outras personagens, a submissão dos imperativos dinâmicos de uma busca por verossimilhança perderá, tendo em vista que o corpo acontece como imagem fílmica na ação e no movimento da personagem, atuando e sendo, simultaneamente, implodindo as concepções sobre naturalismo em filmes com premissa de drama contemporâneo.

Para *Anatomia do Medo*, Mifune cria em seu personagem Nakajima uma relação com o extranatural, com a experiência cotidiana, em uma reconstrução figurativa do cotidiano. A personagem traz uma grande insistência sobre o lado sensível da humanidade. Materializado na força e determinação inicial, Mifune constrói na forma visual e rítmica, que se ancora na criação do real e lastreia o imaginário.

2.4.– A máscara do guerreiro herói - *A Fortaleza Escondida*.

Entraremos agora na “fixação do arquetípico no corpo”, o nascimento do *devir-guerreiro*, que Mifune irá imortalizar em suas atuações. Seu corpo, cartograficamente referido no capítulo I, toma aqui a essência do termo *devir*: põe em transformação os seres e as formas. No sentido que, a forma neste caso será o sustentáculo para os estados emocionais, suscitando associações nas posturas físicas, por uma transmissão puramente musical, dinâmica e rítmica que este corpo teatral (como já dito, o guerreiro *kabuki*, *noh* e do *bunraku*) territorializado em uma primeira instância, será desterritorializado ao ser retirado de seu ambiente natural (o palco) e transmutado num processo de reterritorialização na tela de cinema.

A Fortaleza Escondida (1958), filme que consagra Mifune como o guerreiro samurai, após a trilogia do Samurai Musashi de Hiroshi Inagaki (Miyamoto Musashi Samurai I, II e III – (1954, 55 e 56) e do *Trono Manchado de Sangue*, de Akira Kurosawa (1957). Em *A Fortaleza Escondida*, volto a debater a questão levantada por Artaud sobre a metafísica na atuação, em conjunto com Meierhold na fisicalidade do ator. Em ambos os autores teremos o embasamento para tratar este corpo arquetípico, que será fixado por Mifune e reproduzido em sequência, seja por falta de tempo entre um filme e outro, seja pelo excesso de filmes que o estúdio Toho obrigava-o a executar (*Mifune: The Last Samurai*, 2015).

A pantomima de suas ações físicas – movimentos enigmáticos pavimentados por gestos geométricos, tomados de empréstimo das lutas marciais – são estruturadas sobre contrastes com as outras personagens, todas com formas bem definidas: os dois aldeões, a princesa guerreira, o general – honrado guerreiro. Os movimentos voltam a se repetir, em sequências que se aproximam das danças teatrais do palco *kabuki*, *noh* e do *bunraku*, porém, com um distanciamento do palco, diferente, mas aproximado, e mantendo o que defendo como arte do grotesco, que neste corpo épico deve tornar-se engajado. O corpo que se molda neste filme, exatamente devido à sua prática dos ritmos, de sua reflexão coreográfica e de sua cultura relativa às formas hindu-asiáticas – teatro, dança, pinturas e gravuras e literatura – contribui para aprofundar o jogo do ator plástico, no ator épico.

Para Artaud, a questão do corpo é basilar em sua obra, o corpo é uma substância única. Para que ele aconteça na cena, é necessário excluir a divisão mente-corpo. Uno diz:

Ele começa a conceber o corpo como substância única irreduzível, excluindo a divisão mente-corpo, ou seja, para ele, não é mais Deus que é infinito; o infinito é o corpo e, por outro lado, é Deus quem delimita o infinito do corpo. Contudo este corpo não só deve ser compreendido e afirmado, mas sobretudo descoberto e construído, redescoberto e reconstruído. (UNO, 2022, p. 205)

O processo abordado por Deleuze e Guattari retorna aqui: é preciso abandonar o corpo como o compreendemos, desterritorializá-lo e, assim, reconstruir algo outro, em busca da potência da personagem. Apesar de se manter em algumas repetições da forma, Mifune contempla dentro desta proposta um novo corpo, jogando com a mimetização dos filmes de *chambara* (filmes históricos japoneses de lutas de espadas) do pré-guerra, mas criando outro, novo e reterritorializado. O conceito de território é um agenciamento. Agenciamento, conforme Guattari e Rolnik.

[...] é uma noção mais ampla do que as de estrutura, sistema, forma, processo, montagem, etc. Um agenciamento comporta componentes heterogêneos, tanto de ordem biológica, quanto social, maquínica, gnosiológica, imaginária. Na teoria esquizoanalítica do inconsciente, o agenciamento é concebido para substituir o “complexo” freudiano (GUATTARI; ROLNIK, 2010, p. 381).

Na teoria de Deleuze e Guattari, os agenciamentos são dispositivos que conduzem tanto humanos como não-humanos, podendo produzir a individuação e singularização, porém, ambas de caráter coletivo. Desta forma, como já dito, o corpo do ator na obra cinematográfica só se dará dentro do coletivo criativo, contando com as individualidades de todos os envolvidos, mas agindo dentro do todo.

Um território se constitui com os movimentos de agenciamentos maquínicos de corpos e agenciamentos coletivos de enunciação. Deleuze e Guattari utilizam-se da ideia de máquina para exprimir a hibridação existente nos processos de subjetivação, já que a máquina é o que humaniza o homem, assim como o homem, ao se maquinizar, subjetiva-se através da máquina. “A máquina é o conjunto de vizinhança homem-ferramenta-animal-coisa. Ela é a primeira em relação a eles, já que é a linha abstrata que os atravessa e os faz funcionar juntos.” (DELEUZE; PARNET, 2010, p. 122).

As cenas, aplicada por Kurosawa neste filme, ampliam-se e podem, então, serem definidas como um espaço, ao mesmo tempo, estreito e infinito, zona intermediária em que se interpenetram ficção (na narrativa) e realidade (nos fatos históricos de um Japão feudal), gêneros e artes do espetáculo, que reverberam no jogo dos atores. O movimento e a ação indicam a temporalidade do corpo primordial que servirá como metáfora. Mifune criou corpos que se aproximam do aspecto cultural e social do ser e revelou uma figura singular do tempo. O retrato fixado, o guerreiro samurai. O corpo estará sempre lá na imagem fílmica, e a partir desta figura, o ator reconstruirá um território no jogo e nas suas partituras, criando uma imagem indicial (PEIRCE, 2000), podendo construir um ser histórico ou fabular em cima das múltiplas possibilidades de domínio do que poderá o corpo. Esta figura ganhará forma na fusão do corpo e da imaginação criativa do ator.

Na ação dramática hindu-asiática, como citei no primeiro capítulo e que se alastra por todo o estudo, tem o corpo, movimentos e gestos, como base da narrativa. A ação acontece em espirais de tempo, onde o passado e o presente se misturam na forja das técnicas milenares em concomitância com as novas tecnologias do cinema. Percebemos isso nas cenas a cavalo, ou de lutas. Os extremos corporais se dilatam, fundindo-se num conceito que mistura o gesto naturalizado e expansivo, ambos seguindo o ritmo da forma, mas não presos a elas. Esta compressão de corpo entra em conflito com a compreensão de corpo no euro-ocidente. Cabe considerar que há um imperativo exercido pelo poder colonial, a tentativa de homogeneização das formas de saber e das linguagens eleitas como válidas. Essa validação é estética e política.

Kurosawa e Mifune criam, juntos, um meio efervescente em que a tradição é vizinha da modernidade; em que as formas, as personagens e todas as artes que eles convocam estão prontas a se metamorfosear por um objetivo ancestral, a arte de contar uma história e cuja função é ao mesmo tempo, estruturante e desestabilizadora.

A Fortaleza Escondida pertence a uma tradição de espetáculos, cujo centro está ligado há um tipo de jogo conhecido, com personagens muito claramente definidas. Porém, na forma é que reside a possibilidade de criação de imagens-pensamento (DELEUZE, 2022a), que evocadas, tomam forma nos corpos, músculos e nervos. Mesmo que, neste filme, Kurosawa tenha subvertido a ordem de importância, colocando destaque nos dois personagens cômicos dos camponeses, eles que são a linha central de condução da narrativa. *A Fortaleza Escondida* espelha os filmes de samurai pré-guerra, porém, nestes filmes quase todos os enredos são baseados nas peças de *kabuki* e *noh*. Neste quesito, a construção silenciosa da personagem de Mifune corrobora com a escolha de Kurosawa em subverter a ordem e dar aos agricultores a linha narrativa do filme.

A situação está dada: Estamos no século XVI, um período de guerras civis. Uma princesa, com sua família, seus servos e o tesouro do clã, estão sendo perseguidos. Se conseguirem cruzar o território inimigo e chegar a uma província amiga, serão salvos. O inimigo sabe disso e oferece uma recompensa pela captura da princesa. Ela está sendo guardada por um de seus generais e é ele quem a conduz na longa e perigosa jornada que se segue. Esta é a premissa principal da história. Eles levam consigo as mil e seiscentas peças de ouro e, com dois agricultores que o general capturou, apoiando-se na ganância deles, para carregar o ouro.

Entre fugas, aventuras e batalhas, em resumo, isso soa como qualquer um dos cerca de cem filmes de época que a indústria japonesa produzia anualmente (*Mifune: The Last Samurai*, 2015), e isso é apenas o objetivo do filme. Kurosawa aqui – como em *Sanjuro* – usa propositalmente o mesmo material com que são feitas as imagens das peças teatrais, onde as

fantasias são expostas nas lutas de espadas e batalhas pela justiça: códigos de honra, coincidências inesperadas, lealdade, princesas disfarçadas, tesouro perdido, fuga através das linhas inimigas. Repete a fórmula, porém, trazendo a construção da imagem através dos corpos dos atores, cada um assume uma postura e nela se mantém. Este corpo que Mifune passará a defender, o corpo samurai, que segue um restrito código de honra, mensagens reverberadas em seus músculos, gestos e silêncios. O estilo silencioso de Toshiro Mifune nasce neste personagem e seguirá sendo uma de suas marcas, criando signos para o seu jogo de atuação que se fixam e passam a se repetir, assim como as suas expressões de rosto marcantes, sua voz grave e ruídos animalescos.

Roteiro e personagens retirados das clássicas peças teatrais repetem o tema, assim como os corpos e máscaras dos atores. Temos o guerreiro honrado e a princesa na sua jornada de autoconhecimento. Comuns nas peças e contos, a dupla cômica típica do *kyoguen* e que inclusive é a base de inspiração para a franquia de filmes *Star Wars*, George Lucas (*Mifune: The Last Samurai*, 2015). O fato de utilizar-se de um roteiro previsto, com formas fixas do teatro, faz com que o filme se torne um rico objeto de análise das atuações. Os arquetípicos tipos físicos são amplamente explorados, com isso, o trabalho do ator amplia-se em possibilidades, na medida que as cenas se definem como um mundo de interrelações dinâmicas. O jogo coletivo, o jogo com os objetos, a criação de significações no processo dos corpos que atuam. Partituras físicas codificadas que permitem que o ator explore suas nuances mais diversas. Desde a primeira aparição no filme, o corpo já se comporta dentro da forma e da máscara.



2.3.a) - Bushido – a partitura física do guerreiro samurai.

O *Bushido* (o caminho do guerreiro), conhecido código de conduta e honra do samurai, é espelhado nas posturas físicas e gestualidade criada por Mifune nos filmes deste período. O *Bushido* como código de conduta segue os preceitos fundamentalmente do *Budismo Zen*, do *Xintoísmo* e *Confucionismo*. Dois livros são apontados como destaques: o *Hagakure* – Oculto pelas Folhas, de Yamamoto Tsunetomo, escrito no século XVII e *Gorin No Sho* – O livro dos cinco anéis, de Miyamoto Musashi (1584-1645). Não há fontes seguras, mas suspeita-se que, de certa forma, o código de conduta tenha se inspirado na tradução do famoso tratado de *Sun Tzu*, *A Arte da Guerra* (aproximadamente 500 a.e.c), trazido para o Japão no período *Sengoku* (1467-1568) pelo *daimyo Takeda Shingen* (1521-1573) (HENSHALL, 2008).

Como citado anteriormente, em *Os Sete Samurais*, Mifune trouxe um corpo dentro da técnica teatral diluída em composição com a forma arquetípica do macaco; no *Trono Manchado de Sangue*, um guerreiro – no arquetipo do vilão, dentro da linguagem teatral do *noh*. Já em *A Fortaleza Escondida*, o corpo do herói guerreiro se fixa na estrutura imagética de Mifune, em comunhão a construção pessoal, com um código de conduta muito rigoroso durante o período do exército e da Segunda Guerra, e nas experiências dos outros filmes precedentes. Mifune funde-se neste corpo, para o bem e para o mal, no quesito da relação criativa do ator. No caso da fortaleza escondida, este corpo teatral vivo assume uma postura mais minimalista e silenciosa, dando a ele como uma de suas características principais, copiada por outros atores (como já citado, Clint Eastwood, Keanu Reaves, entre outros). Os gestos se tornam repetições simbólicas: a coceira da barba, as máscaras faciais, a postura ao caminhar. A forma auxilia o

ator na construção, mas também o engessa. Se esta forma não vier com o espaço temporal para a criação variada de personagens, ela tende a se repetir.

Esta relação de fixação não exclui a poética da criação. Mifune segue na esteira do ator-criador, ou ator-autor (MACGILLIGAN, 1980). Essa força criativa encontra substrato na sua poética pessoal para a cena. O ator de cinema trará em seu corpo, gestos e movimentos, a produção imagética que criará signos. Neste sentido, o ofício passa a ser nicho de produção de sentido narrativo e formalizado dentro do filme, na personagem. O ator passa a ser um corpo-organismo que dará vida a imagens.

Para olharmos o jogo de Mifune, adentrando mais profundamente no pensamento metafísico de Artaud e biomecânico de Meierhold, o ator trabalha na composição e na criação da personagem, ao pensar justamente a dramaturgia física e gestual em termos de partitura. O termo dramaturgia não está somente relacionado a uma narrativa literária, mas também a uma dramaturgia dinâmica de um corpo de um ator-criador, como uma orquestra, ou como uma criação musical. O ator passa a ser um maestro de si (no que se refere ao seu entendimento dos arquetípicos trazidos para a personagem, referências e afins), a criação segue os ritmos e dinamismos, que trabalham em conjunto. No caso: encenação, fotografia, direção de arte e lógico, os jogos entre os atores, que afetam o espectador no nível da recepção, sensorial e identificável, cumprindo o pacto com a audiência.

Ao pensarmos desse modo, pode-se chamar de dramaturgia dos gestos as formas que o ator cria para seu personagem e que não estão atadas à representação (da vida), mas às interpretações de histórias (dança, mimo, performance). A composição que o ator cria, a dramaturgia em termos de partitura (movimento, gesto, vocal, etc.) é uma maneira de pensar por meio de uma técnica que permite organizar os materiais para poder construir, desvelar e entrelaçar relações na cena. Quando me refiro à composição, me refiro a criar coerência, mas não transparência com a vida real, pois é na complexidade que se anima uma estrutura cênica e permite ao espectador lê-la com sua própria imaginação, ideias, arquetípicos e influências.

As relações constituídas pelo ator na composição, num primeiro momento, dizem respeito ao treinamento e às suas experiências pessoais em termos de cartografia de um corpo-organismo, como citado no primeiro capítulo, em como operar sobre seus próprios estados de emoção realizando partituras físicas. São nestas partituras (assim como na música) que o ator irá se apoiar na cena. No teatro, temos a reverberação de séculos de estudos e aprofundamentos sobre as formas cênicas hindu-asiáticas, que trabalham com a forma para dar ao ator a liberdade de expansão, e tendo na forma o local para onde ele pode voltar caso seja necessário. As partituras dão ao ator a forma, o corpo estruturado que ele pode voltar-se para os estados de

emoção. O termo em si, usado no teatro hindu-asiático, vem de uma relação com os estados (emoções) básicos, como: amor, ódio, paixão, fúria, prazer, maravilhamento, etc.

Cada estado é trabalhado pelo ator em graus que a cena exige, ou seja, não há psicologismos, mas o estado latente e suas variações de graus e tipos, por exemplo, em *Anatomia do medo*, o estado é o medo que o personagem cria com relação à Bomba H, e esse medo se verte e se multiplica, levando-o a insanidade. Mifune constrói essa personagem e sua linha temporal em relação ao medo da personagem, e identificamos no corpo que essa evolução e as características visíveis e aplicáveis estão em sua partitura física.

Em *A Fortaleza Escondida*, teremos a compreensão do *bushido* como processo para composição da partitura física, que ao recortarmos as cenas de confronto, trabalhemos a ideia da fúria: Mifune verte sua fúria em fisicalidade e potência vocal, e nós, espectadores, recebemos, identificamos e aceitamos, ou não, esses estados, ou melhor, aceitamos ou não o pacto. Dito isso, é preciso entender que a composição da fúria ou do medo, ou de outros estados, será lida no corpo do ator, não em um aparente estado psicológico, mas na fisicalidade que ele irá transmitir na cena. Vale ressaltar que a composição será trabalhada na intensidade dos estados, ou seja, não me refiro apenas ao gesto expandido teatralizado, mas da potência que esse ator transmitirá no seu corpo, em macro ou micro.

O segundo momento diz respeito a como o ator deve organizar-se no domínio da linguagem ao criar relações com os outros elementos e, num último momento, diz respeito ao processo de composição, de como ele deve elaborar suas imagens para o público e induzi-lo a receber o signo.

Assim, o que se modifica na dramaturgia é a noção de composição do ator, que está ligada a uma escritura e esta, por sua vez, a uma forma de registro, ou seja, a partitura. Com respeito a esse conceito, Patrice Pavis assinala:

Se a música dispõe de um sistema muito preciso para notar as partes instrumentais de um trecho, o teatro está longe de ter a sua disposição semelhante metalinguagem capaz de fazer o levantamento sincrônico de todas as artes cênicas, códigos ou sistemas significantes. No entanto, periodicamente surge a reivindicação de uma linguagem de notação cênica entre os encenadores e teóricos. Os hieróglifos de Artaud e Grotowski, os *gestus* de Brecht, as ondas rítmicas de Stanislavski e os esquemas biomecânicos de Meierhold são algumas tentativas de escritura cênica autônoma. (PAVIS, 2005, p. 279)

A partitura do movimento do ator tornou-se uma referência central para analisar o ator de teatro, e nesse ponto, acho que é possível converter em estudo do ator no cinema, tendo em vista que a partitura está na imagem fílmica do ator e é nela que podemos qualificar e quantificar.

Em *Canoa de papel* (2009), Eugenio Barba afirmou que a composição de uma partitura

de ações faz com que um corpo natural se torne um corpo cênico, e conclui afirmando que “qualquer que seja a estética da encenação, deve existir uma relação entre a partitura e a sub-partitura, os pontos de apoio, a mobilização interna do ator.” (BARBA, 2009, p. 171). A dramaturgia está associada à ideia de composição da personagem como um todo no processo criativo, é possível distinguir duas dramaturgias principais (não são as únicas): uma dramaturgia do ator e uma dramaturgia do diretor. Para ambas, é decisivo o trabalho de composição, isto é, de fabulação e composição poética do movimento, que tem por objeto as ações físicas e vocais.

Neste aspecto, em que a imagem fixada no corpo passa a ter um objetivo, na busca pelas técnicas do ator e seu treinamento contínuo para atingir níveis de excelência, da presença do ator na tela e procurando “fixar a transculturalidade dos princípios-que-retornam” (BARBA, 2009, p. 22). Princípios esses que serão encontrados no jogo de Mifune e em suas partituras físicas. Com variações dentro do comportamento expressivo, que irá ser observado como base dos diferentes gêneros, estilos e papéis que Mifune desenrolará a partir de 1958 com *A Fortaleza Escondida*.

No que se refere ao corpo e ao movimento do ator e suas conexões com outros campos do conhecimento científico, destaco suas aplicações dentro da análise dos filmes a partir das formas físicas que compõem a atuação épica anti-naturalista, dando ênfase no estudo dos princípios expressivos do ator. Seguindo a esteira do que foi abordado na primeira parte da tese, sigo buscando um olhar distanciado acerca das análises atorais, tendo como base os métodos que seguem essa cartilha naturalístico-realista.

2.3.b) Atuação épica.

Na construção imagética do corpo samurai, a criação parte para um corpo em um realismo no sentido mais elevado do termo, em que o universo do jogo de atuação no filme abraça uma realidade fantástica, dilatando as possibilidades de cruzamento que cumpre reencontrar esse estilo, em comunhão com o grotesco, os gestos expandidos, a postura baseada em formas pré-estabelecidas de treinamento. Toda a ação física do corpo épico visa pôr em tensão o real por meio da arte do ator, a fim de rebater os limites impostos por políticas de atuação que perpassam um caminho de uma estética mais austerizada ou politicamente aceita. Na busca por esse corpo épico, abraçamos o grotesco como forma e força de tensão que provoca incômodos no sistema estilístico dominante. A postura não é negar, é criar fricções, o corpo épico versa neste jogo, que amplifica a narrativa a partir do corpo, gestos e movimentos, fisiologicamente. Este processo utiliza não só do estilo de jogo do ator, mas também dos outros elementos do filme, desde a escolha da encenação ao estilo de filme, porém, nesta categoria de

jogo, o corpo será sempre o elemento primevo da atuação, condensando e trabalhando suas particularidades físicas na ação cênica.

Kurosawa transforma a atmosfera dos seus filmes entre o real e a fantasia, utilizando os artifícios do cinema naturalista nos cenários reais, coreografias de batalhas, fotografia, direção de arte. Para o jogo de atuação, mais próximo do corpo épico, desenvolve-se a imagem-pulsão, “uma das modalidades da imagem-movimento que corresponde à figuração da energia” (AUMONT; MARIE, 2012), que reverbera nos gestos e nas posturas.

O conceito do corpo épico em si, seria entender que o jogo de atuação se materializa no corpo (seja no gesto expandido ou no condensado, sem perder a potência), o natural estaria ligado a natureza do ser, podendo variar dentro das formas, seja no grotesco, no surrealismo e afins, mas que todas as formas escolhidas de estilo de cinema. A forma que expande o corpo e que, assim, o deixa livre para a criação das personagens e das ações físicas. Importante pontuar que o estado de criação do jogo de atuação não são coisas (no substantivo), mas processos, no caso, a possibilidade de abertura de perspectiva que auxilia o entendimento do processo de descobertas destes corpos. Como cita Greiner, a partir dos autores William James e Gilbert Simondon: “[...] aquilo que existe não se refere a coisas feitas, mas as coisas se fazendo – sejam estas coisas corpos, indivíduos, imagens ou ideias.” (2017, p. 595).

Em *Anatomia do medo*, teremos um corpo que fala na forma, vai ao exagero, constrói a relação de verdade cênica para a narrativa. Em *A Fortaleza Escondida*, teremos um corpo silencioso, com a postura dentro da forma e da máscara de samurai, ele gira em espiral, criando uma ação para a personagem que se relaciona diretamente com as máscaras, indo buscar inspiração na tradição.

Neste aspecto, Kurosawa irá destacar quatro grupos de personagens: a nobreza, os rudes e cômicos camponeses, os revoltados e os grupos intermediários, compreendendo os domésticos. Nenhuma benevolência: os interesses de classe são acentuados e os conflitos aguçados. A encenação se funde sobre a oposição desses dois campos em que as personagens têm seu lugar, e em relação aos quais os atores se tornam muito claramente. Todas as ações refletem o corpo épico, a postura, os movimentos, e não haverá meias-medidas, nem análises psicológicas. O corpo épico neste filme servirá como modelo de análise não apenas para Mifune, mas para todas as divisões: a princesa, os camponeses, os revoltosos e os domésticos, todos trabalham no registro do corpo épico aqui defendido. Compondo seus personagens numa narrativa, que tem no corpo sua base estrutural.

O sistema de personagens está aí, no jogo da máscara social e dos tipos fixos originários do teatro. Por meio das máscaras, a história joga com a atualidade no campo dos exploradores

e dos explorados. A reorganização das personagens que efetua transforma-as todas em sujeitos ativos. Como já dito anteriormente, enfatizo aqui, as máscaras sociais, os tipos de personagens que contam aquela história, são encarnados por meio dos signos: uma indumentária, uma maquiagem, um penteado, uma barba, um gestual, uma voz e entonações, e atributos-objetos típicos. Nenhuma nuance nem requinte no jogo de atuação, sem que a simplificação, contudo, exclua a ambivalência.



No jogo entre a imobilidade e o gesto expandido, o jogo encontra no seu duplo a força do modelo de *pessoa cênica* proveniente da construção imagética, corpos estimulados nos tipos físicos de cada personagem; tipos físicos estes, construídos durante a codificação e a evolução da técnica no corpo em treinamento pré-expressivo, antes da cena. Uno diz que em Artaud o seu teatro tem um duplo: “deve ser, ao mesmo tempo, físico e abstrato” (2022, p. 21). No jogo de atuação aqui presente, teremos o mesmo princípio motor, o físico e o abstrato jogam juntos, causando ação e reação, espelhamentos. Através desses territórios, o ator constrói na sua anatomia a estrutura para executar um tipo físico de personagem, com o movimento coreografado e codificado, e tendo espaço para expansão dentro do *kata* (A Forma). Uno afirma ainda, completando a linha de pensamento de Artaud:

O importante é *duplicar* o corpo: que o físico se faça metafísico imediatamente e que a desordem latente no corpo seja explicitada; aí se anima o estado virtual do corpo, um corpo anárquico no corpo orgânico. A vibração do corpo desenha linhas abstratas. Esse estado linear e abstrato do movimento do corpo, Artaud chama de metafísico, virtual e também de sombras. (UNO, 2022, p. 121)

Este estado do corpo duplicado, estado de ação na cena, que a partir do conceito de desterritorializar e reterritorializar, o corpo cênico ganha outra qualidade de jogo. Destruindo as fronteiras sobre os limites do corpo e expandindo o território com as imagens fixadas.



A forma do corpo de Mifune se manterá em todas as cenas, das ações mais simples, como vemos nas imagens anteriores. O seu corpo, marcado pela forma, jogará com os estados dentro dela. A postura, a nobreza do gesto, a forma de condução energética da ação, são, me parece, espelhamentos do código de conduta dos samurais. Tanto em “trono manchado” como

na “fortaleza escondida” poderemos construir essa leitura. No caso do “trono manchado” a postura se dilui e assume a máscara do vilão a partir de determinado momento (a traição ao rei). No caso da “fortaleza escondida”, essa postura se manterá durante todas as cenas.

Aqui vemos a forma em duas molduras diferentes. A primeira, o *Trono Manchado de Sangue*, e a segunda, *A Fortaleza Escondida*:



Em ambas as máscaras, veremos a forma, mas no olhar, acessamos o princípio do dispositivo do ator, o estado que será transmitido pelo corpo. Assim como na ação física, o corpo como gerador de poesia. Ao mesmo tempo, em que o ator que opta por seguir essa linha de estudos tem seus movimentos dentro das regras e tratados, esse mesmo ator buscará dentro dessa sequência, desse *kata*, a supremacia do movimento, o sublime do gesto, que se baseia em

princípios ligados a traços de suas cosmogonias e traços culturais.

Olhando para esse tema e trazendo para o diálogo com o ator de cinema, tendo em vista que não é possível transpor inteiramente a atuação teatral para o cinema e vice-versa, mas trazer registros que tracem um elo entre os dispositivos (teatro e cinema). Para tanto, o ator se adapta e traz consigo a busca do treinamento constante. Quanto a isso, Oida (2012) cita: “O que é um artista verdadeiramente inovador? A meu ver, é alguém que possui uma técnica tradicional, que é capaz de compreender a essência da arte tradicional, e que tenta, ao mesmo tempo, articular esse saber com a experiência do mundo moderno”. (OIDA, 2012, p. 33).

Dessa citação do Oida, trago a questão de compreender a “arte tradicional” e dialogar com a “experiência do mundo moderno”, no caso dos filmes citados neste capítulo, a escolha do registro de atuação, que dialoga com a escolha da *mise-en-scène*, é compreender o diálogo com a atuação teatral, não como algo que engesse o ator, mas que expanda seus horizontes e possibilidades criativas de imagens.

A dramaturgia do corpo passa e transpassa na construção e na fixação da imagem como signo, como afirma Peirce “tudo é signo, inclusive a matéria” (GREINER, 2015, p. 156). Portanto, compreender a construção da imagem como princípio do dispositivo é tratar a vertente hindu-asiática como uma das estradas das grandes encruzilhadas dos saberes. Daí a seriedade, reflexão, ponderação, concentração no jogo de atuação. Nesta dinâmica, exige-se do ator a supressão de todas as tensões que são provenientes da necessidade de mostrar as emoções, deixando-o livre para que o seu corpo sinta e viva as emoções/estados da personagem.

Neste processo, começamos a trazer o jogo espacial que provocará menos deslocamentos nas cenas, colocando a ênfase no gesto corporal, na imobilidade, na máscara e no jogo com os objetos. O espaço e o jogo de atuação ficam ligados. Com a economia de espaço, de movimentos, o sistema gestual criado pelo ator ganhará destaque. Esse caminho abre a perspectiva do contraste com a imensidão das imagens do cenário de *A Fortaleza Escondida*, em contraponto com o jogo de movimento de Mifune.

do cérebro para dentro e também quando reconstruímos objetos a partir da memória e da imaginação, ou seja, de dentro para fora. Palavras são organizadas no cérebro primeiramente como imagens verbais e, em seguida, como imagens não verbais, ou seja, conceitos. Qualquer símbolo que se possa conceber é uma imagem e há pouco resíduo mental que não se componha como imagem. Os sentimentos também constituem imagens, são as imagens somatossensoriais que sinalizam aspectos dos estados do corpo. É bom notar que muitas imagens nem chegam a ser conscientes. Tudo isso é importante para entender como o que está fora adentra o corpo e como se dá a representação. (GREINER, 2017, p. 68)

Na ação cênica do corpo épico, as imagens físicas são tradutoras dos estados emocionais. Através desta leitura, o jogo de Mifune se constitui um dispositivo importante para a criação do signo do samurai. Conforme citação do livro de Greiner sobre o Antônio Damásio (GREINER, 2017, p. 66), segundo o autor, “as imagens internas do corpo são as imagens diretamente baseadas nas representações neurais que ocorrem nos córtices sensoriais iniciais” (*ibidem*) e segue “o nosso depósito do saber. Incluem o conhecimento inato e o adquirido pela experiência” (*ibidem*). Ou seja, se Mifune utiliza toda sua cultura pictórica para acionar o corpo inicial dessas personagens, ele versa com o que defendo como corpo épico e atuação épica, ele utilizará estas imagens na construção da imagem cênica de seus personagens e a composição formal no dinamismo da criação visual de seus personagens.

Na criação da personagem os tratados de teatro abordam diferentes caminhos, uma dessas vertentes e que poderíamos analisar como contraponto, é a vertente do naturalismo/realismo, que se baseia na criação da personagem através dos estudos de Konstantin Stanislavski (1863-1938) e se tornam basilares na criação da personagem no euro-ocidente. Para Stanislavski em *A construção da personagem* (1970), a pesquisa em teatro se dá no “si mesmo” do ator. Pesquisar o “si mesmo” é pesquisar a vida inteira; no caso do teatro, é fazer a vida acontecer na cena. O acontecimento da vida no palco é o acontecimento desse si mesmo com todas as suas complexidades; é tornar-se linguagem própria à cena. O si mesmo, em constante transformação, constitui seu repertório de vivências e traz questões fundamentais como memória, ação, linguagem. Nesta premissa, o ator constrói a partir dos elementos dados na vida e no cotidiano. Esse é um dos pilares de exemplos que se baseiam na forma do psicologismo na construção da personagem. No corpo épico, entendo as relações cartográficas do ator, o si mesmo exposto por Stanislavski, como uma das possibilidades de molas propulsoras físicas, que, aliada às técnicas, somam-se na construção da personagem.

Provocado pela imaginação criativa, o corpo trará na forma várias reações coreográficas, porém não fixado apenas no “homem biológico”, na concepção meierholdiana, que seria uma soma de montagens repetitivas que coloca em evidência a mecânica das relações humanas, sociais e amorosas, porém, ao isolar esta mecânica, o gesto ficaria preso na ação da marionete. O corpo épico expandirá essa noção mecânica, fortalecendo as relações, e assim ampliando para uma compreensão do corpo e da atuação que seja inflado de influências das experiências do ator e/ou do seu treinamento tanto físico (objetivo) como imagético (subjetivo).

Assim, utilizando desta premissa, o corpo de Mifune espelha a sua experiência em outros filmes e seu treinamento pessoal, juntamente com o código do *Bushido*, os movimentos do herói. Sendo assim, passa a reverberar em outros atores e atrizes, inclusive no mesmo filme,

por exemplo, a forma que a princesa se porta e se movimenta. Ela, uma jovem de aproximadamente dezesseis anos, que, de certa forma, mimetiza os movimentos do general, porém com as características da personagem. A heroína deste filme é uma jovem princesa rebelde, astuta, mas turbulenta. Além disso, as cenas de luta de espadas, sob a direção de Kurosawa, ganham outra magnitude no que diz respeito a coreografias de câmera, de planos e dos atores, mantinham certa relação com os movimentos dos sete samurais, herdados do *Kabuki*, e do *Trono Manchado de Sangue*, herdados do *noh*, mas, foram modeladas, a partir de alguns dos filmes de *westerns* americanos, mais especificamente de John Ford, com ações e movimentos rápidos de corpo dos atores (particularmente Mifune e Misa Uehara), além de cortes precisos no jogo de câmera.

A sequência *Trono Manchado de Sangue* de Akira Kurosawa, a trilogia do samurai Musashi de Hiroshi Inagaki e, em seguida, *A Fortaleza Escondida* de Akira Kurosawa, trouxe a figuração do samurai honrando, que se baseia em um código de conduta de sua época. Tal imagem tornou-se firmemente estabelecida no corpo, gesto e movimentos que Toshiro Mifune construiu para suas personagens.

No próximo capítulo, abordarei a fixação do corpo dentro do estilo samurai em dois filmes construídos inicialmente como uma crítica ao processo comercial que o estúdio Toho impôs a Mifune e a Kurosawa, mas que se tornaram dois ícones da cinematografia de ambos: *Yojimbo* e *Sanjuro*. Nestes filmes aprofundarei o corpo como estrutura única que passará a ser, como cita Kuniichi Uno, sobre Artaud, “substância única irreduzível, excluindo a divisão mente-corpo, ou seja, para ele [...] o infinito é o corpo. Contudo, este corpo não deve ser compreendido e afirmado, mas sobretudo descoberto e construído, redescoberto e reconstruído.” (UNO, 2022, p. 205).

O estilo silencioso de Mifune se alarga nos filmes *Yojimbo* e *Sanjuro*. O silêncio e os seus gestos são comunicantes, para além das palavras, como cita Maurice Merleau-Ponty na *Fenomenologia da Percepção*:

A nossa visão do homem permanecerá superficial enquanto não conseguirmos regressar a essa origem, enquanto não conseguirmos encontrar, por baixo da tagarelice das palavras, o silêncio primordial, e enquanto não descrevermos a ação que quebra o silêncio. A palavra falada é um gesto e seu significado é o mundo. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 250)

Como veremos na análise deste próximo capítulo, abordo o tópico do não-verbal como forma, mas também como desenho do corpo de Mifune na transmissão narrativa pelo corpo, através do silêncio, defendendo que o ator poderá construir essa realidade como uma forma implícita de comunicação existente na sociedade, no caso a japonesa, mas poderá ser acessado

por qualquer corpo.

Sem qualquer intenção de essencialismo cultural, defendo que as dimensões comunicativas permanecem inegáveis, independente dos tipos e estilos de corpos envolvidos, desde que o princípio narrativo se faça, e a comunicação e o ato de contar uma história ocorram. No entanto, a sua dimensão sociocultural e, efetivamente, o treinamento dado ao corpo comunicante que atua, vai corresponder ao desempenho e “completá-lo” como resultado de práticas comunicativas. Assim, as expressões não-verbais operam como importantes aspectos na percepção da arte japonesa.

Capítulo 3 – Fixação do tipo físico do samurai –

Yojimbo e Sanjuro

“Jacques Rancière, a partir de sua leitura sobre o conceito de fotogenia do teórico e realizador Jean Epstein, a fábula cinematográfica é nascida de uma dramaturgia ficcional e de uma dramaturgia plástica e opera no paradoxo das assimilações e negações da literatura, das formas plásticas e da voz teatral, que deram origem ao cinema – segundo o autor, uma fábula é sempre impura e contrariada.” (CONDE, 2019, p. 26)

“A partir do momento em que nós atribuímos o todo na ordem eterna das formas e das poses, ou no conjunto dos instantes quaisquer, ou o tempo é apenas a imagem da eternidade, ou é a consequência do conjunto; não há mais lugar para o movimento real.” (DELEUZE, 2022, p. 12)

Durante os primeiros 01”50’ dos créditos de abertura de *Yojimbo* (1961), acompanhamos a câmera em plano fechado nas costas da personagem enquanto ela caminha. Ao final do *travelling*, a câmera desce e passa a filmar os pés da personagem. Durante este percurso, temos um corpo, em plano médio, seguido de um close-up, se movimentando. Porém, no primeiro momento deste corpo no plano, ele para, de costas, tira a mão por dentro do *kimono* e coça a nuca. Após esse movimento, inicia sua caminhada lenta, ondulada, sempre com movimentos repetidos dos ombros e um leve arqueado para frente. O plano está dado e temos a apresentação da personagem, um samurai andarilho, que Mifune imortalizou em uma forma. O plano abre em uma encruzilhada, o personagem é revelado, na pantomima temos a informação, o não-lugar, a dúvida, o arremesso da sorte do destino e o caminho a ser tomado, claramente desenhados na ação física (sem falas) da personagem, fechando a cena nos pés cruzando o graveto que determinou o caminho a seguir.



Apresentando o personagem como um todo, já nos 02”32’ de filme, ainda de costas, vemos o movimento do ombro por dentro do *kimono* que será reproduzido em outros tantos filmes, como um gesto signo das personagens. A leitura deste gesto, dentro do jogo do ator, é subjetiva, e irá conforme a experiência e referências de cada espectador. O que levará a personagem a esta ação dramática? Neste momento, ainda não é possível realizar uma leitura, mas o fato é a escolha do ator em repetir este movimento. A investigação do corpo do ator é entender as escolhas dele para compor a personagem. O fato é que Mifune criou um corpo que vai além dos samurais, como já enfatizado nos capítulos anteriores.



Ampliando a noção de corpo, imagem e fabulação a partir da atuação, a gênese do debate está justamente na construção de uma ação cênica através de um corpo que seja significativo. Na etimologia do termo ‘imagem’, ‘signo’ e ‘ideia’ temos alguma similaridade, levando em conta a ambivalência que *imago* carrega, de um lado, como imitação, representação, e de outro, como fenômeno da imagem, a aparência, a presença. Para Pierce, o signo é tudo, inclusive a matéria. Logo, a imagem e a materialização dela. Deleuze, seguindo o pensamento de Pierce, afirma, não apenas que toda imagem é signo, mas também que os signos são imagens que reenviam a outras imagens e que se multiplicam através da árvore-raiz, horizontal e verticalmente, sem imitação por reprodução, mas assimilação dos pontos de interesse que se reterritorializam no corpo da nova personagem.

Neste ponto, onde adentramos no pensamento artaudiano sobre o corpo, Uno diz: “Artaud também coloca essa questão ao longo de toda sua vida (o que é o corpo?), e a prolonga sobre um horizonte que ultrapassa amplamente o corpo orgânico biológico” (2022, p. 205). O corpo na imagem fílmica passará a ser uma dramaturgia plástica e ficcional, como cita Conde

(2019), essa representação plástica gerada artificialmente por um dispositivo que cresce na ficcionalidade. Para tanto, o jogo será criado na figura da personagem, que gere provocações e conexão de leitura para o espectador.

“Há muito tempo”, disse Kurosawa: “Eu queria fazer um filme realmente interessante. Finalmente se transformou nesta imagem. A história é tão idealmente interessante que é surpreendente que ninguém mais tenha pensado nela. A ideia é rivalidade entre os dois lados, e ambos os lados são igualmente ruins. Todos nós sabemos como é isso. Aqui estamos nós, fracamente presos no meio, e é impossível escolher entre os males. Eu mesmo sempre quis, de uma forma ou de outra, parar essas batalhas sem sentido do mal contra o mal, mas somos todos mais ou menos fracos – nunca fui capaz de fazer isso. E é por isso que o herói desta foto é diferente de nós. Ele é capaz de ficar bem no meio e parar a luta. E é isso – ele – que pensei primeiro. Esse foi o começo do filme em minha mente. (KUROSAWA in RICHIE, 1999, p. 147)

Para a construção do herói em *Yojimbo* e *Sanjuro*, observo um processo de síntese do corpo, que Mifune trará a partir de suas próprias criações. Trazendo um corpo que espelha e exporta traços concretos de alguns de seus outros personagens anteriores, como, por exemplo: a caminhada lenta e vaga, com os ombros arqueados, que identificamos tanto nos dramas históricos, como *Os Sete Samurais* (1954), em *Rashomon* (1950), como nos dramas contemporâneos, como *Anjo Embriagado* (1948), *Cão Danado* (1949); encontramos também a postura das paradas e das lutas, etc., provenientes do jogo como em *A Fortaleza Escondida*, *Trono Manchado de Sangue*, assim como Samurai Musashi e filmes com outros realizadores, além do jogo de cabeça e dos tiques de coceira que perpetram em quase toda sua filmografia. Dentro da teoria de Charles Sanders Peirce, no modelo triádico do signo, enfatizando que, na sua teoria, como interpretamos um signo é o que permite que ele seja significado – o que lhe dá o seu significado. Portanto, os principais atributos de qualquer signo precisam ser suficientemente claros para transmitir o significado pretendido. Dito isso, cada ação da personagem, cada fixação de um gesto e movimentos, trará uma hiperbólica reação de conexão. Caberá à mestria do ator jogar ou não com essas qualidades.

A teoria de Peirce não se concentra apenas em signos materiais ou concretos, mas em qualquer tipo de signo. O corpo e o jogo de atuação vão criar relações com o espectador, provocando percepções, correlações e afins. Na leitura da análise do corpo de Mifune, que, aparentemente, criou uma convenção sobre a forma do samurai, que neste caso (*Yojimbo* e *Sanjuro*), seria do estilo “samurai vagabundo”, dentro da etimologia real do tempo, do latim “*vagabūndus, a, um*”, aquele que vaga pelo mundo, um “errante”, um *devir* claro, dentro do conceito deleuziano, onde *devir*, põe em transformação os seres e as suas formas. A transformação do corpo como imagem que narra, trazendo para uma memória coletiva do ator que conta a história utilizando dos seus movimentos livres e coreografados ao mesmo tempo, que criará uma conexão junto ao público. Assim acontecem os maiores personagens da

historiografia, seja do cinema, do teatro, da literatura. Pierce trará dele como um signo “convencional”.

Uma das divisões de signos mais famosas de Charles S. Peirce é em “ícones”, “índices” e “símbolos”. Um símbolo é, segundo Peirce, um signo convencional. Há de fato um certo acordo nos estudos clássicos e recentes de que a “convencionalidade” é um ingrediente necessário de um símbolo peirceano, uma parte necessária da sua definição. Na verdade, “convencional” é comumente e tacitamente tomado como a diferença específica da espécie “símbolo”: os símbolos são signos (gênero) que significam em virtude de uma convenção (diferença). De acordo com esta visão, todos os símbolos são sinais convencionais. Por outro lado, a convencionalidade tem sido frequentemente considerada de alguma forma imanente à essência dos símbolos, no sentido de que apenas os símbolos podem ser considerados convencionais. Chamarei a primeira afirmação e o seu inverso de primeira e segunda partes da “interpretação convencionalista” da concepção de símbolo de Peirce. Consoante a primeira parte da interpretação convencionalista, todos os símbolos peirceanos são convencionais; conforme a segunda parte, todos os signos convencionais são símbolos peirceanos.

Pensar no modelo criado por um ator para seu personagem, que venha a se tornar um símbolo, um signo convencionalizado, é trazer o ponto de intercessão do fazer técnico no cinema para os seus outros agentes criadores. Mas, como a classificação dos signos pelo viés do ator nos ajuda a compreender o cinema? Partindo de um processo de ilustrar como os signos produzidos no jogo de atuação afetam, tanto a teoria do cinema, como a recepção. Contudo, não há necessidade de antecipar como a semiótica é aplicada a algumas questões concretas da teoria do ator. Aqui o foco estará no princípio. Isto deve envolver a abordagem da velha questão: O que é – em princípio – o essencial no signo produzido pelo jogo de atuação? Qual é o especificamente cinematográfico? Conforme a definição de signo, estas questões podem ser reformuladas da seguinte forma: que tipo de significado é próprio do ator de cinema pela sua essência? Para um objeto de significado tão eminente, é importante indicar as forças lógicas que operam e provocam no jogo de atuação. Para este fim, devemos compreender a natureza dos signos no que diz respeito à atuação.

Como pontuado anteriormente, o ator é um criador de imaginários, de narrativas, através da fabulação do seu corpo e de sua imaginação. Para entender sobre o que proponho nesta análise, voltamos à ideia formal, que é simples e radical. Três elementos constituem cada ato de criação, pensamento, cognição e outro conteúdo da consciência – a imaginação. Assim que um pensamento ocorre, estes três elementos estão relacionados e são um, e esta unidade da relação triádica será materializada no corpo, e assim produzirá um signo. De modo geral, e

quando não há erro de categoria, podemos definir um signo formalmente, em termos categóricos: como instância perfeita de um terceiro, a função de um signo é colocar um primeiro em relação a um segundo. Esta descrição formal, possivelmente enigmática, constitui nosso próximo tópico.

Em *Yojimbo* (1961) e logo depois em *Sanjuro* (1962), Mifune está em seu auge, tanto físico como mentalmente como ator. Para a cultura japonesa e para o entendimento deste corpo, esta correlação é fundamental. Como cita Greiner acerca do corpo-mente na cultura asiática:

[...] quando Yuasa analisa a concepção corpo-mente no Japão, demonstra uma distinção em relação à fenomenologia e, mais especificamente, ao dualismo de propriedade, que diz respeito à importância do sistema sensório-motor. No Japão, o treinamento e o cultivo sempre foram compreendidos de modo inseparável da mente, sem distinções relevantes entre aquilo que tem ou não fisicalidade no sentido cartesiano de extensão corpórea. A natureza sempre foi cultural (um bom exemplo citado no primeiro capítulo é o do jardim japonês); e a continuidade entre sujeito e objeto pode ser identificada em diversas situações desde a transmissão dos *kimonos kasāya*. Por isso, a dualidade no Japão estaria mais relacionada ao reconhecimento de uma natureza interna e externa (Yuasa, 1987, p.79). Estas não seriam diferenciadas a partir da sua substância. Haveria apenas conexões distintas, uma vez que os ambientes onde se constituem são marcados por especificidades (dentro e fora do corpo). (GREINER, 2015, p. 157)

Dentro desta premissa, o corpomente em equilíbrio traz ao jogo uma possibilidade de ampliar o posto que o ator ocupará como criador de uma imagem que se fixa como signo, em função dos dados físicos que a interpretação mais completa e mais precisa irá exigir. Interna e externamente, o corpo dialoga na função primordial do ofício, o ator como contador de histórias. E para que ele encontre a plena forma, mente e corpo interno e externo trabalham em uníssono.

No entanto, é fundamental lembrar que essas instâncias internas e externas nunca são apartadas. Há um fluxo ininterrupto entre elas, que por sua vez, se constituem mutuamente. Como explicou Picone (*ibid.*), trata-se de uma espécie de contextualização do corpo através de diferentes estados simultâneos que operam representações distintas de corpo. Não são representações unívocas nem existem laços causais entre dentro e fora, parte e todo. (*ibidem*)

Ao nos debruçarmos no ofício de atuar, nosso objetivo é adquirir uma técnica, e para isso o foco foi observar atores que trouxessem uma problemática a ser analisada. No caso deste ponto, Mifune fixa-se no estilo e na forma do corpo. Esta não é uma avaliação de valor sobre esse estilo em si, mas constatando esse ato, podemos avaliar sobre ele como um ator que, com uma intensa produção anual, desenvolveu seu jogo técnico. Uma das pistas que nos auxiliam é o corpo extra-cotidiano defendido por Eugenio Barba (2012), ou seja, o corpo treinado e versado, que no estilo proposto neste estudo, transforma-se em um corpo épico em qualquer estilo de cinema, obviamente, dependendo da mestria do ator, dando às personagens suas características básicas para existir.

A relação da ação com o corpo do ator e a criação e/ou provocação de signos no cinema, tem um processo de subversão, que o define para além do movimento, uma necessidade de abertura da imagem para que a liberte dos liames sensório-motores (DELEUZE, 2022), deixando de ser imagem-ação para se tornar uma relação íntima e não-direta com o espectador, provocando uma experiência sonora, óptica e poética.

No processo de entender os signos provocados por este corpo (Mifune), nestes dois filmes especificamente, é necessário fazer uma “recapitulação das imagens e dos signos”, como traz Deleuze no segundo capítulo de *Cinema 2*. Considerando as conexões do cinema como linguagem, elas ampliam a potência criativa da personagem, aproximando a semiologia do cinema. A esse respeito, Deleuze cita Christian Metz: “em que condições o cinema deve ser considerado uma linguagem?” (2022, p. 45). Deleuze observa que, em sua resposta, Metz invoca um fato, depois uma aproximação. “O fato histórico é que o cinema se constituiu como tal, tornando-se narrativo, apresentando uma história... A aproximação que segue é que, a partir de então, as sucessões de imagens e até mesmo cada imagem, um único plano, são assimiladas a enunciados orais: o plano considerado como o menor enunciado narrativo” (*ibidem*).

A proposta de transformar um enunciado em uma imagem, como a escolha de Kurosawa nos créditos iniciais de *Yojimbo*, se aplica nesta premissa que Deleuze aborda a partir de Metz.

[...] substituindo a imagem por um enunciado, ele pode e deve aplicar-lhe certas determinações que não pertencem exclusivamente à língua, mas condicionam os enunciados de uma linguagem, ainda que essa linguagem não seja verbal e opere independentemente de uma língua. O princípio segundo o qual a linguística é apenas uma parte da semiologia realiza-se, na linguagem sem línguas (*semias*), que compreende tanto o cinema quanto a linguagem gestual. (DELEUZE, 2022, p. 46).

A narração remete a um ou vários códigos de leitura, e o inverso também acontece. A imagem, através dos seus códigos, provoca e/ou cria uma narração, seja por combinações diretas ou indiretas. O que é característico do corpo de Mifune, ou melhor, a construção que ele desenhou para seus personagens, está em seus gestos e movimentos. Como narradores, suas ações cênicas criam o universo semiótico, provocam modelos da linguagem dentro do estilo, que se repete, mas em diferentes formas, como, por exemplo, o corpo em riste e a tensão muscular. Mesmo em uma cena parada, a postura não deixa de estar presente (04”47’ – minutagem). Um processo de estatuto criado para as personagens que reverberam em seu corpo.

O comportamento cênico da personagem foi construído sobre uma alternância brutal de poses imóveis e mudas, e de fases de pantomimas em que ele se desloca e fala em um sistema. Esse modelo será aprofundado por Mifune posteriormente, em *Barba Ruiva* (1965). A seu ver, Mifune reproduz uma forma modulada na sequência de filmes anteriores, as personagens são apenas imagens, símbolos que se animam para retornar depois ao silêncio do corpo e da palavra.

Essa interpretação controversa permite, no entanto, que se compreenda melhor a personagem e a interpretação que Mifune trará para o corpo do *Yojimbo*, enquanto as descrições de seu jogo atoral são geralmente muito precisas.



Segundo essa premissa corporal, todo seu jogo atoral está construído, sobre o princípio imutável personagem-máscara. Considerando como máscara toda a crítica à ação realista que se publica na imagem fílmica, um elemento que jogará entre o estático e o móvel, que remete sempre a um “personagem-corpo” (DELEUZE, 2022) que fixa o último estado de um tipo social e o conduz em todos os filmes, com variadas escolhas físicas. Daí em diante, a máscara se identifica para ele com o arquétipo.

De fato, para Meierhold (2012), como para Artaud (2019), a máscara teatral não é jamais disposta para a morte do ator, mas se instala em um espaço intermediário entre a pessoa e a personagem, criando algo outro, um estado físico que se aproxima da marionete, no sentido clássico, que a vida da marionete quem infla é o manipulador, assim, a vida da personagem, dentro da compreensão da máscara, quem infla é o ator e seu aparato físico e técnico. A máscara poderia ser considerada uma personagem ligada ao senso do coletivo, no sentido que toda a comunidade abraça a interpretação arquetípica daquele personagem, o vilão será o vilão, sem razões psicológicas para sê-lo, apenas o motivo, o herói ou heroína se movem na mesma esteira. Está premissa se amplia nas narrativas dos filmes em questão, o corpo do ator mudará conforme a máscara da personagem, ou seja, a compreensão da personagem será construída na ação física do ator rapsodo e a comunidade, o espectador, identifica o tipo da personagem através de sua máscara, advindas de uma longa experiência histórica no teatro e nas artes dramáticas como um todo e que, através de seu jogo, remeterá sempre as situações do presente, como um eterno retorno e alerta das condições humanas.

Por meio das máscaras, a história joga com a atualidade, o campo de exploração do estilo marcado da ação e de aproximação com o público. É importante destacar aqui que o corpo que atua com a máscara não necessariamente está “vestindo” uma máscara-artefato, mas irá se portar como um corpo cênico. O uso do termo não está ligado a uma abstração mecânica, mas no processo de acoplar um corpo acentuado em sua narrativa corporal.

Ao longo do filme, Kurosawa ilustra sua tese. A introdução à cidade se dá por meio de um cachorro carregando uma mão humana pela rua – esse é o tipo de mundo em que o herói vive. Na casa de saquê, Mifune olha pela janela e observa as visitas dos funcionários. Enquanto ele olha, o vendedor de saquê explica que o chá está realmente enriquecido (e vemos saquê sendo derramado nas xícaras dos funcionários) e que eles estão realmente sendo subornados (e os vemos recebendo papel dobrado contendo dinheiro) e que a cidade é realmente administrada pelos grandes empresários (e vemos o comerciante de seda e o comerciante de saquê se curvarem formalmente aos funcionários). É como assistir a uma peça porque (como na sequência do funeral e nas cenas de casamento de *The Bad Sleep Well*) vemos que ilusão e realidade não são a mesma coisa. Observamos uma coisa, ouvimos outra e, olhando com atenção, vemos. Mais tarde, a esposa do chefe tenta seduzir Mifune com meninas. Mas (já que vemos as coisas através dos olhos abertos de Mifune) tudo o que vemos é suor, falsa alegria e duplicidade. O mundo como ele é tornou-se completamente visível. O vigia que tem a função de anunciar a hora bate palmas, anuncia que está tudo bem e depois corre para salvar a vida. É esse tipo de mundo. (RICHIE, 1999, p. 151)

Como descreve Donald Richie, Kurosawa tinha interesse em trazer para o público uma crítica social clara e direta, onde, em uma cidade dominada pelo medo e pela ganância, todas as partes são vilãs, o herói se depara com essa violência institucionalizada, mas a genialidade de Kurosawa e de Mifune está em trazer para uma linguagem do humor as críticas mais ácidas da obra. O cão passando com a mão humana na boca, ao som de uma música marcada pela comicidade, os exageros nos corpos e gesticulações dos capangas de ambas as gangues, as personagens são tão ridículas que se aproximam do *clownesco*. As metáforas criadas a partir do fluxo de imagens trazem uma ação comunicativa que se aproximará do público mais jovem, como dito pelo próprio Kurosawa para Richie. Nas ações físicas temos as leituras das personagens, nos exageros e na trama, nos aproximamos do estilo de drama popular conhecido como *shinpa*, uma nova linha que mistura os corpos com códigos histrionicos (PEARSON, 1992) do *kabuki*, com uma aproximação ao melodrama hollywoodiano.

Na dramaturgia física dos atores e atrizes em *Yojimbo*, o código histrionico se destaca, em contraponto ao jogo de Mifune, mais comedido, e na forma, porém, abrindo também para o jogo melodramático em determinados momentos do filme. Para entender um pouco mais, aprofundaremos no tópico abaixo sobre o estilo *shinpa*.

3.1 - O drama *Shinpa* e o apelo popular

O que chama atenção em *Yojimbo* é a absorção do estilo *shinpa*, o melodrama por parte da narrativa física das personagens. Por mais que Kurosawa utilize da encenação de estilo *western* no estilo de John Ford, a atuação traz outro lugar, mais próximo ao que define como estilo *shinpa*, versão abreviada da palavra japonesa *shinpageki*, e que foi uma das primeiras tentativas japonesas de reformar o teatro segundo linhas modernistas. As peças apresentavam estilos extravagantes de performance *kabuki* e diálogos realistas modernos; eram uma mistura de peças que iam de dramas domésticos ao teatro documentário.

Os dramas *shinpa* eram geralmente baseados em histórias da vida doméstica contemporânea, em vez de dramas históricos. Suas peças exploravam frequentemente os dispositivos tradicionais do *kabuki* de obrigações sociais conflitantes com o amor ou outras emoções (*giri vs. ninjō*). Inicialmente, as peças eram compostas por atores de companhia e modificadas durante as apresentações. Muitos dramaturgos *shinpa* eram essencialmente adaptadores que pegavam romances de ficção serializados e os reescreviam para o palco. *Shinpa* também encenou adaptações de dramas ocidentais, incluindo obras de Shakespeare, Maeterlinck, Dostoiévski e Gorki. Outros autores concentraram-se na criação de *gendai-geki* (peças contemporâneas), que tratavam de problemas internos da crescente classe média japonesa.

O cinema chegou ao Japão logo após sua invenção, em 1897. Durante os primeiros anos, consistia frequentemente na filmagem e exibição de breves cenas da vida nas ruas de Tóquio, danças de gueixas ou sequências com passagens conhecidas do *kabuki*. Mais tarde, filmes *jidai-geki* (filmes de época ambientados na era Edo) baseados em peças de *kabuki*, e filmes *gendai-geki* (ambientados em um contexto moderno), inspirados principalmente em cenas de teatro *shinpa*, começaram a ser filmados. Este tipo de teatro surgiu na década de 1880 como possível tentativa de aproximação com os jovens e substituto do *kabuki*, cujos temas e estilo já não eram capazes de refletir os interesses do Japão moderno. Tanto os filmes *gendai-geki* quanto as peças *shinpa* tratavam de temas contemporâneos em estilo realista e melodramático, embora ainda compartilhassem algumas características do teatro *kabuki* e maneirismos na atuação e presença de *oyama*, ou seja, atores masculinos que interpretavam personagens femininos.

Na década de 1910, estúdios como o *Nikkatsu* também começaram a produzir filmes baseados em obras literárias ocidentais, que anteriormente haviam sido apresentados em teatros de *shingeki* (novo drama). Este tipo de teatro, iniciado no início do século XX, tendia a ser intelectual, vanguardista e político (SATŌ, 2008, p. 20). Os teatros *Shingeki* apresentaram obras de autores ocidentais proeminentes como O'Neill, Ibsen, Chekhov, Gorki, Hauptmann ou

Tolstói, juntamente com obras de escritores japoneses como Kaoru Osanai. Essas adaptações, como *Kachūsha* de Kiyomatsu Hosoyama (Ressurreição, 1914), baseado no romance Ressurreição de Tolstói (1899), ou *Ikeru shikabane* (O cadáver vivo, 1918), de Eizō Tanaka, baseado na peça homônima de Tolstói publicada em 1911, foram direcionados a um público instruído e familiarizado com a literatura ocidental. Essas adaptações tentaram ser fiéis ao original e reproduzir, como num palco *shingeki*, os códigos culturais e o contexto da peça por meio de cenário e encenação.

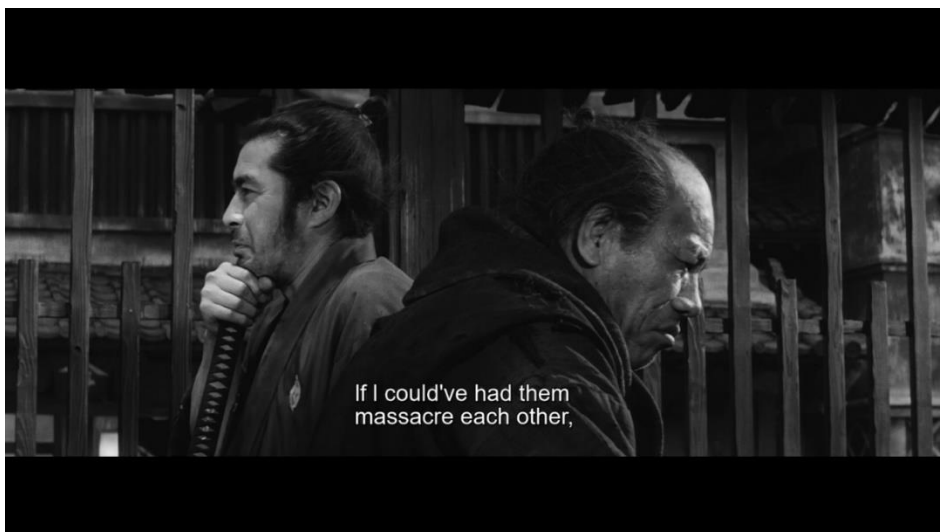
Na década de 1920, a ocidentalização e o modernismo caracterizaram a vida cultural das grandes cidades e o cinema rapidamente se tornou o principal entretenimento das massas urbanas. Naqueles anos, em que os padrões estéticos foram estabelecidos e os modos de produção, distribuição e exibição foram definidos (WADA-MARCIANO, 2008, p. 2), novas empresas cinematográficas como a *Shōchiku* surgiram visando produzir filmes seguindo as técnicas cinematográficas e estilos narrativos do cinema europeu e do melodrama hollywoodiano. Durante esse período, as técnicas e convenções teatrais que prevaleciam nos anos anteriores foram gradualmente abandonadas. Os atores de *Oyama* deixaram de ser usados e novas técnicas narrativas, como *flashbacks*, foram introduzidas. Além disso, os intertítulos passaram a ser amplamente utilizados, reduzindo a importância e a presença de narradores ao vivo conhecidos como *benshi* (ANDERSON, 1992, p. 273). O cinema teatralizado, também referido como cinema “enlatado” (KOMATSU 1992, p. 231), tornou-se obsoleto à medida que novos estúdios começaram a produzir filmes que empregavam técnicas e estilos semelhantes aos usados nos filmes americanos e europeus, que detinham uma participação dominante de 75% do mercado japonês (GEROW 2008, p. 8).

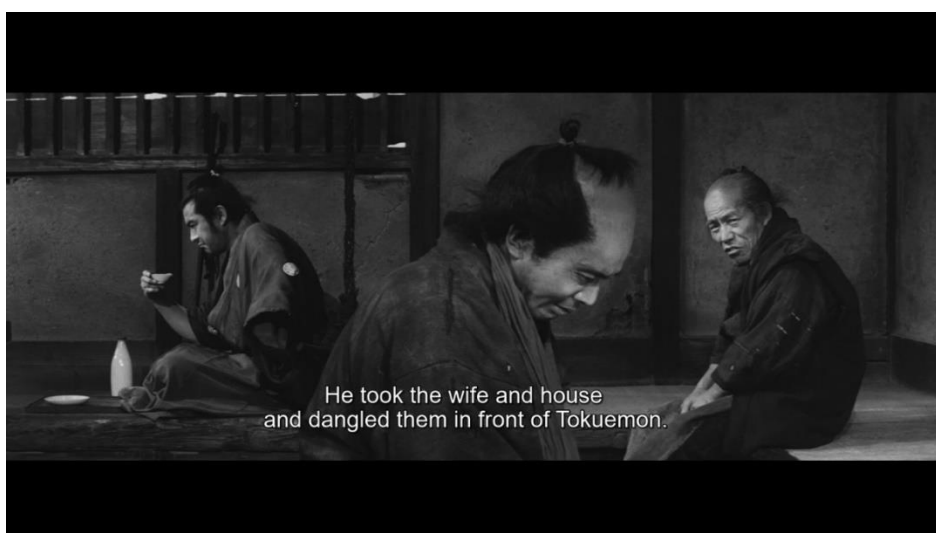
Ao longo da década de 1920, um número significativo de filmes foram adaptações de obras ocidentais que já haviam sido encenadas em teatros *shingeki*. Além disso, os cineastas começaram a criar adaptações gratuitas de peças, romances e contos que nunca haviam sido apresentados no palco. A maioria deles foi baseada em obras literárias inglesas, russas, francesas e alemãs populares na época e escritas por autores contemporâneos. Um processo de inter culturalização, que na teoria do “signo intercultural” de Anthony Tatlow, conforme delineada em seu *Shakespeare, Brecht e The Intercultural Sign* (2001), concentra-se na estética do teatro intercultural. Partindo da hipótese de que respondemos ao teatro intercultural porque ele nos dá acesso àquilo que é culturalmente reprimido – ao inconsciente cultural e social, ao inconsciente da nossa própria episteme, ele se envolve criticamente com o interculturalismo de Pavis que, para este último, “implica a imitação e empréstimo de elementos externos à sua própria cultura, a fim de afirmá-la e estabilizá-la ainda mais” (PAVIS, 1996, p. 2). Para Tatlow,

“uma questão crucial seria se algo dentro da cultura ‘alvo’ é de fato estabilizado e, em caso afirmativo, o quê; ou se outras coisas talvez estejam perturbadas, e se isso for mais produtivo para a compreensão, por que isso acontece e como é realizado?” (TATLOW 2001, p. 33). Ele explica que a hermenêutica intercultural deve procurar constantemente modelos que questionem a normalidade. Para ele, o outro cultural proporciona acesso àquilo que é reprimido cultural e socialmente. Ele chama esse processo de “dialética da aculturação”. É realizado através do sinal intercultural – “um desempenho intercultural eficaz que é mais perceptível pela angústia que causa, pela sua capacidade de romper convenções ‘estéticas’ que marcam pressupostos ideologicamente protegidos” (2001, p. 74).

Nesta perceptiva, o *shinpa* poderia ser uma força disruptiva contra a estética teatral convencional do seu tempo. Em termos de aproximação junto ao público, tendo em vista que foi um período de grande crescimento da indústria cinematográfica no Japão. A questão mais intrigante é como eles próprios lidaram com o sofrimento que causaram ao gosto convencional e qual foi o seu grau de concessão para manter a sua própria viabilidade artística e comercial. Neste ponto, observamos em *Yojimbo* o caráter de equilíbrio, seguimos a jornada do herói, temos o ridículo social nos personagens arquetípicos dos vilões, o equilíbrio da tríade melodramática – o herói, o velho, sábio – o povo sofredor (nas personagens do agricultor, sua esposa e o filho pequeno). Neste ponto, *Yojimbo* aproxima-se e dialoga com as formas clássicas do cinema estadunidense e com o público japonês. A figura do herói de Mifune se fixa em um corpo híbrido de obras conhecidas do público, mas estão tão diluídas, que passam despercebidas.

Para Kurosawa, como dito no livro do Richie, *Yojimbo* (e consequentemente, *Sanjuro*) eram suas visões de herói. Mifune trará um corpo e um jogo muito próximo ao realizado em *A Fortaleza Escondida*. A forma, a postura, porém, com mais leveza e humor. No que concerne o corpo e o jogo de atuação, o *shinpa* tem um processo de aproximação com o público. Neste quesito, observo em *Yojimbo* e *Sanjuro* o jogo de Mifune, com influências de seu próprio aparato técnico. No *shinpa*, a casualidade dos gestos e das posturas, a naturalidade dos movimentos, aproximam o público da ação. Ao situar a identidade híbrida entre os estilos, que vagam entre a escolha da encenação e da atuação, abre uma perspectiva que chega na fronteira entre a estética e a política, o que poderia ser uma duplicidade funcional de autonomia disciplinar.





3.2 - Organização espacial do corpo – *Yojimbo* e *Sanjuro*

Na ação cênica de Mifune, na construção da fisicalidade de *Yojimbo* e *Sanjuro*, o mesmo personagem em ambos os filmes, podemos fazer uma subdivisão, de forma destrinchada, para melhor compreender o seu jogo atoral. Traçando uma linha dentro do padrão anatômico, vamos de cima a baixo, pondo o jogo separadamente, para visualizar o todo.

Traçando uma ponte para uma reflexão espacial profundamente integrada ao trabalho do ator na criação da máscara física de sua personagem, tratando a máscara como a construção do corpo ilusório da personagem, essa máscara joga com a atuação como estrutura basilar da expressão dessa atuação. Para compreender essa premissa e, por consequência, a criação do corpo do ator dentro do jogo, que aqui no caso de *Yojimbo* e *Sanjuro*, o corpo do herói se fixará como imagem ícone no cinema. Pondo em jogo separadamente cada parte do corpo nos eixos:

1 - base e condução do movimento (os pés, as pernas, o quadril), 2 - direcionamento do ponto de ação (o peito, os ombros, o pescoço, a cabeça, os braços, as mãos), para disso apreender seu teor plástico e só posteriormente dramático. Ao observar Mifune, constatei que, quando se movimenta, por exemplo, com o movimento iniciado pela cabeça, as direções são puramente geométricas, para o lado, para a frente, para trás, ou seja, puramente plásticas, mas que dentro do movimento plástico se insere os estados emocionais da personagem, esses estados partem da base do sentimento primevo e suas variações: medo, amor, raiva, etc.





No jogo, realizar um movimento nunca será um ato puramente mecânico, mas sempre deverá ser um gesto justificado. Podendo ser ou por uma ação, ou por uma indicação, ou, ainda, por um acontecimento interno que provoque a mudança do estado e o movimento em si, acontece como reflexo-espelho do estado interno, como exemplificado na reflexologia soviética de Ivan Pavlov (1849-1936), grande influenciador de Meierhold. Se é preciso levantar um braço para indicar um espaço ou um lugar, ou para pegar um objeto numa estante ou, até, porque sinta alguma coisa que o impulse a fazê-lo. Segundo os estudos teatrais, a indicação, a ação, o estado são três maneiras de justificar um movimento. Essa linhagem é estudada e aprofundada há décadas nos estudos teatrais, e nos trará uma mudança do olhar para análise. Uma mudança de olhar provoca uma mudança de paradigmas. Essas ações correspondem às três orientações teatrais: o ato de indicar o movimento se aproxima da compreensão da pantomima, a ação se avizinha da dança (que na tradição hindu-asiática é a base do treinamento dos atores), e o estado nos leva ao drama. Essas três ações conjuntas, que no jogo hindu-asiático, estão presentes nos corpos dos atuadores. Portanto, independentemente do gesto que o ator realiza, tal gesto se insere numa relação com o espaço que o cerca e faz nascer nele um estado emotivo particular. Assim, o espaço de fora refletirá no espaço de dentro. O mundo “imita-se” no corpo da personagem, e provoca-se uma imagem que agirá como signo.

A análise atoral do corpo em *Yojimbo* e *Sanjuro* não visa a alcançar um modelo corporal único, nem a impor formas ou modelos preexistentes. Mas entender a plenitude do movimento justo, sem que o corpo esteja em excessos ou demasia, sem que ele parasite aquilo que deverá transportar: a mensagem narrativa, o ato de contar a história. Ela se apoia, então, primeiramente, em entender uma ação dramática, na qual cada gesto, atitude ou movimento é justificado. Empregado de ações elementares, como balançar os braços, contrações das expressões faciais

ou flexões laterais do tronco, divisão do peso nas pernas, enfim, uma ação que dê sentido à construção da história.

3.2.1 Direcionamento do ponto de ação (o peito, os ombros, o pescoço, a cabeça, os braços, as mãos)

O jogo de máscara, ou como dizia Jacques Lecoq (2010), “golpe de máscara”, é a técnica de movimento que o ator fará com sua cabeça, trazendo para o foco do espectador. Esse movimento poderá ser acentuado ou diluído, dinâmico ou demorado, dependerá do que o estado (emoção) da cena irá exigir e o estilo escolhido pela direção e pelo ator. O fato é que o movimento, seja ele transparente ou opaco, será em movimentos musculares que virão como via de expressão.

A ação dramática e plástica é acompanhada de uma dimensão vocal, os sons guturais que Mifune carregou como um traço de seu jogo, sempre a uma pontuação sonora, uma exclamação, uma interjeição com o ato de insuflar o ar forte pela boca. Cada gesto possui uma sonoridade, uma voz. A emissão de uma voz no espaço é da mesma natureza que a realização de um gesto: como em qualquer outro movimento, gesto, respiração e voz são realizados juntos. No movimento, podem ser lançados um som, uma palavra, uma frase, uma sequência poética ou um texto dramático. Mesmo na imobilidade do corpo.

Os filmes de Kurosawa são musicais como um todo, dentro dos estudos das técnicas de atuação hindu-asiáticas, os sons, a musicalidade conduz o movimento do ator, seus gestos e suas ações dramáticas. Mifune traz essa marca em seu aparato técnico, de forma potente e variada. Os sons que ele provoca funcionam como as cores conforme um sistema de repostas emocionais. São os signos de pontuação, como nas formas teatrais, os pontos de exclamação da encenação. Estimulam seu movimento, sua progressão. Muitas vezes inesperados, entram na composição da cena, com um tanto ilogismo aparente em alguns momentos, mas também em uma ação-reação esperada. A caracterização das vozes e das entonações entra nessa partitura sonora ao mesmo tempo que participa da montagem da personagem-máscara social: a voz grave de Mifune conduz desde o tom trágico ou ameaçador ao riso assustador e sarcástico, urros das lutas ou disputas. Muitas vezes com comentários irônicos ou digressões cômicas, muito presentes tanto em *Yojimbo*, como em *Sanjuro*, assim como em outros filmes, ligados ou não ao que se passa em cena, torna-se uma marca do ator, como um dos seus “signos de atuação” (VIVIANI, 2015).

Ombros, pescoço, cabeça e, por extensão, braços e mãos, sua movimentação e seus gestos estão sempre conectados com a ação dramática, provocando assim o corpo vibrátil em

cena. Na imagem fílmica de Mifune leremos essas relações. Os signos de atuação, descritos por Christian Viviani, no *Le magique et le vrai – L'Acteur de cinema, sujet et objet* (2015), o autor diz: “Os sinais de interpretação são: expressão facial; voz, gestos (principalmente das mãos e braços, mas também de qualquer membro, como pescoço ou perna); postura (como você fica de pé ou sentado); movimento (de todo o corpo, incluindo ficar em pé ou sentado, caminhar, correr), etc.¹⁴ (VIVIANI, 2015, pp. 23-24)

Em *Yojimbo*, Mifune atua com todo seu aparato gestual, as frases vêm da análise dos movimentos do corpo e natureza, das ações físicas, expansivas ou condensadas, da interpretação do que podemos chamar de frases precedentes da expressão física, vocal, gestual e das posturas em uma perspectiva de um sistema vasto que Mifune construiu para suas personagens, de 1947 em diante, na evolução criadora (BERGSON, 2005). Viviani atenta para as recorrências, para as idiossincrasias, para os maneirismos ou mesmo ao contrário, “a ruptura dos hábitos e o efeito surpresa.” (*Ibidem*), que se expande e está na base do trabalho corporal do ator.

3.2.2 Base e condução (os pés, as pernas, o quadril)

Na ação cênica hindu-asiática, como já pontuado neste estudo, o quadril funciona como base de estabilidade e de equilíbrio precário (BARBA, 2009), o condutor do corpo em praticamente todos os seus movimentos. Do quadril e do plexo solar partem as viradas de eixo. Para o quesito do quadril, o corpo se prepara de outra forma, tendo o eixo diferente do entendimento do corpo euro centrado, por exemplo. Portanto, chamo atenção particularmente para a caminhada de Mifune em ambos os filmes, como foi pontuado no primeiro corte (após e durante os créditos), este é o andar de um espadachim, o caminhar do samurai andarilho, o seu movimento nos trará a relação com a dança, com as artes marciais e com o teatro japonês, movimentos, muito aproximados. A forma compassada como Mifune pisa, anda, o tempo de seus movimentos é como um compositor ou um músico, que executa uma partitura em sincronia, para que o seu personagem, o herói, seja apresentado ao público. O texto de Donald Richie é recheado de comentários do próprio Kurosawa para algumas questões. Quando questionado sobre esta caminhada, Kurosawa disse: “É própria de Mifune, mas para enfatizar, selecionei cuidadosamente os enquadramentos e as lentes da câmera” (1999, p. 155). Em outras

¹⁴ “Les signes de l'interprétation sont: l'expression du visage; la voix, les gestes (principalement des mains et des bras, mais aussi de tout membre, comme le cou ou la jambe); la posture (comment on se tient ou comment on s'assoit); le mouvement (de tout le corp, ce qui inclut la manière de se lever ou de s'asseoir, de marcher, de courir) etc.

palavras, Kurosawa aproveitou a coreografia natural do ator para sua personagem, para enfatizar e dar maior plasticidade aos atributos de Mifune.

Teremos neste personagem um destaque importante para o código de atuação do Mifune, como o corpo se move é muito mais e além do que um movimento neutro, ele parte de toda uma cartografia. Por meio de um mapa, o ator constrói a sua forma ilusória para a personagem, esse é o ofício do ator: narrar uma história criando uma persona ilusória para isso. No material acumulado pelo ator, teremos as observações das personagens, seguindo um estilo que ele mesmo criou.

No seu livro dos cinco anéis, Miyamoto Musashi (2022), divide a atitude do caminho da estratégia (o caminho do guerreiro, da esgrima e do pincel) em quatro arquetípicos: *Furinkazan* (rápido como o vento; silencioso como a floresta, feroz como o fogo e imóvel como a montanha). Com isso retornamos aos princípios cosmológicos citados no primeiro capítulo. São formas, forças que norteiam a ação de quem busca o caminho, e do ator (dentro do eixo do corpo épico, defendido aqui). Tendo em relação essas forças citadas por Musashi por volta de 1645, partir da observação e do treinamento dos movimentos naturais da vida. Desse modo, começo pela análise dos movimentos de Mifune, neste eixo, a partir de três movimentos naturais: ondulação, flutuação e explosão.

Para além do movimento físico em si, os três movimentos naturais são, com efeito, três vias análogas do jogo com o físico que criará o personagem-máscara. São três formas que reúnem o movimento principal do corpo Mifune em *Yojimbo* e *Sanjuro*; eles resumem em si três posições dramáticas e plásticas do jogo atoral: estar com; ser a favor; ser contra.

A ondulação é o primeiro movimento do corpo humano, o de todas as locomoções de animais, porém no que diz respeito ao artista da cena, o corpo será expressivo a partir de suas relações cartográficas, construídas a partir do seu treinamento e experiências. Na água, o peixe ondula para avançar (MUSASHI, 2022, p.43), cada postura será precedida de um pré-movimento, exemplifico, o contramovimento presente nas lutas marciais e na esgrima, que visualizaremos nos movimentos de Mifune. Ao observarmos, constataremos, pela análise de seus movimentos, que sobem e descem: seguem uma linha ondulatória, conduzidos pelo quadril e pelo plexo solar. Toda ondulação parte de um ponto de apoio para chegar a um ponto de aplicação, ou seja, a ação propriamente dita.

A ondulação apoia-se no solo e, progressivamente, transmite o esforço a todas as partes do corpo, até o ponto de aplicação (quadril e plexo solar). Essa transmissão pode ser observada ao soprarmos na água e a onda deslocar-se quase que indefinidamente. Essa ondulação se encontra no quadril. O quadril leva o restante do corpo a uma dupla ondulação dentro do

movimento natural: uma, lateral; outra, vertical. A ondulação é o motor de todos os esforços físicos do corpo humano: “empurrar/puxar” e “empurrar-se/puxar-se”. No caso do jogo de Mifune, teremos variados corpos que dialogam com esse princípio, como já falado anteriormente. Saru – o arquetípico do macaco, o corpo do teatro *noh* – que é sabido milenarmente que os atores se movem por um fio invisível puxado pelo quadril, ou *koshi*.

Em *Yojimbo* e *Sanjuro*, este caminhar ficará mais flutuante, que é o mesmo movimento que o precedente, porém realizado ao contrário, com mais leveza, no exemplo dado por Musashi em seu livro, como a água que flutua, mas tem a fúria e nada a detém. Em vez de partir do apoio dos pés no chão, parte-se da cabeça na condução, porém nunca esquecendo que o quadril e o plexo solar serão as estruturas que começam o movimento, e assim apoiando-se num ponto, que provoca, espacialmente, uma movimentação próxima à dança. Em tal movimento, a partir da cabeça, o corpo inteiro põe-se à disposição da ação cênica. Entramos numa relação que não é apenas de ação, mas de indicação dramática.

Esses movimentos estruturais têm em comum quatro grandes atitudes de passagem: o corpo para a frente, o corpo no estado de *zênite* (o êxtase da explosão), o corpo para trás e o corpo compacto da gestualidade mínima ou mesmo da imobilidade. Observo sucessivamente essas atitudes no jogo de Mifune em praticamente todos os seus personagens. A posição do corpo para a frente, com a lombar arqueada, a cabeça levada adiante como em situações de dor. A atitude do corpo vertical remete à imobilidade da *pose* do *kabuki*. O eixo vertical e o eixo horizontal são as bases dos movimentos do ator, que espelha sua cosmogonia, suas experiências e constrói um corpo cartográfico, recolhido dentro das técnicas e dos programas que criaram.

Em equilíbrio com os dois eixos, o corpo se movimenta em um jogo que precede uma ação ativa, expressão que pode parecer vaga nos estudos atoriais, mas que podemos trazer tanto do teatro como da dança (BARBA, 2009). Esse corpo ativo, ele irá eclodir a partir do centro do corpo. No começo, trata-se de uma atitude compacta no solo, com o corpo ocupando o menor espaço possível para chegar no fim do movimento. Pernas e braços abertos, esticados, dobrados, justos, mais alto do que a horizontal, sempre se movendo nesse eixo horizontal e vertical. A explosão consiste em, sem ruptura, passar de uma atitude à outra, cada segmento do corpo agindo no mesmo tempo. Os braços e as pernas chegam simultaneamente em posição estendida, sem que nenhuma parte do corpo preceda à outra.

Em *Yojimbo* e *Sanjuro*, encontramos essas propriedades precisamente em equilíbrio e toda essa dinâmica sem obstáculo. Muitas vezes, o alto do corpo chega antes do braço, simplesmente porque pensam mais nessa parte do corpo. A explosão é uma sensação global a

ser descoberta, que pode ser realizada em dois sentidos: em expansão ou em concentração. Podemos trazer esse formato para toda sua filmografia. Porém, em *Yojimbo* e *Sanjuro*, Mifune está em sua plena forma, mantendo o fluxo constante, na imobilidade e no movimento.

Kurosawa destaca, no livro do Richie, que a escolha das cenas de caminhada de Mifune, movimento que é típico dele, são valorizadas e fomentadas na posição da câmera e escolha das lentes. Os movimentos e a emoção são categorias centrais para entender a coreografia de Mifune. As cenas de duelo apresentam no filme aspectos físicos do movimento no espaço e os relacionam com seu próprio potencial para criar movimento, visualizá-los e simultaneamente registrá-los e, assim, torná-los reproduzíveis.

A câmera tem um alcance de ação nitidamente maior nas cenas de combate. Dado que o seu olhar e amplitude de movimento são de natureza técnica, as mudanças no aparato técnico abrem inúmeras possibilidades. Além disso, a edição e a montagem são capazes de criar e sugerir movimentos que nunca aconteceram de fato diante de uma câmera. Isto abre novas possibilidades cinematográficas que excedem em muito a fisicalidade do movimento humano. Na própria imagem, estes movimentos produzidos tecnicamente ou induzidos cinematograficamente não são reconhecíveis como técnicos, mas parecem colocar os atores diante da câmera num novo contexto, e dão ao espectador a impressão de que eles próprios também são capazes de movimentos completamente diferentes.

Em todos os filmes em que Mifune atuou com direção de Kurosawa, nota-se um pequeno número de maneirismos, que muda de filme para filme, mas que mantêm um frescor criativo relacionado à ação criativa, à imaginação criativa do ator. No caso de *Yojimbo* e *Sanjuro*, esses gestos ajudam a caracterizar o respectivo herói.

Em *Anjo Embriagado*, é uma reverência servil associada a um arrogante movimento de cabeça, ocasionalmente uma mão na têmpora para ter certeza de que o elaborado penteado estilo gângster continua no lugar. Tanto em *Rashomon* quanto em *Os Sete Samurais*, o estilo distintivo baseava-se em uma combinação muito interessante e exuberante de saltos e cambalhotas e do tique (mão no queixo, puxões nos cantos da boca e a coceira da barba e do pescoço). Mifune se utiliza muito de torções na face e uma flexão do pescoço, movimentos rápidos da cabeça, como os golpes de máscara do teatro, e dentro do seu jogo de atuação, todos esses maneirismos tornou-se seu estilo. Em *Sanjuro*, consistia principalmente a barba por fazer, queixo na mão, vários arranhões e coriza, assim como um excesso de gesto de sonolência. O herói em *Yojimbo* compartilha maneirismos semelhantes, mas aqui eles são muito mais acentuados do que em qualquer uma das outras imagens. Primeiro vem o andar, depois a mão no queixo e por último, o palito. Esta última é uma ideia esplêndida. Um homem que mastiga continuamente um palito

não pode deixar de parecer reflexivo e, ao mesmo tempo, informal.

Uma das razões pelas quais *Yojimbo* é tão satisfatório como filme – e se tornou o mais popular que Kurosawa já criou – é que sua filosofia alegremente anarquista é apresentada com uma unidade estilística que (longe de ser meramente realista) é o produto desse tipo raro de algo que se esconde. Mifune vence o mundo vendo através dele, e ele vence em seus próprios termos. Kurosawa mostra-nos um mundo visto através, onde a “realidade” como tal deixou de contar, assim como para Mifune a ideia de “realidade” do mundo não é importante. É porque Mifune vê e reordena o mundo moral que sentimos prazer. É porque Kurosawa viu através e reordenou o mundo visível “real” em termos de dança, espetáculo, movimento, composição, que sentimos beleza. (RICHIE, 1999, p. 155)

Sanjuro segue a mesma premissa de *Yojimbo*, porém, mais acentuada no arquétipo do samurai vagamundo, com uma trama simples e direta, relacionada, assim como em *Yojimbo*, aos dramas *jidai-geki*. Em uma série de cenas, Kurosawa coloca o tema dos filmes deste período como referências diretas, estas ações explicam as diferenças entre o drama de samurai e o que seria uma ação de luta real. Obviamente, desde o princípio deste estudo, pontuo que atuar é, em si, criar um mundo imaginário e ficcional, mesmo nos dramas que se propõem realistas. Porém, o destaque vem para as ações e partituras físicas, que reproduzem em si praticamente o mesmo corpo de *Yojimbo*, mas ampliado no arquétipo.



As personagens estereotipadas reproduzem o modo *shinpa*, com gestos pontuados e exagerados, marcando os *gestus* social, como cita Meierhold (2012) e Brecht (2005).

Chamamos a esfera do gesto aquela a que pertencem as atitudes que as personagens assumem em relação umas às outras. A posição do corpo, a entonação e a expressão fisionômica são determinadas por um gesto social [...] O ator apodera-se da sua personagem acompanhando com uma atitude crítica de suas múltiplas exteriorizações; e é com uma atitude igualmente crítica que acompanha as exteriorizações das personagens que com ele contracenam e, ainda, as de todas as demais. (BRECHT, 2005, pp. 61-62)

Uma das cenas que Kurosawa constrói dentro da relação com as peças antigas de *kabuki* e dos filmes anteriores a guerra: para testar se os homens estão realmente escondidos em uma sala, Mifune recorre ao conhecido artifício de atirar uma pedra em um tanque onde ele primeiro verificou que havia peixes. Como esperado, os homens saem correndo, acham que o barulho é apenas o de uma carpa e voltam. Essas ações, assim como as máscaras faciais dos personagens, como suas ações físicas, conectam o público aos dramas *kabukis*, *kyoguen*, *shinpa* no teatro e aos *jidai-geki* pré-guerra.

A cena final de luta é o ponto maior deste movimento (1”32’), o debate entre os dois, sobre a luta e a honra, o comentário de Mifune em dizer que preferia não lutar, se fizer, um dos dois morre e seria uma pena. A lógica da cena tratará do código samurai, trazendo ao drama do *kabuki* e, ao mesmo tempo, ligando-o ao *shinpa*. Como conclusão da luta, o corte que Mifune desfere jorra muito mais sangue do que uma cena comum de luta em toda a filmografia de Kurosawa. Qual o motivo dessa escolha? A noção que trago é exatamente a ligação entre os estilos teatrais *kabuki* e *shinpa* e o cinema pré-guerra.





O efeito deste uso do *jidai-geki* é, naturalmente, uma excelente paródia do próprio *jidai-geki*. Quando Kurosawa nos mostra todos os nove samurais andando obedientemente atrás de *Sanjuro* enojado, ele está dizendo que a fraqueza dos samurais é que eles devem sempre se juntar a alguma coisa, devem sempre seguir alguém. E *Sanjuro* também os envergonha continuamente porque, embora saibam que ele é um excelente espadachim, ele não se parece nem um pouco com o belo ideal que sempre imaginaram. A quebra está neste lugar, construído por Kurosawa e Mifune, a personagem é repleta de maneirismos repetitivos, quase em um estado de paródia de si mesmo. Um samurai que precisa fazer a barba, que está sujo e arranhado, que bebe e fica bêbado, que dorme o tempo todo, que liga para sua grande dama, uma velha – um excelente samurai, de fato! Quando eles inventam um plano esplêndido, o homem que salvou suas vidas e a quem eles devem seguir nunca faz nada além de ridicularizar os outros e a si mesmo.

Capítulo 4 – A Arte do Essencial – entre a expansão e o gesto minimalista

Existem duas linhas na filosofia nipônica que se convergem formando uma rica encruzilhada de saberes: *raku-yaki* e *wabi-sabi*. Ambas trazem uma relação forte do Zen budismo japonês e do Tao Chinês, e que, ao trazermos para a fricção com o corpo e o jogo do ator podemos traçar uma junção entre ambas e o jogo expansivo e minimalista de Mifune nos três filmes de dramas naturalistas contemporâneos analisados neste capítulo. *O Anjo Embriagado*, *Homem Mal Dorme Bem* e *Barba Ruiva*, três filmes de estilo *gendai-geki* (dramas contemporâneos), que mais se aproximam dos filmes naturalistas produzidos no euro-ocidente.

Raku-yaki é um método em que o trabalho de cerâmica é rapidamente queimado (geralmente com menos de uma hora de duração) e removido do forno quando ainda quente. *Raku* tornou-se popular entre artistas/oleiros contemporâneos internacionalmente desde que foi introduzido no ocidente na década de 1940. Historicamente, *Raku* referia-se às características espirituais, religiosas, filosóficas, cerimoniais, que migram para o processo de execução funcional de um estilo específico de cerâmica. Primeiro desenvolvido na cidade de Kyoto, no Japão, no final do século XVI, durante o Período *Momoyama* (1573-1615), em sua forma tradicional, o *Raku* era usado para produzir cerâmica para a cerimônia do chá. A tradição do *Raku* no Japão foi cercada de preocupações culturais que afetaram fortemente o produto. A estética do *Raku* original é exemplificada no conceito Zen de *wabi-sabi*: a ideia de uma beleza humilde intrínseca e que, assim, transcende a intenção humana individual. Em vez de encontrar falhas em fissuras, rasgos e outras imperfeições, o conceito japonês de *wabi-sabi* encoraja-nos a compreender que nada é verdadeiramente perfeito ou permanente. Desde uma nova rachadura em um prato ou uma cicatriz em seu corpo, até as perdas muito mais monumentais da vida, o *wabi-sabi* nos dá uma maneira de enquadrar esses desafios e nos permite encontrar força e beleza no processo de cura e reparação. Com recursos que abrangem tudo, desde a elaboração de instruções até o autocuidado consciente. A cerâmica *Raku* apoiou-se, junto ao *wabi-sabi*, na noção de que o objeto mais simples possui grande beleza e grande significado.

Ao expandir este conceito para o jogo do ator, teremos um tratamento do gesto minimalista e reduzido, mas sem perder a força da expressão, a vitalidade da ação, mesmo que a mais mínima ou mesmo a imobilidade. Entender que o corpo contido terá a mesma forma e força do corpo expandido. Para tanto, trago aqui neste capítulo três exemplos de filmes de drama *gendai-geki* (dramas contemporâneos), onde teremos um aprofundamento do corpo épico na perspectiva dos dramas realistas, provando que este jogo de atuação traça uma linha

que irá do exagero histriônico ao corpo contido, em ambos os estilos, a presença e vitalidade da atuação será lida em seu aparato físico e técnico. A experiência do corpo, sendo analisada a partir destes pontos de diálogo que situam o corpo, tomados por três pontos de intercessão, em uma encruzilhada de saberes.

Aqui, analisaremos as personagens-corpo em *O Anjo Embriagado* (1948), *O homem mal dorme bem* (1960) e *Barba Ruiva* (1965), três pontos de uma encruzilhada que traduzem a imagem fílmica por meio de um corpo que joga e atua, trazendo uma compreensão física diversa no regime de atuar. Um corpo que flutua entre referências e influências, em suas experiências de vida, transformadas em mola de propulsão para essa imagem fílmica narradora, ampliando para o corpo que atua, carregado de metáforas de si, do entorno e de suas experiências. Essa forma será impressa no corpo em qualquer estilo, forma ou tipo de jogo que o filme será realizado. Será defendida em seus movimentos, seus gestos e no aparato técnico do estilo de atuar. O corpo espiralar encontra na tradição e na ancestralidade sua força e seu reconhecimento arquetípico, trazendo para a experiência do corpo na escritura cênica, um corpo poético, segundo Artaud.

Leda Maria Martins diz:

O que no corpo e na voz se repete é também uma episteme. [...] Espiralar é o que, no meu entendimento, melhor ilustra essa percepção, concepção e experiência. As composições que se seguem visam contribuir para a ideia de que o tempo pode ser ontologicamente experimentado como movimentos de reversibilidade, dilatação e contenção, não-linearidade, descontinuidade, contração e descontração, simultaneidade das instâncias presente, passado e futuro, como experiências ontológica e cosmológica que têm como princípio básico do corpo não o repouso, como em Aristóteles, mas, sim, o movimento. Nas temporalidades curvas, tempo e memória são imagens que se refletem. (2023, p. 23)

O conceito da Leda Maria Martins citado acima, está mais focado no corpo e corporalidade africana, porém, podemos ampliar este corpo para todo o universo hindu-asiático nesta relação de construção corporal como imagem, do corpo que se movimenta como *sophia que é apreendido* através de suas experiências e de seus ancestrais, para relações culturais fortes em termos de técnicas seculares.

Este corpo se inscreve e se comunica na escrita cênica, independente do enredo do filme, o que será o menos importante para o corpo épico. Para esse corpo, ele será um rapsodo com toda sua estrutura cultural, trazendo a força e presença do corpo vibrátil em primeiro plano. A poética se fixa dentro dos limites da narrativa do corpo. Em *O Anjo Embriagado* temos a fúria deste corpo primevo, ainda desprovido de técnica de atuação formal, mas rico em criar uma ação credível para o gângster jovem e *naif*, com movimentos expansivos, tomados por ações bruscas e repentinas; em *O Homem Mal Dorme Bem*, Mifune executa um jogo de movimentos

precisos, em que podemos traçar uma correlação com as artes marciais. Seus gestos estão justos, já demonstrando um corpo forjado na técnica e na experiência do jogo na cena, e em *Barba Ruiva* onde este corpo é condensado em movimentos mínimos que contém toda a narrativa, olhares, micros movimentos na máscara facial, curtos e justos movimentos de braços e pernas, a arte do essencial em si.

O corpo como *sophia*, é construtor de imaginários e possibilidades de narrativas de mundo. É assim que leio o corpo de Mifune, em toda sua filmografia e, neste momento, na construção do corpo épico dentro da estética do cinema naturalista. Neste aspecto que o conceito de *wabi-sabi* será aprofundado no entendimento do corpo com cicatrizes que formam o ator, e consequentemente refletem em seus personagens, afinal, posicionar-se não parece ser apenas o traço distintivo da condição humana, mas também uma tarefa inevitável, sempre colocada diante de nós em resposta as influências do entorno sobre os seres. Digo isso para ponderar que, o corpo será o receptor e o transmissor dos traumas e das alegrias que experienciamos, portanto, é através dele, que o ator/atriz narra as emoções que a personagem experimentará.

No corpo que joga no naturalismo, além das expectativas dos outros, vários conjuntos de regras e instruções culturais que devem ser cumpridas, determinam inevitavelmente a nossa postura, mesmo quando optamos por divergir deles. O corpo de trabalho de alguém nunca parece estar livre de questões ‘legítimas’ de sua orientação. Isto é particularmente preciso quando se trata do tipo de jogo que atua na linha estética do naturalismo, ou, no caso do cinema japonês, no estilo *gendai-geki*, que a condição humana refletirá as condições socioculturais do indivíduo. Mas, o corpo épico que defendo nesta tese versa com as forças cósmicas, culturais, voltadas para a narrativa através da ação física, que dialoga com a ação do cinema silencioso, que toca as influências dos estilos teatrais, e das artes marciais, ou seja, um corpo treinado para contar histórias através das imagens em movimento, que criam uma conexão tão íntima com a vida real, no sentido mais puro dos estados emocionais dos seres humanos.

Nos filmes de drama contemporâneos, os corpos serão trabalhados dentro da noção de movimento cultural, mas também em um processo de autoidentidade da ação em movimento que se expande para fora das linhas territoriais, e ampliará o conceito do corpo épico para o jogo em qualquer cinema. Este tropo transversal nos liberta de todas as proscricções fixas do Japão e nos permite considerá-lo e imaginá-lo em diversas configurações da vasta rede de discursos. A autoalteração do Japão tem sido massiva e processo contínuo na produção de discursos identitários (*Nihonjinron*), o que será analisado de perto nos filmes deste capítulo, em confluência com o corpo épico.

Construímos a ideia do *devir-animal* em *Rashomon* e *Os Sete Samurais*; *devir-samurai* e o corpo-teatral em *Trono Machado de Sangue*, *A Fortaleza Escondida*, *Yojimbo* e *Sanjuro*. Na construção deste corpo, criador de metáfora e de sentido, o jogo de Mifune no naturalismo brinca entre o expandir (em *O Anjo Embriagado*) e o condensar (em *Homem Mal dorme bem* e *Barba Ruiva*), entre a forma e os idioletos gestuais que seguem na premissa da narrativa, base fundamental para o princípio do jogo épico.

Para tanto, é fundante entender que este corpo trará uma noção ampla de movimentos simples, neste sentido o termo japonês *Kanso* (pobre, simples) amplia a noção do gesto minimalista na atuação, apesar de ser um termo carregado de conotações negativas, especialmente quando usado para descrever os bens materiais de alguém (por exemplo, design de casa, design de interiores, etc.). Surpreendentemente, ao mesmo tempo, este termo descreve o princípio estético da simplicidade, o cerne do *wabi-sabi*.

Como resultado combinado dos recursos naturais limitados do Japão e do ascetismo que caracterizou os mosteiros e o estilo de vida Zen, a simplicidade tornou-se gradualmente associada ao máximo do minimalismo. Ao trazer o conceito para a atuação japonesa, os ingredientes básicos destes corpos estão na compreensão do entendimento do movimento mínimo com total expressão do estado emocional que a personagem precisa para contar a história.

Dentro da escritura do argumento, o corpo de Mifune, toma emprestado da câmera sua flexibilidade para ir e vir de um lugar a outro, ampliando o jogo de atuação. Dentro desta perspectiva, o filme *O Anjo Embriagado*, utiliza a movimentação débil do corpo doente, mas que tenta se manter em postura heroica; em *Homem mal Dorme bem*, as imagens paradas, em postura ereta, ou na lateralidade, em uma postura naturalista, que manterá o realismo crítico nas posturas e, assim, em sequência, recuperar uma ação; ou como em *Barba Ruiva*, onde as pausas com olhar fixo fazem para o tempo, em cenas que apresentam um tema interrompido pela introdução de um outro “plano”, assim, o olhar parado e fixo, ou o corpo em movimentos lentos, caminhadas ou gestuais, conseguem fazê-los prosseguir ou fragmentar o escoamento contínuo do tempo.

A impressão de desenvolvimento do jogo de Mifune é ainda acentuada pela multiplicação das ações cênicas, pelas numerosas entradas e saídas que as personagens executam, em *O Anjo Embriagado*, as entradas e saídas do consultório, em uma relação direta com as entradas em cena do palco teatral, e que teremos no cinema a consequência da decupagem em que, a cada entrada, impõe o ritmo do jogo da cena. Esses movimentos e o

dinamismo que os caracterizam auxiliam os atores a tomar posse da cena, como do seu espaço de jogo, fracionam o tempo cênico em fragmentos aos quais insuflam energia.

O conceito do corpo épico, nestes filmes, fluirá de um ponto a outro, da expansão total ao gesto contido. “Trata-se de deixar de pensar as ideias como formas, para pensá-las como movimentos. Em outras palavras, é como se a ideia deixasse de ser pensada para tornar-se um fazer pensar.” (GREINER, 2017, p. 615), entendendo que este corpo atuará dentro dos limites impostos pela narrativa do filme, mas será um criador, fabulador de mundos.

Esse corpo, com gestos e movimentos citáveis, identificáveis, que projeta, na imagem fílmica, uma relação com a criação cinematográfica, que passa e transpassa na estética e na técnica do jogo. Criando personagens que se afastam da persona do ator, criaturas que vibram e vivem a partir da narrativa do corpo dentro da fabula.

4.1. O Gesto Expandido – *O Anjo Embriagado*.

Utilizando os créditos iniciais do filme, onde o lago que agora é um esgoto podre e fétido que conduz a narrativa do filme, da degradação humana no pós-guerra, do ser que definha aos poucos, seja pelo alcoolismo (Dr. Sanada – *O Anjo Embriagado* – Takashi Shimura), seja ela tuberculose (Matsunaga – Mifune), ou pela corrupção. A cena-base do filme como um todo e dos corpos dos atores principais, Toshiro Mifune e Takashi Shimura, pode então ser definida como um espaço ao mesmo tempo, estreito e infinito, zona intermediária em que se interpenetram ficção e realidade. Kurosawa cria, em *Anjo Embriagado*, um meio efervescente em que a tradição é vizinha da modernidade, em que as formas, as personagens e todas as artes que ele convoca estão prontas a se metamorfosear por um trabalho de montagem que toca os diferentes domínios da atividade cinematográfica, desde a dramaturgia, cenografia, fotografia, movimentos e posições de câmera, ao jogo de atuação, cuja função é estruturante e desestabilizadora. *O Anjo Embriagado* dará o primeiro exemplo desse conceito de corpo expandido no jogo épico.

O espaço do jogo torna-se, fora a tela e as projeções, produtor de impressões cinematográficas e, dentro da sua movimentação expansiva e coreografada, a personagem alcança uma forte concentração nos detalhes, quando o jogo fica contido. Os olhos concentram sua potência maior. O jogo que Mifune executa com os olhos expressivos é o espaço *afetivo* sem análise ou reverberações psicológicas, é um demonstrativo do espaço das forças.



Sendo o olhar um dos focos para essa análise fílmica, aqui entendida em um sentido reduzido ou local: o que se entende é a compreensão da composição dos signos fílmicos produzidos pela atuação de Mifune, levando em conta o conceito de fabulação do corpo japonês e das influências nos jogos de atuação no período de dominação político-social dos EUA e Inglaterra sobre o Japão. Este momento analítico particular só ganha sentido pleno e só será efetivamente interpretado se for coordenado com o exame da história singular do filme: ao exame semiótico da obra deve ser acrescentado o do processo histórico. A concepção de análise dos signos fílmicos aqui apresentada leva, inevitavelmente, à comparação com outros registros de atuação, o termo “inevitavelmente” vem em consonância com o momento histórico japonês, vivendo sob o jugo político e estético do euro-ocidente.

Todos os filmes japoneses foram censurados durante a ocupação até 1949, e os regulamentos relativos ao drama de época foram especialmente fortes. Cenas de luta com

espadas eram proibidas porque corriam contrário aos objetivos do pacifismo, e *Chushingura* (*Os 47 ronins*, 1941, Kenji Mizoguchi), que eventualmente seria transformado em um filme, foi banido porque não só afirmava o feudalismo, com o conceito de lealdade ao mestre, ao *shogun* e ao imperador, mas também para coibir acender um espírito de vingança através da vitória dos leais quarenta e sete retentores contra o inimigo de seu senhor morto.

As forças de ocupação encorajaram ativamente a produção de filmes que fossem críticos da sociedade feudal, mas como acontece com as histórias de amor. Do ponto de vista da atuação, a análise estará mais voltada para uma taxonomia de “imagens” do ator no filme. Partindo da hipótese de jogo dentro do corpo épico, com base no conceito entre a arte do essencial e o histrionismo, que no caso de *O Anjo Embriagado*, terá esta linha muito clara em todas as cenas. Especificamente nas noções de dramatização, ideia, desterritorialização, ritmo, de cartografia e bifurcações, assim como o termo *fabulação*, exposto por Christine Greiner, a partir de Bergson e Deleuze.

A hipótese fundamental é a seguinte: o filme é uma composição de movimentos (de personagens, câmeras, o universo), assim como a música é uma composição de notas e a pintura uma composição de pinceladas que se transmutam em imagens. O princípio desta composição está na relação entre uma ideia e um ambiente; mais precisamente, no que Deleuze define como a dramatização de um ambiente segundo a lógica de uma ideia (capítulos 1 e 2). A proposta é entender o corpo e o movimento do ator na ação das personagens dentro da dramatização como elo e examinar três pontos específicos: o corpo no cinema fora do eixo ocidental, o corpo japonês e o corpo de Mifune dentro da *fabulação*.

Ao analisar *O Anjo Embriagado* (1948) em um primeiro olhar, entendo o movimento que Mifune constrói para seu personagem: um corpo *fabulado* dentro do naturalismo, nessa atuação, sendo a primeira colaboração com Kurosawa, percebe-se um esforço do ator na contenção dos gestos, em detrimento ao seu parceiro de cena Takashi Shimura (1905-1982), com os gestos conscientemente alargados. Diferente de Mifune, Shimura vem de uma longa tradição familiar de atores do *kabuki* e de uma linhagem de samurais. A dupla irá atuar junta em grande quantidade de filmes do Kurosawa. O destaque para esta relação é perceber que Mifune traz para o filme uma atuação comedida e com explosões de fúria, que iriam se formalizar como seu estilo próprio, mas que em *O Anjo Embriagado* aparece como uma fagulha inicial.

O Anjo Embriagado mostra um Japão devastado no pós-guerra, sofrendo sanções econômicas, políticas e ideológicas dos EUA, a marginalidade e o gueto expandido por todas as partes, a miséria e o desequilíbrio socioeconômico. O cenário do filme consiste em um

reservatório de água imundo cercado por edifícios em ruínas, casas de madeira surradas e a fachada de uma boate desprezível. Era um cenário que poderia ser encontrado em quase qualquer lugar em Tóquio em 1948, ou em qualquer outra cidade japonesa bombardeada, onde a vida pós-guerra girasse em torno dos abundantes mercados clandestinos, casas de jogos, pequenos comércios que conseguiam sobreviver.

Um dos pontos de destaque para esse filme especificamente, é que fazendo parte do primeiro cinema japonês do pós-guerra, havia um apetite do público por realismo/naturalismo no cinema, e o poço pestilento, cheio de lixo tóxico, pode ser lido como um símbolo de tudo que estava podre na vida após uma derrota catastrófica da guerra. As prostitutas baratas espreitando nas sombras, os jovens bandidos lutando por território, pilhagem e os “rostos” usados pelos chefões da máfia para aparecer ao público comum, quando os chefes se mantinham nas sombras. Ter um “rosto” em um determinado distrito significava que você tinha o controle do lugar, tirando dos pequenos comerciantes e lucrando muito com os cidadãos japoneses que lutavam para sobreviver, oferecendo proteção contra outras gangues vizinhas. O “rosto” da máfia era a fachada necessária.

Muitos desses gângsters haviam sido soldados em uma guerra “santa” para expandir a glória do Império japonês. Pilotos *Kamikaze* cujas sagradas missões suicidas foram abortadas quando a rendição interveio, se tornaram criminosos explorando as pessoas por cuja honra eles haviam jurado sacrificar suas vidas apenas alguns meses antes. Mas alguns, de maneira perversa, transformaram seu código militar de honra em um código de gangues que era igualmente mortal. E assim se fortalece a máfia urbana no Japão.

É esse universo criminoso que Kurosawa se propõe a explorar e dramatizar em *O Anjo Embriagado*, seu sétimo filme, o primeiro com Mifune e, segundo ele, sua descoberta oficial no cinema japonês. Como ele disse em seu livro de memórias, *Something Like an Autobiography* (2011): “Eu queria pegar um bisturi e dissecar a yakuza”. O yakuza em questão é Matsunaga (Toshiro Mifune), um bandido bonito, um “rosto” ideal para os chefes e que trazia um adendo, estava tuberculoso (em determinado momento do filme é relatado pelo chefão que este estado de saúde de Matsunaga seria utilizado pela máfia para manter a gangue do distrito rival distante).

O enredo de Kurosawa pode parecer didático em um primeiro momento, ao opor o bem ao mal de uma maneira óbvia e histriônica, porém, como já citado neste estudo, o pensamento da criação transpassa de maneira flutuante e espiralada. Os dois personagens principais de *O Anjo Embriagado* são de fato bastante complexos: Dr. Sanada (Takashi Shimura), um médico

alcoólatra que bebe de seus próprios suprimentos de álcool hospitalar, é redimido por seu desejo de curar até mesmo os pacientes mais irredimível; Matsunaga é um bandido violento humanizado por seu medo da morte, que fica logo abaixo da superfície arrogante. Ele está sofrendo de tuberculose, uma doença comum na miséria do Japão do pós-guerra. Enfrentar sua doença significa que ele tem que enfrentar sua própria fraqueza, o que, na visão de Sanada requer mais coragem do que bater em outros companheiros em uma boate.

Sanada tem que travar uma batalha diferente, contra um tipo diferente de fraqueza: seu sentimento de desespero e cinismo, outro subproduto da derrota nacional. Desanimado pela bebida, ele vê como os amigos de seus tempos de estudante floresceram, administrando hospitais e similares, enquanto ele mora em uma favela, cuidando de pessoas pobres ao redor do referido fétido poço. Ele quase perde a confiança em sua própria profissão; em um mundo de crime, doença e degradação humana, ele quase perde a confiança na própria vida.

Por ser um homem bom por trás da agressividade cínica e bêbada, ele ainda se esforça para salvar a vida de pessoas obviamente boas, como uma estudante otimista (Yoshiko Kuga). Mas isto não é o suficiente. Um adversário mais difícil deve ser superado. Matsunaga precisa do médico para curá-lo, mas o médico precisa do gângster para sentir que nem tudo é em vão, que vale a pena vencer algumas batalhas, que até a vida de um homem “mau” deve ser salva. De certa forma, o filme é sobre dois homens lutando com seus anjos; cada um é o anjo e o demônio do outro, em um cenário destroçado.

Embora *O Anjo Embriagado* seja sobre o Japão do pós-guerra, os ecos históricos são fortes. Os códigos da violência social aos quais Kurosawa levou seu bisturi analítico também fizeram parte da história do tempo de guerra no Japão. Na verdade, acreditava-se na época que esses códigos ajudavam a explicar, pelo menos em parte, por que o Japão foi à guerra em primeiro lugar. Em contraste com a Alemanha, a culpa pela guerra japonesa não podia ser atribuída ao Partido Nazista ou a um ditador assassino. A guerra foi travada em nome do imperador japonês, mas Hirohito não era um Hitler. Em vez disso, a guerra foi atribuída aos “militaristas”, mas também a algo geralmente descrito como “feudalismo”, a tradição guerreira, a cultura da dominação masculina, do auto sacrifício em prol da honra do samurai.

Esta foi a cultura que os liberais japoneses e americanos que trabalharam para a ocupação aliada do Japão procuraram erradicar da psique japonesa. A falácia já conhecida dos imperialistas (EUA e Inglaterra) traduzida em “Democracia, liberdade, igualdade entre homens e mulheres” e o fim da ética guerreira “feudal” eram os objetivos declarados da educação pós-guerra. Obviamente, estes eram os objetivos falados ao público e ao mundo. Filmes de luta de espadas e até mesmo algumas peças de *kabuki* que exaltavam as virtudes do samurai foram

proibidos até 1949, e só em 1952, que data do fim da ocupação, foi permitido. Portanto, *O Anjo Embriagado*, produzido no pós-guerra e lançado em 1948, é um filme que pontua a crítica de forma imagética, seja no cenário do poço fétido, seja nos desenhos de cena, seja no discurso dos corpos dos atores.

Ao Japão foi imposto ser transformado em uma nação “pacífica e democrática”, claro que contém uma hipocrisia, tendo em vista que os mesmos valores que os EUA supostamente combatiam no Japão eram, e são, as suas bases culturais até a contemporaneidade, o machismo, o militarismo, o imperialismo e a violência da guerra como “pacificação” de culturas que são diversas. De certo modo, não existem heróis e não existem vilões nessa história.

Embora o próprio Kurosawa tenha dito que se inspirou em Dostoiévski ao escrever o roteiro de *O Anjo Embriagado*, ele também traz uma mensagem diretamente antifeudal para o filme, mas mantém indiretamente os códigos de honra presentes nos discursos e nas ações dos corpos, ressaltando que, o filme de 1948, se não tivesse uma mensagem “moderna” e antifeudal, não seria aprovado na comissão de liberação. Em setembro de 1945, o Alto Comando dos Poderes Aliados (SCAP – sigla em inglês para: *Supreme Commandment of the Allied Powers*), estabeleceu a Informação e Educação Civil (CIE – sigla em inglês para: *Civil Information and Education*), cujo objetivo era a “reeducação” cultural e a “democratização” do país. Naquela época, no Japão, a televisão ainda estava longe de ser difundida e o cinema era uma das principais formas de entretenimento. Portanto, tornou-se um dos melhores meios para promover “valores democráticos” por meio de um novo tipo de censura. Novas diretrizes foram entregues aos cineastas japoneses. Desta forma, destruindo a subjetividade criativa que constava nas obras dramáticas nas peças de *noh*, *kabuki*, *bunraku*.

Há uma subtrama sobre outro gângster, chamado Okada (Reizaburo Yamamoto), que é mais duro e sem escrúpulos do que Matsunaga. Enquanto Okada está na prisão, Miyo (Chieko Nakakita), sua ex-amante, repetidamente abusada por ele, encontra refúgio com Sanada como enfermeira. Após sua libertação, Okada quer reivindicá-la de volta. Torna-se um ponto de honra para Matsunaga detê-lo. Se o médico e seu jovem paciente yakuza são personagens complexos, Okada não é nada disso. Ele é uma figura de pura maldade. Okada fala sobre códigos de honra, mas apenas como uma forma de explorar gente como Matsunaga, que realmente acredita neles. Dinheiro e poder são o que ele deseja. A implicação não teria se perdido no público japonês em 1948: Okada representa os fomentadores de guerra, os generais e aproveitadores que abusaram do idealismo do povo japonês comum para seus próprios fins e a favor dos EUA e da Inglaterra. No entanto, não são apenas os bandidos os responsáveis pela destruição de milhões, mas também a cultura belicosa que os alimenta.

Este também é o tema subjacente do filme. Matsunaga tem uma dívida de honra com o médico que está tentando curá-lo. Quando Okada ameaça usar a violência para retirar sua amante dos cuidados médicos. Sanada protesta que homens e mulheres agora têm direitos iguais. Ele diz a Matsunaga para ficar parado e descansar. A polícia vai ajudar. Mas Matsunaga não consegue esquecer sua honra de yakuza. Com uma palidez mortal, tossindo sangue, ele se levanta da cama para ir atrás de Okada em pessoa. Sanada diz: “o sacrifício humano saiu de moda”. Mais uma vez, a implicação disso teria sido clara referência ao recente estado feudal.

Este estado e cenário pós-guerra do filme eram atuais. Mifune foi tenente do exército imperial japonês e era o oficial responsável por enviar os jovens kamikazes para a missão suicida. O governo japonês estampava a frase “na hora final, pense no seu país”, enquanto Mifune falava individualmente para cada soldado: “na hora final, pense na sua mãe e não na pátria” (trecho do documentário *Mifune: The Last Samurai*, Steven Okazaki, 2015).

Nesta desestruturação do cotidiano que politiza o filme e permite que Kurosawa faça emergir, sem distorcer, a atualidade dos temas: corrupção e dinheiro, a miséria do pós-guerra em um país destruído, em busca de recuperar sua honra. De certa forma, tanto Sanada como Matsunaga representam essa carência, essa busca por reedificar seus dias para sempre destruídos.

Duas palavras norteiam essa análise: cartografia e artificialidade. No jogo da atuação de Mifune, neste momento se enquadra o que acredito ser uma ponte de transição entre a entrega da atuação artificial, expansiva, para uma atuação cartográfica que se utiliza do corpo e das experiências do ator. Ao descrever a ação cênica de Mifune em *O Anjo Embriagado*, evocando o corpo fabulado, e ao analisar sob a luz de conceitos como território, resistência, formas de força, experiência do ator e plano coletivo do filme, proponho acoplar esse processo a uma metodologia que supõe uma prática de conhecimento construída a partir do próprio processo criativo, analisando-o através da imagem fílmica do produto.

O ponto de partida da análise em relação ao pensamento deleuziano é que compreende o filme como uma composição de movimentos. O termo movimento não designa transporte do ponto A ao ponto B, mas refere-se à noção de um gesto, ou mais exatamente, à continuidade de um gesto iniciado no ponto A e finalizado no ponto B. As artes marciais são uma das áreas em que esse significado atinge sua plenitude, o artista marcial busca o equilíbrio entre o ponto A e B, o movimento de preencher o vazio entre os gestos, ou os golpes. Um movimento pode ser o gesto de um artista marcial, cuja técnica “em movimento” atinge uma espécie de perfeição não só ao nível de golpe, como estilo e eficiência, mas também esteticamente: seus gestos são perfeitos e representam todos os indivisíveis. O movimento é então uma totalidade

indecomponível que se inscreve no espaço como uma linha brilhante e que transforma o tempo que passa em uma duração específica, com sua lentidão e suas acelerações.

Conhecemos pelo menos desde Santo Agostinho esse paradoxo que torna um movimento, por exemplo, musical, um gesto sonoro que não podemos apreender cortando-o, mas ao qual devemos manter sua coesão, seu caráter de totalidade indissociável, se quisermos entender sua função e significado. Isso só é possível, como mostra Deleuze, por um ato de consciência e memória que nos torna sensíveis a todo o movimento: somente a mente humana pode ir além da realidade onde seu corpo está trancado para acessar uma forma de presente envolvendo um passado e um futuro dentro da mesma duração. O corpo do ator na imagem no cinema acessa e eleva a mente humana.

Como objetar que o filme nos apresenta movimentos e que esses movimentos nos apresentam imagens fixas com duração? Todo o cinema depende dessa observação. Cada perseguição de carro, cada luta, cada viagem, cada cena não tem outro propósito a não ser nos absorver em seu ritmo particular. Mas esse não é apenas o caso dos filmes rápidos, mas para qualquer filme. Os planos de *O Anjo Embriagado* que mostram o reservatório de água poluído, por exemplo. Esta cena é pontuada e ganha consistência pelas imagens das bolhas que saem da lama, enquanto a câmera se move, mostrando, frame a frame, o entorno deteriorado, acompanhado pela canção do mendigo que toca um violão ao fundo. Somente este percurso já é capaz de nos envolver no tempo de duração da cena.

Na cena inicial de Mifune, os excessos são parte fundante da estrutura da personagem. A máscara facial, em conjunto com os gestos e movimentos bruscos, forma tanto o caráter da personagem, como seus estados emocionais são expostos nesses movimentos em excesso.



Kurosawa se utiliza das imagens da fisicalidade de Mifune, como forma de narrar a história através dos corpos, das ações físicas. Como já falado, Kurosawa pontua no livro do Donald Richie seu fascínio pelo cinema silencioso (tanto do Japão, como Buster Keaton e Chaplin). O corpo e as ações exageradas, a quebra do copo com as mãos, o olhar débil do desespero e da doença, são compostos por gestos ornamentados, partituras físicas determinantes e claras.

Em outros pontos da ação cênica em *O Anjo Embriagado*, o corpo se expande, e o *devir-animal* surge, o macaco é um dos animais que se repete em traços. Seguindo em *Rashomon* e *Os Sete Samurais*, como já citado.



Os corpos, no Japão pós-guerra, são leituras narrativas do filme, a mistura da podridão humana, da doença, dos corpos debilitados, a morte lenta pela tuberculose, ou mesmo pela corrupção e do esgoto aberto, marcam os comentários de Kurosawa e o tratamento que os corpos serão representados. Kurosawa pontua, na cena em que Matsunaga cai bêbado (43'00'), um *travelling* conduz o olhar do espectador do corpo caído pela doença, pela bebida, pela corrupção e degradação humana para o poço de esgoto na área externa do consultório.



O esgoto em frente ao consultório conduz parte considerável da narrativa, corroborando com o corpo humano que apodrece na doença e na corrupção dos seus valores culturais.



Kurosawa utiliza, já próximo do final do filme, uma fusão de imagem de Mifune e do lago/esgoto, provocando uma relação direta entre ambos. A guerra contra os organismos, o corpo, se deteriora, se esvai como o vento no lago, os lixos voando, travando uma linha entre a condição humana e a social.



A sequência final de enfrentamento, onde a estrutura do corpo épico irá se desenhar, expansão e contenção dialogam e transformam o corpo em comunicante direto. O jogo de Mifune é desenhado em partituras de orquestra, expansão e contenção. Na cena que inicia em (01”26’) teremos um corpo que joga com suas formas plásticas. Viviani cita três aspectos do

jogo do ator: “o credível, o teatral e o ornamental” (2009, p. 26). Neste ponto, dentro da atuação de Mifune em *O Anjo Embriagado*, teremos os três elementos na mesma personagem, especificamente, e como recorte, nesta cena final. Os movimentos jogam com o credível no sentido das dores e da doença da personagem. No corpo e na gestualidade, Mifune transmite os estados emocionais de Matsunaga; o teatral joga nas posturas, nos gestos alargados, nas partituras corporais de um corpo extra-cotidiano (BARBA, 2009), que fecha na ornamentação desses gestos, delineados em formas e movimentos de mãos, braços, na máscara facial. Todo o jogo de Mifune se mistura com o processo de narrativa do corpo, assim como no cinema silencioso. É no corpo, nos seus movimentos e em seus gestos expressivos, que os estados da personagem serão mostrados, contados, narrados. Na mesma cena, ao ver sua imagem no espelho, doente, débil, abandonada pela sociedade que ele defendia, percebemos a fúria que tomará conta deste corpo, a respiração muda, sendo diretamente representada pelo jogo de ombros, o movimento de subida e descida dos ombros que traduz o estado de exasperação da personagem.

Esses pontos, sem julgamento de valores técnicos, mas como uma clara leitura do estado que a personagem está vivenciando, esse é o jogo da atuação épica, que do contido ao expandido, e vice-versa, pontuam o jogo credível, verossimilhante aos estados emocionais que o corpo está experienciando e, conseqüentemente, cumprindo o papel fundamental do ofício do ator: narrar uma história com seu corpo (voz, membros, respiração...).





As posturas que Mifune defende através de seu corpo, dialogam com o que a filosofia, como apontou Deleuze, manteve, até a contemporaneidade, as condições pré-cinematográficas, conferindo-lhe a percepção natural, um privilégio que faz com que o movimento do ator siga vinculado a essas “posturas”, sejam estes essenciais ou existenciais, e alimentem o imaginário criativo do gesto. Posturas que não dialoguem necessariamente com o gesto naturalista euro centrado, pontuo este tema não como divergência de valores da gestualidade hindu-asiática e a eurocêntrica, mas como forma de compreensão que a narrativa do corpo que conduz a história, será ela quem irá trazer a relação da fábula com a ação cênica. Como cita André Gardies (2019):

Questionam o semiólogo quando, independentemente dos julgamentos de valor que estão subentendidos, traduzem o resultado de um efeito produzido pelo filme, de um “efeito-texto”. Nesse sentido, a “serventia” de um comediante, se ela se deve muito a ele, não se desdobra apenas de seu “*savoir-faire*”; ela resulta, ao contrário, de um conjunto de operações complexas que têm lugar no sistema textual. (2019, p. 10)

O sistema textual produzido pela imagem do ator reverbera na narrativa do filme, esse corpo conta uma história, e para isso ele cria posturas, imagens, gestos, a partir de suas referências e experiências pessoais? Sim, desde que abracemos o conceito de cartografia defendido por Deleuze, porém, tais experiências vividas servem como faísca para o processo de criação, e não como modelo único a ser seguido. Compondo juntamente com as técnicas apreendidas nos seus estudos e treinamentos.

Segundo Deleuze, a partir daí, o movimento cinematográfico é visto como imagem do pensamento, ao mesmo tempo, infiel às condições da percepção e portador de um novo relato capaz de acercar-se da percepção e ao mundo. Será no capítulo IV de *A evolução criativa* (1907) que Bergson expõe que a forma não é mais que uma instantânea tomada sobre uma transição (2008), sustentando que a percepção solidifica em descontinuidades formais a continuidade fluida. O corpo dialoga com a fluidez da ancestralidade cultural de um povo, com suas cosmogonias, mas também com a experiência vivenciada pelo ator que comporá a personagem.

Assim, esse corpo na imagem fílmica se define como forma, como uma imagem instantânea que funciona como “imagem média do movimento”. Configura, assim, criticamente, “o caráter cinematográfico do nosso conhecimento das coisas”. Conhecimento sustentado na ideia de que toda percepção, inteligência (estudo) e linguagem operam como um movimento abstrato e simples, artificialmente criado, que permitiria tornar instantânea como uma permutação do *devenir* interior das coisas por um movimento geral, uniforme e invisível. Tal mecanismo estaria situado no fundo do aparato do conhecimento com o fim de imitar mecanicamente o *devenir*.

Neste sentido, o ator trabalha na criação deste *devenir*, o personagem surge como um *devenir*, uma “evolução criativa” e a imagem que vemos da personagem refletida virtualmente através do corpo do ator. A partir do filme, imagem parada que em repetição se torna imagem em movimento, o corpo do ator ganhará outra leitura, que se afasta da base de análise teatral, por ser uma arte efêmera e presencial. Porém, isso não desloca a análise do corpo do ator a partir do corpo (técnica) teatral. O cinema pode nos servir como unidade de comparação, que Deleuze mostrará minuciosamente em *A imagem-movimento – Cinema I* (2022) e *A imagem- tempo –*

Cinema 2 (2022).

A imagem do ator, a mensagem na história narrada, provoca conexões nos espectadores, conexões essas que estão ligadas a uma subjetividade pessoal, que Guattari postula “os diferentes registros semióticos que concorrem para o engendramento da subjetividade não mantêm relações hierárquicas obrigatórias, fixadas definitivamente” (GUATTARI, 2006, p. 12). Portanto, para quebrar com a noção estética dominante, é preciso analisar o jogo de atuação como uma busca pelo distanciamento da atuação psicológica e mais próxima da metafísica artaudiana. Em Artaud, a palavra “metafísica” é sempre oposta à psicologia: “O teatro oriental com tendências metafísicas em oposição ao teatro ocidental com tendências psicológicas...” (UNO, 2022, p. 118).

O teatro e seu duplo abrem uma dimensão nova, por meio de sua “metafísica”, em relação ao problema da representação, especialmente psicológica. É preciso examinar, aqui, mais de perto, o problema da representação no teatro. Ela implica, antes de tudo, o ato de imitar o real. A fala, o gesto, o cenário, são apresentados mais ou menos como parecem ser na realidade; o espaço teatral não é construído a partir do princípio totalmente autônomo da realidade tal como vivida na vida cotidiana. O espaço teatral está submisso à imagem do real. É tudo o que Meierhold fortemente criticou como “naturalismo” no teatro. (*ibidem*)

O corpo teatral, neste caso, não se preocupa em imitar o real; dialoga com a forma de expressão em uma ação cênica que se aproxima do cinema silencioso. A cena da luta final é um exemplo disso, no trecho 01”29’18 - 01”30’10, os atores lutam no chão e estão cobertos por tinta, uma cena que, dependendo do tom do jogo de atuação, seria uma cena cômica digna de Buster Keaton. A câmera e a encenação não determinam o estilo que será a sequência, mas nos rostos e corpos dos atores que construímos uma noção da cena. Mesmo em um jogo claramente plástico, desenhado para ser cênico, no que concerne ao jogo lúdico do corpo teatral.



Fechando a cena, o respiro que Kurasawa traz para a morte da personagem, poeticamente subjetiva, faz com que o corpo se impulsione para frente em busca do ar – vale lembrar que a personagem está morrendo de tuberculose –, o corpo se expande em forma narrativa, abrindo a porta, quebrando a verossimilhança para aderir à produção de subjetividade pelo corpo-imagem-cena-gestos.





4.2 – Corpo como território de força: Homem Mal Dorme Bem.

Neste estudo, o corpo servirá sempre como base estrutural para pensar o ator como instrumento metodológico. O ator buscaria em seu corpo construir um território de forças na criação do imaginário, da fábula através da narrativa que seu jogo cênico irá compor.

Para dialogar com os três filmes deste capítulo, continuo o debate com Deleuze em relação à construção do mapa de referências do ator, seu treinamento e experiências limítrofes (como a Segunda Guerra Mundial), Guattari e o corpo-organismo na construção deste território-corpo. Neste sentido, esta obra oferece um toque específico e único, Kurosawa constrói uma adaptação de Shakespeare, que fugirá do Japão Medieval, como figura os outros dois filmes

que também são adaptações de peças de Shakespeare (*Trono Manchado de Sangue* e *Rashomon*), e neste sentido o jogo de atuação, mesmo encontrando sussurros na atuação naturalista, permanece em um registro que se aproximará do corpo épico. O objetivo deste escrito é encontrar a criação de novos significados, que emergiriam das topografias corporais, provenientes das zonas de contato do cinema no Japão, que provoquem uma leitura do jogo do ator no registro naturalista, mas que desenhem uma ação épica deste corpo. Que provoque um significado, possibilitando uma ampliação para os estudos atoriais.

Cinema é significado; mas o que é significado? Ninguém nega que explicar o cinema equivale a explicar como ele produz sentido. No entanto, isso não implica que o significado em si seja simples, de apenas um tipo. Nem implica que o significado possa ser expresso em todos os seus tipos numa forma canônica. A lógica tradicional sempre tratou a proposição como a expressão ideal e normativa do significado. Tornou-se cada vez mais claro, no entanto, que esta forma canônica depende indevidamente de certas linguagens europeias clássicas e das suas características; portanto, as suas reivindicações de universalidade são injustificadas. Como enfatizou Peirce, há línguas que não têm cópula e há outras que praticamente não têm substantivos, ampliando para as linguagens, na comunicação pela estrutura do corpo (gestos, movimentos, etc.) o raciocínio é o mesmo.

No estilo naturalista a diferenciação entre as linguagens corporais será no mesmo sentido da língua. No exemplo que trago, *Home Mal Dorme Bem*, o jogo naturalista de atuar versa com o corpo japonês, mas manterá o conceito do jogo cênico, com movimentos expressivos, mesmo na imobilidade ou na contenção dos gestos. As máscaras serão ativadas com mesma intensidade, mas com a forma condensada. Assim, esse corpo criará um território de forças que determinará o jogo, sem perder a narrativa sutil que propomos como atuação dentro da filosofia do *wabi-sabi*.

No *Homem mal dorme bem*, Kurosawa traz um olhar para *Hamlet*, porém com uma promessa mais pragmática, fornecendo uma forma lógica que é muito mais geral do que o cânone tradicional das montagens que tiveram para o cinema das peças de Shakespeare. Possui também, portanto, um potencial promissor para o significado complexo do cinema. A sua “abordagem” parece bastante simples e quase naturalista: o comportamento humano.

A noção que não podemos deixar de agir diante de uma degradação da condição humana, neste sentido, aliado ao conceito japonês de vingança de sangue em defesa da honra, *Kataki-Uchi*. Esta é, então, a base da ação da personagem de Mifune (Nishi), que se mantém no arquetípico do herói, mantendo a força que construiu para os samurais, mas diferentemente desses, mais condensado e internalizado no minimalismo. A ação de Nishi é lutar contra a

corrupção corporativa do Japão nos anos 50, que juntamente com membros do governo, desequilibram a balança da vida. O cenário mais naturalista possível para qualquer reconstrução de significado que a proposta da experiência cinematográfica desta adaptação venha trazer. O foco de Nishi (Hamlet) é vingar seu pai, mas vigando também todos que não têm força ou estrutura para se defender contra a corrupção instaurada na sociedade japonesa.

Temos o dado da personagem, ao nos voltarmos ao seu corpo, a estrutura de jogo que o ator construiu para ele, teremos impresso na sua imagem todo o processo vitalizador que a ação exigirá. Nishi age com cautela, com articulações, para uma vingança completa. Foi o corpo que Mifune construiu que produziu a imagem das diversas manifestações da personagem: tensão, ritmo, lassidão, equilíbrio – um modo de expressão corporal (de si mesmo) e percepção (do mundo), que será a base da leitura do seu jogo de atuação neste filme e que possibilite, neste processo de cruzamento cultural e transdisciplinar com o Japão, uma estrutura para podermos ampliar para outros atores e estilos.

Portanto, além de ser fundamentado nos diversos discursos sobre a identidade japonesa, este capítulo também constrói, no quadro da estética e da fenomenologia, baseando-se substancialmente na fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty e na teoria corpórea do filósofo japonês Yuasa Yasuo. Entendendo que não é possível escrever nem ler uma nação, e não estou me propondo a isso, entretanto, defendo que podemos ter uma visão da nação enquanto assistimos ao filme, particularmente no traço do jogo de atuação que será constantemente atravessando do real ao imaginário, na linha liminar, em algum lugar dentro e fora do cinema. Com o foco de construir uma noção de corpo através da leitura de seus gestos, movimentos, imobilidades, etc.

Através desta reconstrução, a “ação cênica” torna-se uma representação fortemente carregada, evoluindo uma após a outra, ela expande o significado simples do conceito até o ponto em que ele se torna abrangente: não há nada que não seja ação – ou melhor, conduta de comportamento por meio de corpos expressivos que comunicam. A estrutura naturalista continua sendo a questão vital, mas em jogo, que se imbrica ao corpo épico, não uma reprodução de gestos cotidianos simples, mas um corpo vibrátil dentro da ação cênica. Como o corpo dessa personagem age de maneira significativa? Como este significado precede a nossa ação na sua própria forma? Esta é a base de toda restrição argumentativa; ao mesmo tempo, é a base cotidiana da semiótica, que é intuitiva e assim permanece em todos os níveis de análise.

“A criação de universos simbólicos para representar o corpo, de modo que estes processos são inseparáveis do próprio corpo e de suas ações no mundo” (GREINER, 2006, p. 33), essa compreensão dos universos simbólicos que Mifune traz em seu corpo, criador de

imaginários potentes de mundo, em *Homem mal dorme bem*, teremos no fenômeno do corpo a ação postulada, um corpo que versa em imobilidade e gestos contidos, à fúria e explosão, dentro do registro naturalista que o filme impõe.

Para analisar o corpo de Mifune neste filme e pegando um gancho para o *Barba Ruiva* na sequência, é preciso voltar um pouco para compreender o conceito defendido por Yasuo e algumas noções de corpo abordada por Greiner em seu livro *O corpo: pistas para estudos indisciplinados* (2006), que já vem sendo utilizada como base para todo o texto. O corpo no Japão, e mesmo em todo universo cultural hindu-asiático, é *sophia*, o entendimento do mundo passa e transpassa pelo e no corpo, e por isso, a experiência do fenômeno do corpo vivido é fundamental para traçar uma análise dentro do jogo de atuação, que influenciará este mesmo jogo, inevitavelmente. Estamos pontuados desde o primeiro capítulo, o jogo do ator é fabular? Sim, é criador de universos? Sim, mas para que esse mundo imagético ocorra, temos que levar em consideração, sempre, o fenômeno do corpo e seu aparato técnico, para além do corpo cultural. “Tudo que é vivo deve co-habitar com a desordem e a instabilidade. Não há escolha, esta é a natureza do vivo...” (GREINER, 2006, p. 33).

Yasuo Yuasa (1925-2005) tornou-se conhecido por tentar preencher a lacuna não apenas entre várias tradições intelectuais – mais notavelmente as tradições intelectuais do Leste Asiático e da Europa e as tradições religiosas – mas também entre religião e ciência. Ele estava particularmente interessado em construir uma filosofia comparativa do corpo que tomasse como fonte as teorias budistas e taoistas de autocultivo (autocuidado), a filosofia euro ocidental, a teoria do *qi* (ki), a psicologia analítica e a fisiologia. O que traz o trabalho de Yuasa para o diálogo com o jogo de atuação de Mifune, é uma visão convincente de um diálogo intercultural e interdisciplinar sobre o corpo humano, que parecia, na maior parte, à frente do seu tempo. A sua escrita introduz uma concepção do corpo em duas camadas, capaz de servir uma variedade de pontos de intersecção entre o corpo asiático e o jogo do ator, transformado e se afastando, um pouco, dos ditames culturais deste corpo.

No *Homem mal dorme bem*, e em seguida em *Barba Ruiva*, o jogo de Mifune versa com o gesto mínimo e condensado. No primeiro, ainda composto por excessos e explosões de gestos alargados, no segundo exemplo, já se aproxima do menor gesto com maior comunicação através do não-movimento. Na base do sistema filosófico de Yuasa está o conceito de “autocultivo”, que fundamenta a sua metafísica, epistemologia, ética e filosofia da religião. Yuasa define “autocultivo” simplesmente como “a realização de uma prática que facilita uma experiência somática envolvendo a totalidade do corpo e da mente” (1987, p. 100); em outras palavras, o termo “autocultivo” designa práticas que engendram uma transformação psicofísica. Yuasa cita

exemplos tão diversos como meditação budista e taoísta, artes marciais, experiências xamânicas, experiências fora do corpo e as chamadas artes Zen, que vão do teatro *Noh* à poesia *waka*, como os principais exemplos de autocultivo. No entanto, quando se propõe a discutir a filosofia do corpo e da mente subjacente a essas teorias de autocultivo, Yuasa geralmente se baseia nos escritos do fundador do Budismo Shingon, Kūkai (774-835), e do fundador do Budismo Sōtō Zen, Mestre Zen Dōgen (1200-1253).

Importante salientar que não vem ao caso se Mifune tinha ou seguia qualquer religião, isso não é importante para traçar essa análise, o conceito de autocultivo vem, principalmente, de uma reverberação do corpo na cultura japonesa, que amplia para o entendimento do corpomente, e do corpo como *sophia*. O fato é que Mifune, como todo corpo japonês deste período, foi treinado desde a escola, seja nas artes marciais, seja no caminho *kyudo* (arco e flecha) ou no *kendo* (espadas). Isso irá refletir na topografia de seu corpo, consequentemente nos seus personagens. O movimento deste corpo será o fundamento da comunicação.

Greiner cita em *Leitura do corpo no Japão* (2017):

Para compreender melhor esta questão e focar na relação entre corpo e mente, do modo como foi compreendida no Japão, Yuasa Yasuo (1987, pp. 99-109) explica que cultivo e treino sempre vieram juntos na arte japonesa, evidenciando uma longa história de estudos do corpo no Japão. A teoria do poema *waka* é um bom exemplo. Historicamente, começa com a prática da poesia, mas será também analisada por Zeami Motokiyo (1363-1443) mentor do teatro nô, como a chamada “artisticidade do nô”. Segundo Zeami, o primeiro passo para todo treino (*keiko* 稽古) é clarear a mente, uma vez que a forma do corpo deriva da mente, não como o seu produto ou instrumento, mas como um modo de implementação. A substancial profundidade considerada o ideal da poesia *waka*, foi mais tarde chamada de mistério profundo e obscuro (*yūgen* 幽玄). Trata-se de um estado que não pode ser capturado em um esforço momentâneo consciente. *Yūgen* precisa ser construído e internalizado para emergir. Por isso, quando alguém passa por um longo período de treino, esquecendo a vontade deliberada de si mesmo e mergulhando no ato de escrever poemas, dançar ou interpretar; o seu modo de artisticidade pode finalmente se “abrir”. É preciso existir uma correspondência entre corpo e treino artístico, diferente de qualquer outro treino não artístico, tendo em vista as suas especificidades e a possibilidade de ser cultivado (*shugyō* 修行). (2017, pp. 26-27)

O treinamento será o determinante para a compreensão deste corpo-ator que criou o corpo-personagem. E neste filme, teremos a internalização do movimento e da ação, mesmo na imobilidade, o corpo estará atento e pronto para agir e, quando o faz, será com movimentos precisos, econômicos e diretos no processo narratológico. Como citam os sutras do budismo esotérico, o estado de corpomente, para passar de um estado a outro. É preciso fazer um movimento, mesmo que interno mínimo, que moverá um universo dentro de si. Relacionando-o com a reflexologia de Pavlov, a ação do corpo será reflexo do estado emocional que a pessoa (no caso, a personagem) experiencia, e vice-versa, o corpo será igualmente o filtro das emoções,

que se adapta e reage no sistema interno do corpo, provocando uma ação reflexo no mundo externo: “Em que consiste a adaptação? Nada além do que a exata coordenação dos elementos de um complexo sistema com o mundo externo.” Pavlov (1928, p. 49).

Greiner cita ainda:

Komparu Zenchiku (*apud* Thornhill, 1993, p. 74) definiu *yügen* como uma atitude mental cultivada pelo performer. Neste caso, o treinamento tem a ver com “o tornar-se a coisa ela mesma”, ao invés de focar em movimentos específicos a serem performados, o que, habitualmente, marca o início dos treinamentos. A mente assume a forma do personagem e o seu estado mental será manifestado no palco produzindo o *yügen* da não dualidade entre mente e matéria. É importante observar que “a coisa ela mesma” é também uma representação. No entanto, a referência é o outro e não o si-mesmo. (*ibidem*)

Esta citação de Greiner traduz o estado que Mifune traça em seu personagem Nishi, em seu Hamlet, que sofre a dor e a fúria da vingança e da perda, mas age com consciência do que precisa ser feito. O corpo de Mifune trabalha no registro da contenção, que contém toda a comunicação necessária para a construção da narrativa da personagem.

Ao delinear a metafísica do autocultivo, Yuasa se debruça sobre os escritos dos filósofos budistas, mencionados acima, refletindo brevemente sobre sua metodologia. Para traduzir os *insights* das teorias taoístas e budistas de autocultivo no discurso contemporâneo, Yuasa utiliza um esquema heurístico que combina *insights* de C. G. Jung e Maurice Merleau-Ponty.

À primeira vista, Jung e Merleau-Ponty, o psicólogo profundo e o fenomenólogo, parecem ser companheiros estranhos. No entanto, eles compartilham o paradigma central que Yuasa vê em ação em todas as teorias de autocultivo: a concepção de dupla camada da mente humana e, reconhecidamente em grau mais óbvio em Merleau-Ponty, a profunda convicção de que mente e corpo não podem ser separados. Como é sabido, Jung divide a psique humana nos campos do consciente e do inconsciente, enquanto Merleau-Ponty distingue entre o “corpo real” (*le corps actuel*) e o “corpo do hábito” (*le corps habituel*). Yuasa então identifica claramente, e provavelmente não infundadamente, o “corpo real” de Merleau-Ponty como a dimensão consciente e o “corpo do hábito” como a camada inconsciente da nossa existência somática. O primeiro ele vê corporificado pelo que chama de “cogito brilhante” (*J. akarui cogito*), o último, seguindo a terminologia de Merleau-Ponty do “cogito silencioso” (*cogito tacite*), como “cogito escuro” (*J. kurai cogito*). Yuasa identifica como o *insight* central das teorias de autocultivo esta concepção dupla do que David Shaner chama de “corpomente” (1989), identificando uma dimensão consciente na superfície, bem como uma camada inconsciente na profundidade da existência humana.

A personagem silenciosa de Mifune ganhou expansão e forma mais conhecida nos seus icônicos personagens samurais, mas esse mesmo estado se expande para o corpo naturalista dos

dramas contemporâneos e nos dramas históricos. O aprofundamento da personagem, os gestos e suas formas de construção narrativa durante o filme, os termos de Merleau-Ponty que Yuasa traz para sua filosofia, os “cogito silencioso” (*cogito tacite*), e “cogito escuro” (*J. kurai cogito*), refletem diretamente o corpo de Nishi.

Ao nos voltarmos para a escolha de foco de Kurosawa acerca desta adaptação de Hamlet, vemos que o foco da vingança de Nishi está nas injustiças sofridas e na luta contra aqueles que são intocáveis, os empresários e membros do governo. Mifune reproduz em Nishi as três posturas básicas do *noh* que refletem as ações contemporâneas, porém em um corpo na ação cênica: estar de pé, sentar-se e caminhar. São três ações que constituem o treinamento base e fundamental do *noh*. O princípio é trazer o minimalismo para a ação, em comunhão com a totalidade da comunicação. O gesto de olhar para a lua, por exemplo, será a forma do gesto mínimo, a intenção será a imensidão da lua e do céu. Para a cultura e filosofia eurocêntrica, é uma estrutura muito complexa de compreender, somos verborrágicos e explicativos por filosofia de formação, mas com palavras e não com o corpo.

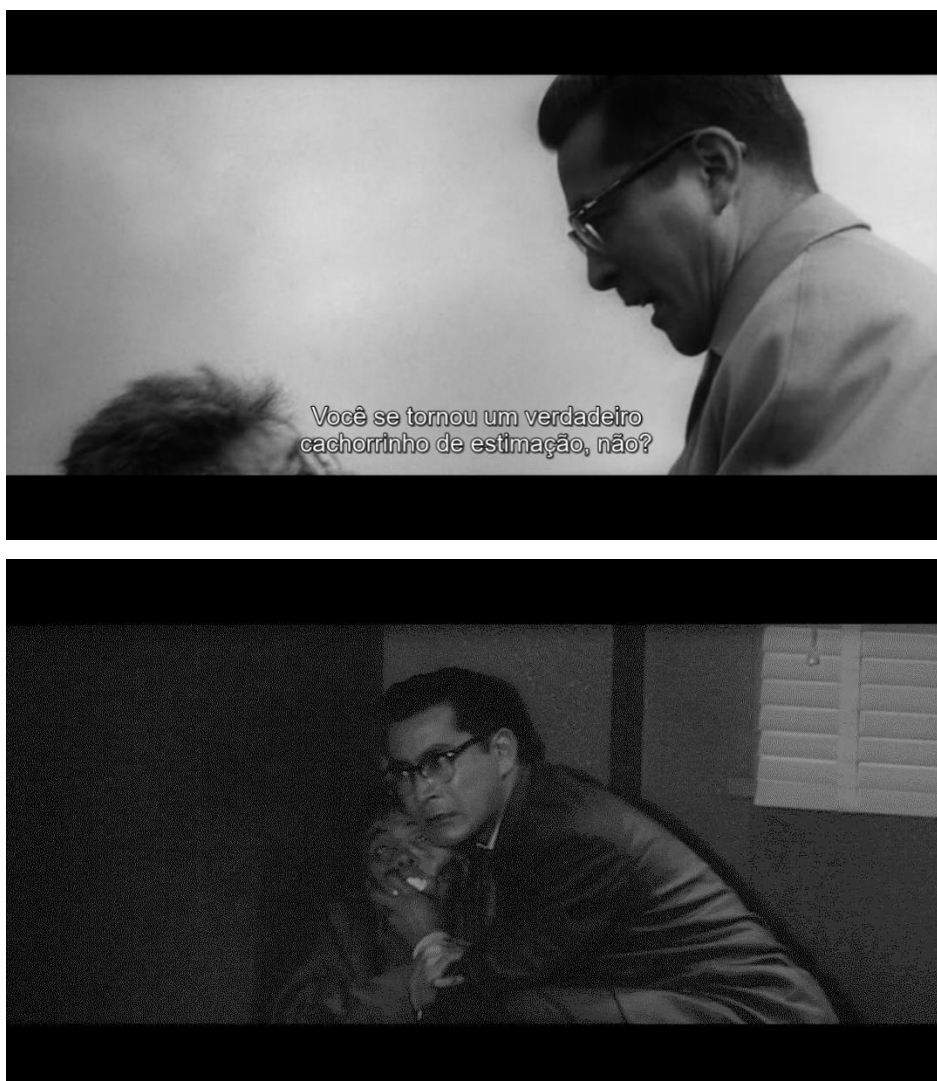
Em *Homem Mal dorme bem*, os temas centrais: a vingança de honra e a luta contra a corrupção e as injustiças sociais, refletem nas escolhas de Kurosawa e de Mifune no quesito dos jogos dos atores, expandindo a definição de Shakespeare no campo muito além das noções tradicionais de “fidelidade” à obra e abraçar uma visão “pós-moderna” de Shakespeare. O fato de Kurosawa escolher contar a história do príncipe da Dinamarca utilizando-se da relação com o que tinha de podre no Japão pós-guerra dos anos 50, parte do pressuposto de que compreendeu essencialmente a peça de Shakespeare; independentemente de como o filme reflete ou não a noção do que a peça de Shakespeare significa essencialmente, eles compreendem a essência, traçam relações com suas noções culturais e filosóficas, como o conceito de vingança (*kataki-uchi*); finalmente, concluiu o filme na medida exata em que conseguiu capturar cinematograficamente a essência shakespeariana e de Hamlet como personagem.

O fato é que o filme irá muito além dos parâmetros culturais e trata da história e dos personagens com questões humanas universais. E o jogo de Mifune reflete exatamente esta escolha nas implicações dessas ações essenciais. Além disso, a forma de respiração utilizada na realização das ações é igualmente importante. Na leitura de Mifune, sua respiração está visualmente presente tanto na ação expansiva como na minimalista, esta é uma característica da gestualidade do ator. Os movimentos de caminhar para a frente, inspirando ou expirando, ou prendendo a respiração. Cada um desses três modos provoca uma sensação física diferente, e o público perceberá essa diferença. Por mais que a ação externa não tenha mudado, a modificação interior é claramente visível para o espectador. Essa escolha é bem clara no jogo de Mifune

durante todo o filme, juntamente com o olhar, o jogo de cabeça, a respiração dá o tom da ação interna e externa da personagem.

Cabe aqui, uma breve sinopse do filme. *Homem Mal Dorme Bem* começa com a recepção de casamento de Yoshiko Iwabuchi (Ofélia da peça teatral), filha do vice-presidente de uma empresa pública. À medida que a recepção é interrompida primeiro pelos jornalistas e depois pela polícia, torna-se claro que esta empresa pública está sob investigação por corrupção e o enredo do filme se passa num mundo de propinas, corrupção e desvio de fundos públicos. À medida que a história se desenrola, descobrimos que o noivo, Nishi, é a nossa figura de Hamlet. Cinco anos antes, seu pai foi induzido a cometer suicídio para assumir a responsabilidade por outro esquema de propina. Agora, Nishi está tentando vingar seu pai, expondo a corrupção dos responsáveis para poderem ser levados à justiça nos tribunais duplos da lei e da opinião pública. No final, porém, Nishi falha, é morto e, apesar de vários assassinatos em seu nome, o vice-presidente Iwabuchi permanece vivo e bem, na esperança de lançar uma carreira política.





Neste aspecto, entra em ação no jogo do ator um conceito importante, chamado *iguse*, que significa o movimento controlado pela imaginação. No *noh*, a comunicação teatral combina a expressão física com a da imaginação. O ator irá traduzir a emoção na expressão física mais poderosa possível. Uma vez que encontra esse lugar, esforça-se para conservar a emoção no mesmo nível, reduzindo completamente a ação física. Com isso, a expressão será ainda mais intensificada. Atingido esse estágio, tenta-se reduzir ainda mais a ação física, mantendo o “movimento” interior.

Kurosawa trouxe, no filme, a degradação humana. O corpo entra como território de forças, tanto para o ator-criador, como para a personagem. Um dos principais desvios da adaptação de Kurosawa da narrativa tradicional de *Hamlet* é que termina com a derrota de Nishi e a vitória de Iwabuchi. Como observou Yoshimoto, *Homem Mal Dorme Bem* foi produzido numa época em que o Japão era chefiado por um primeiro-ministro que havia sido preso como criminoso de guerra classe A, durante a Ocupação, e havia uma ansiedade pública considerável

de que “no pós-guerra a democracia pode ser destruída pelo retorno do militarismo autoritário” (RICHIE, 1990, p. 247). Kurosawa queria incluir uma referência direta indicando que o funcionário do governo a quem Iwabuchi responde em vários telefonemas é, na verdade, o próprio primeiro-ministro, mas temia problemas que resultariam disso e, mais tarde, lamentou sua falta de liberdade e coragem (RICHIE, 1990, p. 143).

A ação interior que reverbera no gesto externalizado, o tipo de performance, irá depender da noção deste corpo no mundo. Com isso em mente, seguiremos para a análise do *Barba Ruiva*. Na esteira dessas teorias aqui levantadas, o gesto internalizado e mínimo em *Barba Ruiva* é mais delimitado e entoa a máxima do *wabi-sabi*; a arte essencial do minimalismo será a máxima que conduz o jogo de Mifune em *Barba Ruiva*.

4.3 – A arte do essencial: minimalismo do gesto - *Barba Ruiva*.



Como aprofundamento dos aspectos corporais das imagens e, consequentemente, a criação de imagens que se fixam no imaginário comum, como o corpo exprime-se, no caso de Mifune, ao estabelecer os padrões narrativos para a personagem a partir da fisicalidade, traçando um paralelo comparativo com os gestos alargados e contidos do jogo de atuação de Mifune e o conceito filosófico japonês do *wabi-sabi*. A criação da materialidade física da personagem pelo ator conduz a uma imaginação simbólica por parte do espectador, isso não quer dizer que sejam indiferentes aos significados e associações que as imagens despertam em nós sensorialmente – longe disso –, mas me preocupa o momento em que esses significados

emergem da experiência da observação, antes de se separarem dos encontros físicos.

Nesse ponto, conceber uma nova linguagem dentro do jogo minimalista que sublima a expectativa da ação “naturalista” como o gesto cotidiano, não implica uma fuga do corpo, mas um despertar para a natureza original da existência humana na performance. O corpo não estará imóvel nem na imobilidade. Para Yuasa, o termo “autocultivo” refere-se a qualquer prática sistematizada que emprega a repetição de exercícios físicos simples e tem dois objetivos principais: a descoberta e integração do inconsciente e a imanência do “dualismo disjuntivo”, característico do cotidiano. Consciência. Yuasa observa: “Do ponto de vista da psicologia profunda, esta [prática contínua de meditação] sublima as atividades repetidas, apazigua a mente e entra no mundo da psique ou da alma.” (1987, p. 20). Por esta razão, Yuasa trata de teorias, fenomenologicamente falando, a prática do autocultivo engendra o hábito que revela o corpo e a mente. O corpo, partindo do pressuposto de que é um invólucro que irá construir imagens através da imaginação e por isso serve para conter o que deve ser desenvolvido. O desenvolvimento é interminável, assim como a imaginação desse corpo finito contém o infinito. Analisar a imagem criada pela imaginação procura colocar em primeiro plano o discurso sobre a corporificação humana na ação cênica.

Nos voltamos agora ao termo do teatro *noh*: *Iguse* – o movimento controlado pela imaginação –, que auxiliará a análise dos movimentos neste filme, tendo em mente que este controle estará relacionado com o processo da imaginação criativa, é preciso ver para ser, e desta forma, conseqüentemente o público abraçará a imagem construída, independente da verossimilhança com qualquer noção de realidade. Teremos esse processo em todos os filmes, tendo em vista que defendo que Mifune carrega em si essa premissa do ator-criador.

Ao nos voltarmos para análise dos movimentos do corpo de Mifune, dentro de suas ações físicas, no que diz respeito à economia dos gestos, que está na base do trabalho corporal neste último filme em parceria com Kurosawa, *Barba Ruiva* de 1965. Na repetição das ações físicas da personagem, Mifune não recorre à mímica de ação, como em filmes anteriores, como *Rashomon* e outros. As ações cotidianas ganham uma proporção que está vinculada ao estado da personagem, à contenção econômica dos gestos, mantendo toda a potência da cena nos olhares, no movimento silencioso, no movimento da barba, no caminhar. Essas ações gravam circuitos físicos no corpo sensível, e neles se inserem as emoções. Sentimentos, humores e paixões se expressam por meio de gestos, de atitudes e de movimentos análogos aos das ações físicas. É importante pontuar como o corpo se move nesta premissa, internalizando a ação, como defende a ação do teatro *noh*, a fim de poder expressar todas as maneiras particulares, de uma personagem. Analisar uma ação física não é emitir uma opinião, é apreender um

conhecimento, base indispensável para a interpretação a partir dos movimentos naturais da vida, porém, estrutura em um sistema cênico que criará uma relação com a imaginação e com o ambiente e na forma como a memória se manifesta, tendo em vista que a memória é fundamental como propriedade sistêmica.

Começo pela análise dos movimentos do corpo humano, a partir de três movimentos naturais que se conhecem da vida: olhar, caminhar e estar parado (em pé ou sentado). São três situações simples, mas que, ao compreendermos que a ação cênica está dentro do corpo vibrátil, ampliamos nossa noção. Dentro do corpo parado de Mifune teremos o processo de ondulação, espiralar e explosão. Transmitidos pelos seus olhos, pelas suas posturas corporais e pela ação física, nem sempre em movimentos separados, muitas vezes todos ao mesmo tempo, ou não.

Neste estilo, como princípio de todos os grandes esforços, o ficar imóvel observando traz uma precisa ação cênica, descobrindo aí o sentido dos conflitos e das personagens. Na primeira aparição de Mifune no filme como Akahige (Barba Ruiva), são trinta e oito segundos parados observando o novo médico que se apresenta. Neste momento, cria-se, de imediato, uma situação desconfortável. Antes de movimentar-se, a personagem está de costas em plano médio, com os dois médicos aguardando serem vistos. O movimento de ondulação que se segue é o giro lento de cabeça para “ver” o novo médico que se apresenta. Chamo a atenção para esse primeiro movimento que segue em frames a seguir.



A ondulação é o primeiro movimento do corpo humano, o ponto inicial de todas as locomoções. Ao observarmos, com o olhar da câmera, Mifune gira lentamente seus ombros, deslocando todo o plexo solar e vai girando com sua cabeça, o olhar se fixa no novo médico e nada é dito, constato, pela análise de seus movimentos, que o corpo fez uma leve torção, mas internamente a vibração sobe e desce, seguem uma linha ondulatória e espiralar. Toda ondulação parte de um ponto de apoio para chegar a um ponto de aplicação. Apoiando-se no solo, transmite-se o esforço a todas as partes do corpo, até o ponto de aplicação do olhar para o outro personagem. Essa ondulação se encontra no quadril que anda. O quadril leva o restante do corpo a uma dupla ondulação natural: uma, lateral; outra, vertical. A ondulação é o motor de todos os esforços físicos do corpo humano.

De forma espiralar, seu corpo se vira, e o mesmo movimento que o precedente, realizado antes da ação, ambos funcionam na mesma intenção. Em vez de partir do apoio dos pés no chão, parte-se da cabeça, que começa o movimento apoiando-se num ponto, que provoca, e puxa para o espaço de fora.

Esse movimento a partir da cabeça, o corpo inteiro põe-se à disposição da cena. Entramos numa relação que não é apenas de ação, mas de indicação dramática a partir de uma ação voluntária, atuando de um ponto a outro, com ou sem deslocamento, agindo sempre como uma ação e reação dramática que têm em comum quatro grandes atitudes de passagem: o corpo para a frente (como percebemos nessa cena inicial, onde o corpo de Mifune se projeta para frente como observador), o corpo no estado total de culminância, o corpo para trás e o corpo compacto. Todas essas ações podem ser observadas e analisadas em Mifune durante o filme. Em movimentos leves e concisos essas sequências entram no jogo.



Dentro desses percursos físicos, observamos as diferentes qualidades de passagens de movimentos. A posição do corpo levemente para a frente, com as mãos para trás, a cabeça levada adiante, nos sugere um estado de atenção que foca no olhar da personagem. A atitude do corpo vertical remete à máscara do teatro *noh*, à maturidade do homem em sua idade adulta, concentrado no seu caminhar e focado no passo à sua frente, faz-nos passar para trás do eixo vertical, recolhidos. É a idade do recolhimento.



O discurso sobre a corporificação humana está na sua postura: a cena exige que o ator incorpore o significado e este o corpo adentra a cultura japonesa na gestualidade de Mifune em *Barba Ruiva*, bem como delinea as posições contrastantes dos pensadores japoneses contra a tradição cartesiana ocidental, que alimenta de forma diferente o jogo de atuar, no mundo hindu-asiático e o euro-ocidente. Neste filme, um drama histórico que ambienta o contexto sociocultural japonês.

Mifune traz um corpo ligado as mais fortes tradições japonesas, o conceito minimalista e da simplicidade é transferido para os gestos, em seus movimentos ele mantém o padrão do Guerreiro Samurai, totalmente comprometido com *o Bushido* – código de princípios morais, que irá disciplinar os aspectos físicos e emocionais de sua persona, transferidos para um personagem completamente diverso, um médico, que trata de pacientes pobres e ricos, que tem um código de conduta que versa na simplicidade e na entrega ao ofício; o corpo e a mente deverão ser igualmente treinados para permitir ao ator entrar em sintonia com sua ação e criação mítica e imagética.

A virada do corpo se dará após olhar; em sequência, o meio giro de cabeça, para aí concluir o movimento. A explosão consiste, sem ruptura, em passar de uma atitude à outra, cada segmento do corpo agindo no mesmo tempo. Os braços e as pernas chegam simultaneamente

em posição, sem que nenhuma parte do corpo preceda à outra.



O comando e o controle do corpo, independentemente da gravidade das circunstâncias, buscam o jogo do equilíbrio com os movimentos precedentes. A explosão desenvolve-se a partir do centro e vai em direção às extremidades. A dificuldade é encontrar precisamente esse equilíbrio e essa dinâmica sem obstáculo. A explosão é uma sensação global, descoberta e desvendada de maneira equilibrada pelo ator, a depender da necessidade que a cena exige, que pode ser realizada em dois sentidos: em expansão ou em contenção.



No começo, trata-se de uma atitude compacta na base, com o corpo ocupando o menor espaço possível, para chegar no fim do movimento amplo. Nesse sentido, dentro filme, teremos a única cena de luta como um exemplo mais próximo do tipo que Mifune criou, mas trago uma outra cena em que este processo é observado, a cena da cirurgia.

Após observar cada um dos movimentos de base, destaco o ponto do olhar e do jogo de cabeça de Mifune. Chamo atenção ao tratamento de um conjunto de variações destinado a

explorar diferentes possibilidades do movimento que Kurosawa aplica nos planos. Na cena da cirurgia, quase toda a câmera se posiciona pouco abaixo da linha do plano médio, fixando nos rostos e nos movimentos de mãos dos atores.

A partir do gesto simples analisado, provoca experimentalmente diferentes manipulações da reação e da ação, a fim de ajudar a expandir seu campo expressivo. Os grandes princípios dos tratamentos técnicos são: aumento e diminuição, equilíbrio e respiração, desequilíbrio e progressão; teremos estes estados seja na cena da cirurgia, como se ampliam para toda filmografia de Mifune, especificamente os filmes com Kurosawa. São aplicados a todos os movimentos analíticos de base e depois a todas as ações físicas, para serem, enfim, adaptados à própria interpretação e aos sentimentos.

Em sequência, Kurosawa utiliza intensamente as expressões faciais e os olhos de Mifune durante todo o filme, em sequências de planos parados, fazendo recortes que dão destaque às expressões de Mifune em expansão ou em contenção.





O movimento de Mifune está sempre dentro do jogo de eixo e movimento pendular para frente, em movimento ou parado, o corpo se movimenta para aumentar ao máximo sua narrativa, porém, internamente, para aí então, buscar o limite de espaço, até o equilíbrio. Chegando a posições de equilíbrio no espaço, para a frente e para trás, e o processo inverso, para diminuir o mesmo movimento, até o ponto de não poder mais perceber de fora, tocando, então, o limite oposto, ou seja, a imobilidade aparente.

Equilíbrio e respiração são extremos de qualquer movimento, e podem ser adaptados à interpretação do ator. Partindo de uma situação simples, o olhar, o caminhar ou a imobilidade, para aumentar a intenção do corpo ao máximo, aumentar os sentimentos até o limite, antes de reduzi-los e condensá-los.

Mifune construiu ao longo de sua filmografia inúmeros corpos, alguns estilos fixaram. Neste ponto, *Barba Ruiva* se encontra: em uma ação cênica de disponibilidade para reagir muito sutilmente em qualquer drama de época ou drama contemporâneo de maneira viva. A dimensão completa do jogo atoral estará presente em sua interpretação. Nesse processo, passamos da grande eloquência do corpo expandido, dos movimentos alargados, ligados ao *devenir-animal*, ao corpo do samurai, para a condensação deste mesmo corpo que interpreta com os olhos, que deposita seus movimentos nos olhos.

CONCLUSÃO

Esta pesquisa nasceu com intuito de estudar a atuação que fosse base de provocação ao meu ofício de atuar. Por ser um estudioso do teatro popular brasileiro, do teatro hindu-asiático e das máscaras em geral, pude entender e perceber que o cinema produzido no eixo eurocêntrico busca repetir, salvo exceções, a estética dominante. Portanto, como busca pessoal, passei a procurando entender o corpo a partir de seu referencial cosmológico e cultural, que colabore com a construção da narrativa do filme, para além do corpo cultural, e que este mesmo corpo tenha um papel fundante na história, como os artistas cênicos do teatro, da dança e do circo o fazem até hoje. Contar histórias com seu aparato físico, seu treinamento, com suas experiências socioculturais e cosmológicas. O ator Toshiro Mifune surge como exemplo para este corpo épico, tendo outros atores e atrizes no mundo do cinema, vislumbres deste princípio, porém, em Mifune observei uma maior filmografia que estaria em um corpo que poderia ser analisado comparativamente. Numa cultura onde o silêncio e a comunicação implícita são inerentemente apreciados e o pensamento intuitivo altamente apoiado, o destaque é dado à expressão visual, com isso o jogo corporal de Mifune e seu estilo silencioso suscitam uma possibilidade maior de explorar como exemplo.

Mas como aprofundar em uma cultura que não nos pertence? Como entender este corpo? Nos voltamos durante a escrita deste estudo ao entendimento do corpo a partir de suas referências para construir um conceito de corpo épico, que seria uma chama que provoca fagulhas e vislumbres para estudos de atuações diversas que irão dialogar com suas referências míticas, culturais, fabulares provocando uma leitura não dos hábitos culturais em si, mas dos estados emocionais que traduzem a narrativa da história. A questão permanece desde o início – como podemos compreender os outros distantes de nós, quando também somos marcados pela mesma atribuição de alteridade? Se explorarmos apenas o visível, aquele que se pretende ver, correremos inevitavelmente o risco de proclamar um conhecimento que permaneceria sempre parcial, por isso, além da análise da imagem, entra com a mesma profundidade a subjetividade que provoca o corpo. Como visto nos capítulos anteriores, a dualidade mente-corpo não foi estabelecida no Japão. No entanto, no que diz respeito a outros estilos, principalmente nos corpos do euro-ocidente e por eles influenciados, as hierarquizações de estilo e tipos corporais ainda se impõem e este estudo surge com intuito de colocar em evidência a necessidade de ampliar a compreensão dos corpos que atuam em outros registros.

Ao nos voltarmos para a escolha da filmografia desde estudo, todos os filmes são dirigidos por Akira Kurosawa e todos são pretos e brancos. Como realizador, Kurosawa se volta para um projeto de encenação detalhista, com ensaios e estudos de movimento. No que concerne

à atuação, temos um olhar voltado e atento para o corpo e a liberdade de criação do ator. Kurosawa relata em vários trechos do livro do Richie (1999) que o seu trabalho é indicar o caminho para o ator/atriz e depois escolher a lente certa, o ângulo certo e a sequência que privilegie a narrativa. Busquei neste estudo traduzir este conceito detalhista, que parte do ator e do seu movimento para o jogo de atuação, uma ação cênica que será a base da narrativa e o corpo épico como construtor de imaginário. A ênfase que Kurosawa dará ao ofício do ator/atriz é particular, e neste quesito que podemos ter um trabalho de criação conjunta entre o realizador e os atores, diretor de fotografia, de arte, etc.

Ao nos debruçarmos sobre a escolha da fotografia preto e branco, daremos mais destaque ao gesto, Kurosawa escolhe os planos que valorizem a movimentação do ator, sua narrativa através do seu corpo, como dito pelo próprio cineasta no livro do Richie, a escolha de preto e branco se dá pela admiração aos filmes silenciosos de *Hollywood*, em particular, Chaplin e Keaton e nos filmes *jidaigeki* do pré-guerra, assim como o clima, algumas escolhas de estilo e movimentos dos filmes de John Ford. Com isso, temos o gesto do ator destacado na imagem. Como recorte deste detalhe, a expressão japonesa *Komorebi*, cujo termo é definido pelo momento exato em que as luzes dos raios solares entram nas folhagens, é uma tradução para o momento do ‘agora’, o exato momento da apreensão. Temos esse momento de destaque em *Rashomon* (e em outros filmes), o jogo de destaque criado por Kurosawa mostra o movimento de Mifune nas sombras das árvores, destacando o gesto da personagem numa leitura de imagem através da narrativa do corpo, o movimento corporal será o narrador do que a personagem está sentido, vivendo e experienciando.



Tajomaru - *Rashomon* (Akira Kurosawa - 1950)

Sem aprofundar neste filme, que já foi realizado durante o primeiro capítulo, está cena

ilustra o corpo narrador, o gesto expandido que comunica e que traz a atenção para o movimento do ator, o corpo construído dentro do que foi construído nesta tese, de forma resumida, um corpo narrador através de seu treinamento, de sua forma cultural e cosmológica de se comunicar, um corpo que defende sua narrativa épica para traduzir os estados emocionais da personagem. Nos olhos, na expressão facial, no gesto do corpo. Uma ação poética para a construção de um corpo presente, narrador, com objetivo de animar as emoções e transformá-las em signos.

Os exemplos usados e abordados aqui trazem a defesa desse corpo épico, que se expande para além do corpo japonês, construindo no jogo de atuação o estilo épico a partir dos efeitos que o corpo dará a narrativa. "A narração se alimenta da experiência e a transmite de uma geração para a outra" "o narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora a história narrada à experiência dos seus ouvintes" (A crise da narração, Byung-Chul Han, 2022:09)

A crise da narração, como defende e argumenta muito bem o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han (2022), se alinha a uma roupagem de pensamento acerca do corpo e da narrativa construída por esse corpo no tempo, ou na falta dele, na falta de tempo para construção de formas diversas e com isso todas ficam em uma mesma linha de ação estética, que versa na pasteurização das formas, adequando-as aos padrões estéticos-políticos. A noção de corpo vinculada à crise da narração tem como base comum a falta de aprofundamento nos estudos e no conhecimento empírico do corpo em si, sua mecânica, sua biologia, fisiologia, anatomia e o uso deste corpo no espaço. Em uma análise mais aprofundada, a noção do corpo não está ligada diretamente questão cultural em si, mas está vinculada a ela, quando temos culturas que tem a forma basilar de narração o uso do corpo, entre elas as hindu-asiáticas, o eixo persa, as do continente africanos, a dos indígenas das Américas, ou seja, todos os povos autóctones, teremos uma narrativa que não será apenas da palavra falada, mas principalmente do corpo narrador.

Tudo que o corpo dá, reflete na imagem fílmica, a entidade corpo seria um invólucro político e o ato de narrar através do corpo, vive, uma forma específica de crise, que é ética e estética. Onde os territórios e de poderes provocam atravessamentos que cada vez mais colonizam os corpos e seus movimentos. A noção que busquei ser vislumbrada nesta tese, é uma busca por uma construção coletiva do pensamento do ofício de atuar. Pensar outras formas e estilos que estimulem o questionamento estético imposto por realizadores, estúdios e produtores de audiovisual.

O corpo treinado e forjado em outras formas de pensamento estético executará, na ação dramática, estruturas fortes, que podem ajudar na existência de técnicas de atuação mais

amplificadas e diversas. O ponto do meu interesse tem sido investigar os aspectos relacionais entre os domínios internos do corpo, seja no Japão ou em outras culturas, por meio das artes da cena e do meio visual do cinema – ou, para tomar emprestado o termo de Patricia Pisters (2012a) – “máquina do invisível”. Tal como mencionado ao longo do texto, baseando-me na noção de que uma nação é uma construção imaginária, optei por explorar as descrições concretas do jogo de Mifune, que tem um Japão reinterpretado no cinema narrativo. A estrutura desta tese foi estabelecida por meio de posições de alteridade duplicadas e contrapartes ficcionais da noção de corpo nas artes da cena, nas artes marciais e no cinema.

O ator/atriz que tem em seu corpo a narrativa fantástica, é, por excelência, um criador que subverte e brinca para contar histórias. Usando de seu corpo, treinamento, astúcia, para construir a comunicação entre seres-humanos. A crise que vivemos hoje está sobre a ideia de que não é mais necessária a fabulação de um corpo para criação de um mundo outro, onde a personagem irá ditar as regras. A narrativa hoje vem em busca de reproduzir uma vida ‘real’ baseada no consumo, nas estéticas dominantes de padrões estabelecidos. Esse mundo que defendo no corpo épico buscará outro caminho nesta encruzilhada, ele será regado e alimentado pela imaginação criativa e não pelo regime estético da arte, não mais irá se definir por oposição a outro regime (o representativo), aquele que busca representar e repetir padrões politicamente determinantes. Será livre para criar em seu jogo, mas nesta liberdade não deverá ocultar o deslocamento crítico da distinção, porque a identificação da arte não se faz já no seio das maneiras de fazer, senão pela distinção de um modo de ser sensível próprio aos produtos da arte.

Certos artistas, na obsessão e determinação pela legítima e precisa expressão da narrativa, não se atêm a fazer o uso da linguagem de forma tradicional e passiva. Rompem estatutos ou utilizam das pautas intuicionais para subverter, seja de forma direta ou indireta, está acompanhada de alguma rebeldia e muitas experimentações, criam outras possibilidades formais, simbólicas e narrativas no campo da investigação. Esses são artistas que expandem o léxico das linguagens e se tornam referências para a história. Assim são Akira Kurosawa e Toshiro Mifune, em uma parceria que provocaram, por meio de suas imagens, a sabedoria ancestral e a refinada arte dos povos nipônicos. O repertório expressivo de Kurosawa, seja na linguagem fotográfica, nas encenações, na escolha dentro dos jogos dos atores aliado as experiências de Mifune, seu treinamento e sua força criativa que justapõem imagem e imaginação, nunca cessaram, e abriram passagem para que, adiante, pudéssemos trazer uma relação criadores e obras.

“Toda a vida das sociedades em que prevalecem as condições modernas de produção

apresenta-se como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que foi vivido diretamente tornou-se mera representação.” (DEBORD 1995:12). O regime estético da arte não implica, assim, uma sucessão dialética de nenhum tipo, senão uma potência heterogênea que habita todos os seus objetos. O cinema inscreve-se inteiramente neste regime que opõe, ao modelo representativo das ações encadeadas e dos códigos expressivos apropriados aos objetos e às situações, uma potência original da arte que contradiz as expectativas das quais o objeto ou a história são portadores. Os seus objetos admitem, neste sentido, sempre uma dupla leitura, um trabalho de desfiguração ou de pré-disposição dos seus elementos, que desfaz os conjuntos da ficção e dos quadros representativos para fazer aparecer a aventura da matéria sob os objetos da figuração.

Pensar o corpo que atua em uma aproximação espiralar com seus ancestrais, com sua cultura social e com sua própria experiência de vida, esse corpo constrói uma ação cênica única, que marca o espaço-tempo com sua imagem, seus personagens, sua fabulação, se aproxima dos antigos trovadores. Teresa Brennan (2004) coloca em primeiro plano um conceito incomum de transmissão de afeto. O afeto não ocorre apenas dentro do corpo, mas sim se move entre e fora da figura anatômica. Reconhecendo a contribuição de várias teorias que anunciam que o indivíduo (e o seu pensamento) é construído histórica, cultural e socialmente, Brennan aponta para uma certa relutância geral em aceitar o mesmo raciocínio e em aplicá-lo às emoções que se tem. “O fato é que o fato de o sujeito emocionalmente contido ser tido como certo é um bastião residual do eurocentrismo no pensamento crítico, o último posto avançado da crença do sujeito na superioridade da sua própria visão do mundo sobre as outras culturas.” (2004, p.295) Assim, a noção de transmissão de afeto de Brennan está alinhada com o pensamento hindu-asiático de interconectividade do corpo autossuficiente e do seu ambiente.

O fato que defendo, este corpo épico ganha formatações diversas, mas todos têm em comum uma defesa de sua mítica sociocultural através da atuação. Quando vemos um filme de ficção, inevitavelmente teremos uma leitura dos corpos dos atores e atrizes que nos trazem as informações e nos contam uma história, no caso Mifune, que trabalha o registro de um corpo que atua em um jogo aberto as potências, um corpo vibrante e presente na ação cênica, comunicante e narrador.

Como se ocupar do ato criativo e da experiência vivida sem deixar de atentar para o que excede os significados produzidos e comunicados, individualmente, por aqueles que o experimentam na sua concretude cotidiana, de modo a subverter a opinião (que se molda sobre a re-cognição) e a representação na perspectiva clássica? Em outras palavras, o que nos move em nossas percepções e afetações em meio às relações que estabelecemos no/com o mundo?

Para pensar essa problematização, pode nos ser útil a compreensão que Deleuze e Guattari têm da arte e dos seus modos operacionais.

Segundo esses autores, se os cientistas traçam planos de referência, formulam observadores parciais, introduzem variáveis e criam proposições e funções, e se os filósofos traçam planos de imanência, formulam personagens conceituais, introduzem variações e criam conceitos, os artistas traçam planos de composições, formulam figuras estéticas, introduzem variedades e criam blocos de sensações, perceptos e afetos. Os artistas, assim, arrancam o percepto das percepções, o afeto das afecções, a sensação da opinião, visando o que ainda não existe. Percepção e afetação resultam das interações dos corpos que condicionam sensibilidades e se relacionam.

Dessa forma, considero, a construção fabulatória a partir do aparato técnico do ator na produção das imagens, figurativas ou não (conforme o código empregado e a intenção do realizador), como personagens conceituais que provocam um deslocamento da mera reprodução em si, para algo além, uma produção de consciência, dentro da narração. Atuar é contar uma história através dos gestos e do corpo, o ato de narrar uma história provocará uma conexão com o passado e com as ações do cotidiano, considerando, inclusive, as imagens indispensáveis ao desenvolvimento do nosso pensamento. O ator irá, em seu jogo, organizar as multiplicidades segundo eixos de significância e de subjetivação que são seus (Deleuze; Guattari, 1995, p. 23). Mas, como eles próprios sugerem, não podemos quebrar a hegemonia da significação, como em uma “[...] mais-valia de código, aumento de valência, verdadeiro devir” (Deleuze; Guattari, 1995, p. 19)? Não podemos arrancar as imagens de seus territórios, desterritorializá-las e reterritorializá-las com outros enunciados, independente das intenções do autor e dos contextos de significação, de representação?

Nesta pesquisa, as imagens produzidas pelo jogo do ator operam como possibilidades, impulsos, ações criativas para a fabulação, para a produção de novos enunciados e novos desejos. As imagens instituem textos. É nesse sentido que pouco importa se elas se propõem a ser figurativas ou não, pois entendemos que imagens potencializam pensamentos para além dos que elas pretendem dar a ver. Elas emanam *afetos*, *devires*. Contudo, como para nós as imagens remetem a narrativas e vice-versa, a função fabuladora desencadeada com as imagens implica o *devir-imagético* dos próprios atores-criadores e dos demais envolvidos no filme, quando nos pomos a friccionar.

Assim, o *devir* imagético que o ator/atriz jogam, não é o devir da imagem (em si), mas o *devir* que provoca uma leitura, percepção narrativa da história para todos nós, engendrado quando nos pomos a imaginar, a friccionar sobre os outros, sobre o vivido e sobre nós mesmos,

nos reinventando e reinventando o mundo. Nesse sentido, a criação do *devir-imagético* via fabulação é justamente o ofício do ator em si. Embora recorramos à memória corporal, treinamentos e provocações que friccionam, ao criar e ao entrar em relação com narrativas verbais e imagéticas, não a concebemos como restituição, resgate ou reconstrução do passado, mas como fabulação de um passado nas contingências de um presente. Memória, assim compreendida, como fabulação que reconfigura passado e presente, acionada por perceptos e afetos, tomando de assalto espaços, tempos vividos e/ou outros inexistentes para instituir a narrativa do filme em si.

Bibliografia

- AMIEL, Vicent. *Le Corps au cinema: Keaton, Bresson, Cassavetes*. Presses Universitaires France. 1998
- AGAMBEN, Giorgio. *O uso dos corpos*. São Paulo: Ed. Boitempo. 2017
- ASHIZU, Kaori. “Kurosawa’s Hamlet?” *Shakespeare Association of Japan, Shakespeare Studies* 33. 1998
- ASLAN, Odete. *O Ator no Século XX*. São Paulo: Perspectiva. 2007.
- AUMONT, Jacques. *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós. 1998
- BACHELARD, Gaston. *A EPISTEMOLOGIA*. São Paulo: Edições 70. COLEÇÃO: O SABER DA FILOSOFIA - Vol. 1: 2006
- _____, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes. 2018
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998
- BLUMENTHAL, J. “Macbeth into Throne of Blood.” *Sight and Sound* 34.4 (1965)
- BRENNAN, Teresa. *The transmission of affect*. Cornell University Press United States of America Library of Congress Cataloging, 2004.
- BURNETT, Mark Thornton. “Akira Kurosawa.” Welles, Kurosawa, Kozintsev, Zeffirelli: *Great Shakespeareans Volume XVII*. Mark Thornton Burnett, et al. London: Bloomsbury, 2013.
- BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. Rio Grande do Sul: editora unisinos. Coleção Aldus 18, 2010
- CAPRA, Fritjof. *O Ponto de Mutação*. 30ª ed. São Paulo: Editora: CULTRIX, 2012
- CHEKHOV, Michael. *Para o ator*. São Paulo: WMF Martins Fontes; 2010.
- CHOW, Rey. “Introduction: On Chineseness as a Theoretical Problem.” *Boundary*, 1998
- CONDE, Rafael, *O ator e a câmera: investigações sobre o encontro no jogo do filme*. Belo Horizonte: Editora Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), 2019.
- DAMOUR, Christophe. 2007. “A influência de Delsarte no jogo do ator de cinema nos Estados Unidos”. In Amiel et al. (ed.). *L’acteur de cinéma: approches plurielles*, Rennes: PUR.
- DAVIES, Anthony. *Filming Shakespeare’s Plays*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- DAWSON, Anthony. “Cross-Cultural Interpretation: Reading Kurosawa Reading Shakespeare.” *A Concise Companion to Shakespeare on Screen*. Ed. Diana E. Henderson. Malden: Blackwell, 2006.
- DEL RIO, Elena. *Deleuze and the Cinemas of Performance Powers of Affection*. Edinburgh University Press Ltd: Edinburgh. 2008
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 – imagem-movimento*. São Paulo: editora 34. 2022

- DELEUZE, Gilles. Cinema 2 – imagem-tempo. São Paulo: editora 34. 2022
- DELEUZE, Gilles. Dois Regimes de Loucos – textos e entrevistas. São Paulo: editora 34. 2022
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs — Capitalismo e Esquizofrenia* vol. 2. 2007
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 3 / Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia, vol. 4; Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996
- DESMET, Christy; LOPER, Natalie; CASEY, Jim. “Introduction.” Shakespeare / Not Shakespeare. New York: Palgrave Macmillan, 2017.
- IAMPOLSKI, Mikhail. 1994. “Visage-masque et visage-machine”. In *Vers une théorie de l’acteur*, editado por François Albera. Lausanne: L’Age d’Homme.
- GARDIES, André. O ator no sistema textual do filme. Dossiê Os Estudos Atoriais – revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos – ISSN 2175-8689 – v. 22, n. 1, 2019. DOI: 10.29146/eco_pos.v22i1.26386.
- GIROUX, Sakae M. Zeami: cena e pensamento Nô. Série Estudos, vol. 122. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- GUATTARI, Felix e ROLNIK, Suely. *Micropolítica: Cartografia de Desejo*. Editora Vozes; 1986. 12ª edição, 2011.
- GUIMARÃES, Pedro e OLIVERA, Sandro. Helena Ignez: atriz experimental. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2021
- _____, Pedro. 2011. “Chaplin e Carlitos, criador e criatura”. In *Coleção Folha Charles Chaplin*, editado por Cássio Starling, 55- 61. São Paulo: Folha de São Paulo.
- _____, Pedro. 2012. “O caipira e o travesti. O programa gestual de um ator autor: Matheus Nachtergaele”. *Significação* 37, ano 39: 110-125, disponível em http://www.usp.br/significacao/pdf/37_maciel.pdf. Acesso em 16/06/2022.
- _____, Pedro. 2016. “No rosto, lê-se o homem: a fisiognomonía no cinema”. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual* 44: 85-105.
- GOFFMAN, Erving. Representação do Eu na Vida Cotidiana. São Paulo: Editora Vozes, 2001.
- GREINER, Christine. O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações. – São Paulo: Annablume, 2010.
- _____, Christine. Fabulação do corpo japonês. N-1 Edições; 2017
- _____, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2006.
- _____, Christine. O Teatro No E O Ocidente. São Paulo: Annablume, 2000.
- _____, Christine. Leituras do corpo no Japão: e suas diásporas cognitivas. n-1 edições, 2020.
- HENSHALL, Kenneth. HISTÓRIA DO JAPÃO – São Paulo: Edições 70, 2008.

- LECOQ, Jacques. O corpo Poetico: Uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: Editora senac. 2010.
- KISHI, Tetsuo and GRAHAM Bradshaw. Shakespeare in Japan. London: Continuum, 2005.
- MCGILLIGAN, Patrick. Cagney: *The actor as auteur*. Publisher A. S. Barnes. 1980
- MACHADO, Roberto. 1991. *Deleuze e a Filosofia*. Rio de Janeiro: Graal.
- MARTINS, Leda Maria. Performance do tempo espiralar – poéticas do corpo-tela. Rio de Janeiro: Cobogó. 2023
- MERLEAU-PONTY, Maurice, Fenomenologia da percepção, - 2- ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MASCARELLO, Fernando (Org.). História do Cinema Mundial. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- MEYERHOLD, Vsévolod. Do Teatro. São Paulo: Iluminuras, 2012.
- METZ, Christian. 1980. *O Significante Imaginário — Psicanálise e Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte.
- MULRYNE, J.R. Introduction. Shakespeare and the Japanese Stage. Cambridge: Cambridge University Press, 1998
- NACACHE, Jacqueline. O ator de cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia. 2012
- NAREMORE, James. Acting in the Cinema. Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, Ltd, 1988.
- PICON-VALLIN, Beatrice. Meierhold. São Paulo: Perspectiva. 2013
- PEARSON, Roberta. *Eloquent gestures: the transformation of performance style in the Griffith Biograph films*. Berkeley: University of California Press. 1992
- PORTE, Alain. *François Delsarte, une anthologie*. Paris: Ressouvenances. 2012
- VIVIANI, Christian. *Le magique et le vrai, l'acteur de cinema, sujet et objet*. Paris: Rouge Profond. 2015
- PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. - São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PRINCE, Stephen. The Warrior's Camera - the cinema of Akira Kurosawa. Princeton University Press. Princeton, New Jersey. 1991.
- RICHE, Donald. The Films of Akira Kurosawa. 3rd ed. Berkeley: University of California Press, 1999.
- SAID, W. Edward. Orientalismo: O oriente como invenção do Ocidente. RJ: Cia das letras. 2007.
- SATO, Tadao. *Currents in japanese cinema*. New York: Ed. Kodansha International, 1987
- SHANER, David Edward. NAGATOMO, Shigenori . YUASA, Yasuo (orgs.). Science and Comparative Philosophy: Introducing Yuasa Yasuo. New York: Brill. 1989.
- SHIMIZU, Toyoko. Hamlet's 'Method in Madness' in Search of Private and Public Justice." Hamlet and Japan. Ed. Uéno Yoshiko. New York: AMS Press, 1995.
- TATLOW, Antony. Shakespeare, Brecht, and the Intercultural Sign. EUA: Duke

University Press, 2001

THOMPSON, BORDWELL,. Film History: An Introduction. McGraw Hill, 1994.

UNO, Kuniichi. Artaud – pensamento e corpo. São Paulo. N-1 edições. 2022