

O TEATRO NOH E A TANGIBILIDADE DO REAL: A ESTÉTICA DO CINEMA JAPONÊS E A PERCEPÇÃO DA TEMPORALIDADE OCIDENTAL ·

Yazawa Eric Eiti¹ · Onuki Gisele Miyoko²

Resumo: As produções audiovisuais japonesas, bem como as animações, portam relevantes elementos enunciativos derivados dos pressupostos poéticos e filosóficos do Teatro Noh, que intentam promover efeitos de sentido e de presença para (in)tangenciar e prover uma possível experiência, ou não, do real, independentemente do estilo fílmico. Para sustentar essa hipótese, foco central desta investigação, parte-se da condição sensível do ator social ocidental que recebe uma obra idealizada essencial e culturalmente no oriente para uma possível compreensão da construção social da realidade sob o viés das percepções temporais ocidentais sobre a estética japonesa, provida de simplicidade e mistério. Logo, nos reportaremos à animação *Kimi no Na wa* (君の名は – Your Name), realizada e escrita por Makoto Shinkai, para subsidiar a compreensão dos aspectos sinestésico e a possível correlação entre códigos cinematográficos e do Teatro Noh que, de forma sensível, suscitaram um diálogo universal que despertou interesse crítico de alcance considerável, visto seu sucesso nas bilheterias do Japão e no ocidente. O método de investigação será pautado na Experiência Estética e no Dialogismo, ao considerar os estudos cinematográficos da película japonesa enquanto decodificadora de signos e nas diferentes formas interacionais aquém do espectador ocidental, que oportunizam a invocação de sentidos divergentes, em termos de perspectiva e apreensão sensível, de acordo com o repertório interpretativo de cada receptor.

Palavras-chave: Animação; Teatro Noh; tangibilidade do real; estética japonesa.

Contato: ericyazawa@gmail.com / gisele.onuki@unespar.edu.br

Introdução

A cultura japonesa hoje, está amplamente difundida na sociedade ocidental. Da engenhosidade e proeza técnica, os produtos japoneses ganharam aceitação internacional e o sucesso como potência mundial coincide com a evolução da mídia digital japonesa que passou a se expressar culturalmente através dos meios visuais da televisão e do cinema.

¹ Pós-graduando no MBA - Liderança, Inovação e Gestão 3.0 pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, especialista em Gestão Pública pela Faculdade Campos Elíseos, bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Curitiba – PR, Brasil.

² Doutoranda e Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná – UTP; Professora efetiva da Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR. Membro do GP TECA – Tecnologia: Experiência, Cultura e Afetos da UTP/CNPq e do GP NatFap – Núcleo de Arte e Tecnologia da FAP da UNESPAR/CNPq. Bolsista PROSUP CAPES. Curitiba-PR, Brasil.

Dessas concepções, por volta da década de 1980, a animação japonesa, ou *anime*, viveu seu momento *mainstream*. Nomes como Hayao Miyazaki e o Studio Ghibli contribuíram para que esta faceta cultural se tornasse quase que onipresente ao se abordar o fluxo de uma mídia e sua aceitação transnacional, servindo ainda como um exemplo exclusivo e reconhecido de uma fórmula de mídia não-ocidental que penetrou com sucesso no mercado global.

Independentemente da sua particularidade cultural, o *anime* hoje é assimilado em culturas internacionais, não-japoneses, através de diferentes percepções. Com o estrondoso sucesso de *Kimi no Nawa (Your Name)* de Makoto Shinkai, fazem-se necessários apontamentos que ilustrem, de forma mais evidente, experiências que evocam uma bagagem cultural aquém do espectador ocidental, porém, que nada impediram ou impossibilitaram o deleite sinestésico de uma animação altamente aclamada pela crítica.

Kimi no Na wa e a Estética Japonesa

Utilizando de uma proposta simples, e até muito explorada em outros filmes de conhecimento internacional, Makoto Shinkai roteirizou e dirigiu *Your Name* trazendo a misteriosa conexão e troca de corpos entre os jovens Taki Tachibana³ e Mitsuha Miyamizu⁴. A relação entre os dois jovens proporciona, em um primeiro momento, o drama adolescente de descobrimentos e primeiras paixões, todavia, o roteiro evolui para uma problemática maior e envolve novas camadas sensoriais à animação.

O processo de se elaborar uma história emotiva e de forte apelo juvenil, com visuais complexos, detalhistas e realistas já havia sido explorado por Shinkai em *O Jardim Das Palavras - Koto no ha no niwa* (2013). *Your Name*, no entanto, vai além e flerta com uma audiência maior e internacional, pela construção de um paralelo à estética japonesa que envolve a adoção de seus efeitos sinestésicos, implícita ou explicitamente.

³ Um adolescente cosmopolita que vive em Tóquio e se divide entre a escola e um trabalho em um restaurante italiano

⁴ Uma adolescente que vive numa área rural idílica do Japão e está insatisfeita com a vida no interior e suas tradições religiosas

Para Graham Parkes (2005), uma boa maneira de se investigar com maior amplitude a estética como uma disciplina, assim reconhecida no Ocidente, seria examinar as ideias mais importantes que surgiram no decorrer da tradição, antes de seu estabelecimento como disciplina. Destas observações, utilizar-se-á dos conceitos de *mono no aware*, *wabi-sabi* e *yūgen* para melhor compreender as relações existentes entre a estética proposta por Parkes e a animação de Shinkai.

Mono no aware – O pathos das coisas

A expressão *Mono-no-aware* (物の哀れ) pode ser livre e diretamente traduzida por “o *pathos* das coisas”, porém, continuará complexa e desafiadora uma tradução consistente que ofereça em palavras o sentimento de empatia, efemeridade e a consciência da impermanência, ou transitoriedade das coisas, ao ponto de até mesmo flertar com uma leve melancolia, que se esgueira com a conformidade em relação às realidades da vida. Ao propor que o *pathos* é base da “dis-posição” propulsora do destino humano, Martins (1999) corrobora com a narrativa de ambas as personagens principais da trama de Shinkai.

A peregrinação das personagens em *Your Name* remonta o sublime destino heroico presente na mitologia grega, a citar como exemplo *Ilíada*, em que temos a imagem de *pathos* como a “dis-posição”, elemento motor e propulsor de mudanças ante uma situação que não se sustentará. Na visão de Susan Noh (2017), a peregrinação que absorve a estética do *pathos* das coisas pode ser interpretada metaforicamente na jornada em que Taki se conecta ao passado de Mitsuha, tais como o cordão e a bebida *kuchikamizake*⁵, possibilitam ao receptor japonês uma auto-orientação com sua identidade cultural. É a promoção do estado de empatia com a audiência desta mídia.

Outro aspecto relevante do *pathos* é a questão do regozijar da efemeridade. “Na medida em que não nos regozijamos com a vida, não conseguimos apreciar o *pathos* das coisas com as quais compartilhamos nossas vidas” (Parkes 2017). É precisamente como a evanescência do desabrochar das flores das cerejeiras que consiste a brevidade que evoca o sentimento melancólico de *Mono no Aware*, tal como o espectador que testemunha, a partir

⁵ O tradicional *saké* feito por Mitsuha ao mastigar arroz e usar a saliva para fermentar o conteúdo

da segunda parte da animação de Shinkai, o encontro entre os protagonistas. Como se delineado por um momento único, Taki e Mitsuha enveredam ao clímax após jornadas distintas e carregadas de autodescobrimento e revelação. Desarticula-se, assim, a pré-disposição das personagens para modificarem um destino desarmônico, uma pulsão que não necessariamente arrola o *pathos* às “alterações e aberrações desequilibrantes da harmonia do sujeito. Ele está presente na cotidianidade cultural e nas formas de existência mais exemplares e caras da história da humanidade” (Martins 1999, 70).

Wabi-Sabi – A beleza da imperfeição

Abordaremos agora os conceitos de *wabi* (beleza simples e austera) e *sabi* (pátina rústica) propostos por Parkes (2017), através da fusão *wabi-sabi*, que resulta em uma tradução mais propícia à análise em questão: a beleza da imperfeição.

Ao trabalharmos a característica de incompletude pertinente a uma estética de beleza imperfeita, tona-se possível dialogar o constante contraste dos protagonistas de *Your Name*. Evoca-se, em diversos momentos da narrativa, o local versus global no processo de construção dos personagens que, indo além da evidente contraposição feminino/masculino e fornecendo, como resultado, uma crítica ao fetichismo existente entre Oriente e Ocidente, para Noh (2017), Mitsuha é a personificação do *furusato*, terra natal⁶. Em contraponto, Taki sintetiza os valores urbanos, cosmopolitas⁷.

Dessa análise dos personagens que isoladamente se contrastam, mas que irão se complementar, Shinkai promove a implícita correlação dos valores orientais ante a um universo ocidentalizado diante a escolha de elementos visuais que ampliam esta percepção. Nota-se a possível interpretação crítica de uma relação de opostos incompletos que, conotativamente representados pela

⁶ Moradora de um vilarejo simples, cercada de tradição, práticas folclóricas e deveres junto a um templo de atividades pagãs, a garota fornece, não apenas à comunidade local da trama, mas também ao espectador, um sistema de símbolos e objetos que sustentarão o imaginário fantástico idealizado pelo diretor e servirá como referência a todos os pensamentos daquilo que é “local” ao povo japonês.

⁷ É a visão do morador de uma grande cidade moderna, que já se distancia das tradições e enxerga o mundo de Mitsuha como um ponto místico e misterioso, na qual o folclore ainda persiste através dos costumes.

união dos personagens, fornece a contemplação da estética *sabi*, analisada de forma isolada por Parkes (2017), citando o autor Horst Hammitzsch:

O conceito *sabi* carrega não apenas o significado ‘envelhecido’ - no sentido de ‘amadurecer com a experiência e discernimento’ assim como ‘infundido com a pátina que empresta coisas antigas a sua beleza’ - mas também de tranquilidade, solidão, profunda solidão. (Hammitzsch 46 apud Parkes 2017).

Nos minutos iniciais da trama, Taki menciona uma das mais marcantes frases da animação: “eu sinto como se sempre estivesse procurando alguém, ou alguma coisa”. Dessa forma, o espectador há de prover um sentimento característico da estética *sabi*: a valorização da integridade ingênua de objetos e processos naturais, assim interpretada pelos personagens, e sua bagagem referente ao sensível e perceptível.

Desta sensibilidade japonesa, Parkes (2017) segue uma ideia também tangível ao pensamento de Noh (2017) quanto ao brilho das coisas antigas que, nas palavras daquele:

(...) nos conecta com o passado de maneiras que os produtos brilhantes da tecnologia moderna simplesmente não podem. E como as coisas mais antigas tendem a ser feitas de materiais naturais, lidar com elas nos ajuda a perceber nossas conexões mais próximas com o ambiente natural. (Parkes, 2017).

É, portanto, no exato ponto de fusão, na conexão entre Mitsuha e Taki que tradição e modernidade, assim oferecidos por Shinkai, dialogam com o pensamento fronteiro de oriente/ocidente. Isolados e incompletos, os jovens personagens são o *wabi-sabi* crítico. Taki representa a geração que cresceu ocidentalizada, perdendo hoje grande parte de suas raízes em razão do ambiente globalizado em que vive. Mitsuha é a sensibilidade remanescente das tradições passadas, mas que espreita e já se enamora pela estilização ocidental.

A beleza imperfeita reside neste espaço em que a conexão entre ambos, não realizada até a primeira metade da animação, permite questionamentos mais profundos ligados à evolução da sociedade japonesa e seu caminhar congruente ou não entre valores tradicionais e o iminente avanço tecnológico.

Logo, pode-se concluir que, não apenas ao povo japonês, mas também referente a um coletivo amplo e transnacional, o *pathos* das coisas, a evanescência, é percepção de um todo e não filtradamente cultura de um único local.

***Yūgen* – A graça misteriosa**

A ideia proposta pela estética *yūgen*, assim como as já citadas *mono no aware* e *wabi-sabi*, também possui uma nuance voltada à inevitabilidade da impermanência das coisas. A particularidade, neste caso, se expressa na profundidade do sentimento de mistério indecifrável, podendo ser apenas intuído, apreciado pela mente e jamais verbalizado.

Para Parkes (2017), a arte na qual a noção de *yūgen* desempenhou papel de grande relevância é o Teatro Noh, uma das maiores tradições teatrais do mundo. Zeami Motokiyo escreveu uma série de tratados sobre o drama Noh em que a estética *yūgen*, interpretado por este como “a graça”, figura como uma elegância refinada e profunda na execução das peças, um sentido misterioso da beleza do universo e do sofrimento humano. O palco evoca simplicidade, cada elemento em cena terá sua carga carregada de simbolismos próprios e a história se passa com poucos diálogos, por isso, a interpretação dos acontecimentos em cena, depende da subjetividade e da interpretação do público.

Nesta tentativa de se expressar o máximo com o mínimo, o Teatro Noh promove a importância da imaginação de sua audiência receptora de mensagens gestuais, orais e quase que tênues sobre alguns aspectos. Ao citar o alto padrão de disciplina rigorosa que muitas artes performáticas orientais possuem, Parkes (2017) ressalta o Noh como ideal exemplo, visto que a performance expõe um estado de graça, de algo “sobrenatural”.

Parkes afirma que a profundidade e o mistério, características assimiladas ao *yūgen*, pertencem tão somente ao mundo em que vivemos, conforme se

experimenta a imaginação cultivada. Há, nesse aspecto, intensa relação com as ideias trazidas por Shinkai que tornam o *yūgen* amplamente aproveitado pela animação através dos conceitos de *Kataware Doki* e *Tasogare Doki*.

O campo sensitivo que abrange *Kawataredoki*, “quem é ele a esta hora?”, e *Tasokare*, “quem é aquele?”, consegue exemplificar a graça misteriosa presente em *Your Name* sobre diversas cenas. Como exemplo, o emblemático momento em que Taki inicia seus esforços pra ajudar Mitsuha a salvar seu vilarejo, informando-a da colisão do cometa, explora a profundidade do sentimento de empatia indecifrável que, ao contrario do prévio conhecimento dos ideogramas da língua japonesa apontado até aqui, é inerente a qualquer cultura, oriental ou ocidental.

As oscilações da experiência e da percepção

No intuito de compreender os gatilhos que desencadeiam as emoções e afetividades nas sociedades ocidentais, despertada pela animação oriental “*Your Name*”, buscaremos situar a emergência do viver contemporâneo ocidental para refletir sobre as (re)configurações das mediações culturais e sociais. Para tanto, importante situar as constantes alterações na sensibilidade humana diante do *tempo*, ao considerar que o presente se constitui através de duas categorias que se tencionam e se materializam no presente – *a experiência* (passado) e *a expectativa* (futuro).

Hans Ulrich Gumbrecht (2012) posiciona a consciência histórica como “forma de experiência”, como uma construção social do tempo, que determina como transformamos as mudanças que captamos no nosso ambiente numa relação que estabelecemos conosco e com as nossas ações.

Ao considerar as relações de afetividade da animação em sujeitos ocidentais, refletimos sobre as novas dinâmicas que a mídia exerce sobre nossos corpos e como estas dinâmicas refletem nos nossos modos de assimilar as experiências e assim compreender, pela inteligência ou sensibilidade, o universo da animação, em suas oscilações de percepção da realidade.

Isto por que segundo Norval Baitello Junior (2014), a emergência imposta pelas sociedades contemporâneas em viver tantos tempos presentes que se caracterizam apenas como potencia, sem que tenham a oportunidade de se

tornar ato, como num constante efeito *zapping*, implicando numa crise da experiência promovida pela dissolução dos modos de assimilar a experiência que projetam no homem a vontade de buscar uma experiência plena, do ideal, do memorável, porém de uma natureza por vezes, irreal.

Esta perspectiva nos leva a considerar algumas premissas que culminam na experiência da “realidade” confrontada com noções de “verdade”. Segundo Gumbrecht,

Os conceitos de “realidade” e “verdade” apartaram-se de tal forma que, dessa divergência, pôde surgir um *pathos* específico do real. Pois quando só se alcança o real indiretamente como “resistência” ou, por assim dizer, “sintomaticamente”, mediante a impressão de que não se ajusta às possibilidades humanas de conhecimento, a esperança de dominar a realidade ainda não se apagou definitivamente, mas certamente a esperança de verdade como contemplação do real. (2012, 79)

Deste modo, a capacidade ou habilidade de perceber e viver reside no nível de sensibilidade e percepção que o sujeito possui dele mesmo enquanto um “ser-no-mundo” e um “ser-do-mundo”, através da consciência de tangenciar o real ou não, transpondo verdades e acontecimentos para reconfigurar seu tempo presente.

Entre as oscilações que constituem a experiência, de um lado o cotidiano e do outro as materializações do presente, em seus estudos mais recentes, Gumbrecht (2015) apresenta quatro perspectivas fragmentárias do que vem identificando de “nosso amplo presente”. Para o autor, o amplo presente consiste nas seguintes oscilações: (i) O “conhecimento” partilhado está sempre sob suspeita de ser mera “construção social da realidade”, o que sugere que é sempre impossível chegar ao que é “realmente real”; (ii) Retorno dos direitos e cuidados corpóreos definitivos que concedem uma posição de relevância epistemológica ao próprio sujeito; (iii) A existência humana enquanto condição

exclusiva do corpo do indivíduo como um lugar de poder; (iv) Reconfiguração do pensamento e seus modos de circulação.

Assim como para Baitello Junior (2014), Gumbrecht (2015) sintetiza a emergência do tempo presente pautada no desenvolvimento do corpo e de seu ser nas nuances espaço-temporais e construções históricas da sensibilidade e da experiência, seja ela percebida ou vivida. Todavia, ambos também concordam com um crescente fluxo operacional que projeta no humano (ou é desenvolvido por) outro fluxo crescente que é a vontade de “perder-se de si” e de “desaparecer de si”, embalados por diversas crises que o acometem na contemporaneidade. Neste aspecto, observamos que a animação pressupõe um local de acolhida para essas fugas, ao transmitir conforto e possibilitar um momento de pausa, de mera contemplação.

Teatro Noh e a Estética do Ma

Um caminho possível para desvencilhar a crise da experiência e conseqüentemente da percepção, nesta pesquisa, desenha-se através de uma concepção holística de compreender as lógicas do cotidiano, apresentado pela cultura japonesa por meio do conceito de “Ma” (間), que pode significar “entre-espaço”, “espaço intermediário”, “intervalo”, “vazio”. Ma é considerado um *modus operandi* que se apresenta em todos os aspectos da cultura japonesa, a qual a construção do conhecimento se processa mais pela percepção do que pelas lógicas rígidas da razão ocidental.

A ideia de vazio em Ma é tido como um vazio com propósito, pois possui conteúdo e significado. Um significado que se expressa na inexistência de algo, ou seja, é uma ausência a qual se permite que algo se manifeste através dela no tempo e no espaço. Neste interim, a animação foi capaz de despertar na sociedade ocidental a possibilidade de gerar em si um vazio que permitiu despertar afetos e sensibilidades por vezes obstruídas pela falta de oportunidade para se manifestar. O Ma pode ser compreendido como uma possibilidade positiva, como porta aberta que torna possível perceber os elementos que por ela perpassam e se manifestam, tal como a brisa e a luz do sol.

De certo modo, o resgaste do sujeito ocidental imerso na crise da percepção contemporânea pode encontrar “bolhas de oxigênio” ao permitir que espaços se abram em seu cotidiano advindo de “pausas” e momentos de contemplação do “vazio”, para assim ser capaz de reencontrar seu senso de equilíbrio.

Essas duas qualidades, dentre várias outras que poderiam ser expressas para qualificar e tornar compreensível a potência do vazio em Ma, se presentificam em distintos aspectos da cultura japonesa⁸, ao intentar compreender e representar o “vazio” através da necessidade de se alcançar uma plenitude perceptiva.

Pode-se considerar que a estética do Ma encontra no Teatro Noh sua máxima expressão, ao combinar todos os aspectos em uma única performance. Noh simboliza o equilíbrio dinâmico entre objeto e espaço, ação e não ação, som e silêncio, movimento e repouso. Ao alcançar maturidade conceitual e performativa no período Muromachi⁹ (séc. XIV a XVI), o Teatro Noh recebe refinamento estético através dos tratados escritos por Zaemi Motokiyo¹⁰ (1363-1443), ao constituir alguns dos conceitos estéticos fundamentais para a compreensão dessa Arte.

Deste modo, além da estética do Ma, as tríades estéticas presentes no Teatro Noh também reverberam na composição e criação da animação “Your Name”. O número três expressa a relação homem-espaço-tempo, ao representar uma harmonia assimétrica ou um equilíbrio dinâmico (não estático), presente na cultura e filosofia japonesa (Greiner 2000).

No Teatro Noh, as tríades estéticas se manifestam, entre outros, através do conceito *jo-ha-kyû*, que estabelece a fusão das noções de tempo e espaço e a quebra de padrões com a finalidade de desvelar a harmonia assimétrica, das peças ou até mesmo do pequeno movimento executado pelos performers. *Jo-ha-kyû* também pode ser compreendido como um ciclo estético caracterizado no

⁸ Como na literatura, arquitetura, fotografia, caligrafia, dança, música, produções audiovisuais, artes marciais, entre outros.

⁹ Neste período, os templos zen eram os mais importantes centros de cultura, sendo responsáveis pelas bases da cultura nacional.

¹⁰ Foi o mais importante dramaturgo e teórico do Teatro Noh. Escreveu cerca de 100 peças e foi o segundo representante da escola Kanze, a mais tradicional do Japão.

ocidente por início-ruptura-clímax, porém, aplicado a todos os detalhes de modo consistente e híbrido. Em termos espaço-temporais, essa tríade pode ser observada pela divisão espaço-temporal do palco Noh (sala de espelhos – corredor – palco) e também no desenvolvimento da trama (narrativa – quebra/desordem – conclusão).

Jo-ha-kyû também compreende a tríade homem-mulher-ancião. Na animação, esta concepção estética pode ser identificada na tríade Taki-Mitsuha-avó de Mitsuha, mas também no desenvolvimento da trama pelo entrelaçamento espaço-temporal (passado-futuro-presente), a co(n) fusão de corpos e nas micro-cenas que demarcam grandes interpretações ao todo da animação.

Diante do paradoxo da existência humana apresentada na animação, mas também evidente nas reflexões socioculturais ocidentais, a necessidade emergente de novas concepções de autorreferencialidade tomam destaque, como forma de resgate e aprendizagem de novas formas de sensibilidade para pulsar uma nova consciência que reposicione o corpo no tempo e no espaço. E neste processo, recobrar o direito de uma pausa para suspender-se do cotidiano e apreender as coisas do mundo mesmo que por um viés irreal e imaterial, torna-se um ato emancipatório para desvelar a própria *graciosidade (yûgen)* como forma de resistência aos tempos de crise perceptiva.

BIBLIOGRAFIA

- Baitello Junior, N. 2014. *A era da iconografia: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura*. São Paulo: Paulus.
- Greiner, C. 2000. *O Teatro Nô e o Ocidente*. São Paulo: Annablume.
- Gumbrecht, H. 2015. *Nosso Amplo Presente. O Tempo e a Cultura Contemporânea*. São Paulo: Editora UNESP.
- Gumbrecht, H. 2012. *Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Gumbrecht, H. 2010. *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto.

- Martins, F. 1999. *O que é phatos?* In: Revista Latinoamericana de psicopatologia Fundamental. Vol 2. N° 4. São Paulo out/dez. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1590/1415-47141999004005> Acessado em março, 2018.
- Noh, S. (2017). *Nostalgia in Anime: Redefining Japanese Culture Identity in Global Media Texts*. Washington, DC: Georgetown University.
- Parkes, G. “Japanese Aesthetics”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.). Disponível em <https://plato.stanford.edu/archives/fall2017/entries/japanese-aesthetics/> Acessado em novembro, 2017.

FILMOGRAFIA

Shinkai, Makoto. 2016. *Kimi no Na Wa*. Tōhō Co. Ltd.