

O cinema do vazio de Yasujiro Ozu

The emptiness cinema of Yasujiro Ozu

Jamer Guterres de Mello

Professor no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM). Doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS). São Paulo, Brasil. E-mail: jamer.mello@gmail.com

Yasmin Brigato de Angelis

Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM). São Paulo, Brasil. E-mail: yasmin_brigato@hotmail.com

Resumo:

Este artigo propõe uma breve análise dos planos vazios na obra do cineasta japonês Yasujiro Ozu. Busca-se debater como tal conjunto de planos constrói ambiguidades que suspendem o fluxo de continuidade da narrativa, e como podemos elucidar a importância desse cinema “disruptivo” de Yasujiro Ozu. Por meio das diferentes composições e funções empregadas, a intenção é refletir sobre como o *Estilo Ozu* proporciona o surgimento de uma nova imagem, que se opõe a imagem produzida pelo cinema americano. Para contextualizar as discussões, utilizaremos o conceito de imagem-tempo (1990) definido pelo filósofo Gilles Deleuze, procurando sistematizar a descrição dos planos vazios nos filmes de Ozu. Para tanto, utilizamos como método a análise fílmica e, como objeto de análise, os filmes *Pai e Filha* (*Banshun*, 1949) e *Era uma vez em Tóquio* (*Tōkyō Monogatari*, 1953).

Palavras-chave:

Cinema; Análise fílmica; Planos vazios; Imagem-tempo; Yasujiro Ozu.

Abstract:

This paper proposes a brief analysis of the empty shots in the work of Japanese filmmaker Yasujiro Ozu. It seeks to discuss how such a set of shots builds ambiguities that suspend the flow of narrative continuity, and how we can elucidate the importance of this “disruptive” cinema by Yasujiro Ozu. Through the different compositions and functions employed, the intention is to reflect about how the Ozu Style provides the emergence of a new image, which opposes the image produced by American cinema. To contextualize the discussions, we will use the concept of image-time (1990) defined by the philosopher Gilles Deleuze, seeking to systematize the description of empty planes in Ozu's films. For this, we used film analysis as a method and, as object of analysis, the films *Late Spring* (*Banshun*, 1949) and *Tokyo Story* (*Tōkyō Monogatari*, 1953).

Keywords:

Cinema; Film analysis; Empty shots; Time-image; Yasujiro Ozu.

1 Introdução

O cineasta japonês Yasujiro Ozu é responsável por uma extensa filmografia que vai desde os filmes silenciosos no final da década de 1920 até o cinema moderno em meados da década de 1960. Com seu estilo bastante demarcado – e de certa forma inconfundível – na segunda metade do século XX passou a ser um cineasta bastante elogiado pela crítica e muito influente para o cinema ocidental.

É possível dizer que a obra cinematográfica de Ozu está ancorada em princípios pouco usuais na história do cinema. São filmes que exploram os dramas e gestos rotineiros do cotidiano em narrativas que operam de forma cuidadosa os objetos, a natureza e os momentos de contemplação. Através de um ritmo sereno e equilibrado, seus filmes buscam estabelecer relações entre os dramas rotineiros da vida e uma espécie de desejo pela transcendência: as pequenas tarefas do cotidiano, em seus filmes, parecem estabelecer uma importante ligação com a natureza vital de suas personagens.

Ozu é conhecido também por criar narrativas em espaços vazios que se consolidam na transição de tempos em que, teoricamente, nada – ou quase nada – acontece. No entanto, é nessa transição que ocorre uma pluralidade de significados, simbologias e a materialização de espacializações. Neste artigo, vamos refletir sobre o surgimento de uma nova imagem, definida por Deleuze como imagem-tempo, que é diferente daquela produzida pelo cinema clássico norte-americano, (é o que Deleuze conceitua como imagem-movimento). Essa diferença nos auxilia a ilustrarmos os diferentes tipos de imagens conceituados por Deleuze. Quando falamos de uma transição de tempos em que “nada acontece”, na verdade, estamos apenas apontando de que forma nós, ocidentais, absorvemos o cinema de Ozu, como se as imagens-tempo se fizessem monótonas e fossem “chatas”, na nossa concepção. Desse modo, e pretende-se esclarecer como os planos vazios se caracterizam como imagem-tempo, a partir dos filmes *Pai e Filha* (*Banshun*, 1949) e *Era uma vez em Tóquio* (*Tōkyō Monogatari*, 1953).

Os percursos históricos do cinema e da imagem experienciaram diversas evoluções e transformações. Como exemplo é possível mencionar o surgimento do som e da cor entre as décadas de 1920 e 1940. A partir daí, surge como linguagem a

narrativa clássica, que traz como proposta representar a realidade, que Jean-Claude Bernardet (1980) define como uma sequência de ações que acompanham a lógica de causa-efeito. No livro *O que é Cinema* (BERNARDET, 1980), o autor aborda através de alguns ensaios os momentos e as evoluções do cinema, apresentando conceitos importantes sobre a sétima arte.

Na segunda metade do século XX, após a Segunda Guerra Mundial, surgem diversos movimentos cinematográficos no ocidente que propõem novas relações entre as imagens, a realidade e a percepção do espectador. Nesse sentido, Gilles Deleuze estabelece importantes reflexões sobre o cinema a partir de referências diretas a Henri Bergson e Charles Sanders Peirce, definindo as diferentes formas de imagem-movimento: imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação (imagem-pulsão, se destacando na interseção da imagem-afecção e da imagem-ação) e também a distinção das variadas categorias de imagem-tempo: imagem-lembrança, imagem-sonho e imagem-cristal.

No livro *Cinema 1: A imagem-movimento* (1985), a busca de Deleuze é por delinear a gênese de um automovimento das imagens, mostrando as condições do nascimento e do desenvolvimento das imagens-movimento, imagens em que o tempo é subordinado pelo movimento. Trata-se, para o autor, do cinema clássico e de seus elementos representativos. Seriam as imagens de um cinema que se tornou narrativo segundo a lógica do esquema sensorio-motor, em que o movimento é responsável pelo curso cronológico do tempo. O cinema clássico seria então caracterizado pela ação, construindo uma unidade orgânica, uma conexão cronológica do tempo em que as imagens agem e reagem umas sobre as outras (DELEUZE, 1985).

Já em *Cinema 2: A imagem-tempo* (1990), o autor discorre acerca do surgimento de situações óticas e sonoras puras e de uma imagem direta do tempo, separada do movimento, em que a percepção não depende mais inteiramente da ação e agora se relaciona diretamente com o pensamento, sem o intermédio do movimento. Eis uma nova imagem pensante que rompe com o esquema sensorio-motor substituindo a simples visão, a visão empírica, por uma visão pura ou superior. Trata-se, portanto, da substituição do cinema de ação por um cinema de vidência, possível apenas com a criação de situações óticas e sonoras puras (DELEUZE, 1990).

A partir dessas abordagens, priorizamos trabalhar com as noções desenvolvidas por Deleuze em torno do cinema moderno, quando o filósofo desenvolve significativas análises sobre o conceito de vazio nos filmes de Ozu, classificando-o, em oposição à imagem-movimento da narrativa clássica, como imagem-tempo, onde trabalha a questão do corte móvel na duração (DELEUZE, 1990). Como afirma Deleuze,

A imagem-tempo não implica ausência de movimento (ainda que suponha o seu enrarecimento), mas sim implica a inversão da subordinação; já não é o tempo que está subordinado ao movimento, mas o movimento que se subordina ao tempo (DELEUZE, 1990, p. 97).

No oriente, entretanto, o japonês Yasujiro Ozu já produzia imagens em seus filmes com características comuns às da imagem-tempo. Inicialmente, seu cinema teve forte influência dos padrões ocidentais, mas ao longo de sua obra é possível perceber o surgimento de uma nova e única gramática cinematográfica, reconhecida como o *estilo Ozu*.

Dessa forma, este artigo tem o objetivo de investigar os principais elementos de estilo desenvolvidos por Yasujiro Ozu e, sobretudo, analisar e sistematizar a utilização dos planos de espaços vazios e de naturezas-mortas nos filmes *Pai e Filha* e *Era uma vez em Tóquio*. Nesse sentido, o intuito é de observar repetições e diferenças nas composições gráficas e nas funções que desempenham, classificar seus tipos e observar a presença de elementos do Zen (características sobre fé, natureza, ensinamentos e tradição) nos planos e em sua obra como um todo. Além disso, discutir os efeitos gerados pela presença desses vazios no interior das narrativas e na possibilidade de abertura das percepções dos espectadores. Buscamos, assim, embasar a definição dos espaços vazios e naturezas mortas dos filmes de Ozu a partir da teoria de Gilles Deleuze (1990) sobre a criação da imagem-tempo que serão apresentadas brevemente no desenvolvimento do texto.

2 A noção de imagem-tempo

Nesse momento, abordaremos a definição de imagem-tempo proposta por Gilles Deleuze e associada ao nosso corpus de análise. Posteriormente, aprofundamos

dois aspectos das imagens, que, segundo Deleuze, foram criados por Ozu: os *opsignos* e os *sonsignos*.

Em suma, as situações óticas e sonoras puras podem ter dois pólos, objetivo e subjetivo, real e imaginário, físico e mental. Mas elas dão lugar a *opsignos* e *sonsignos*, que estão sempre fazendo com que os pólos se comuniquem e num sentido ou noutro asseguram as passagens e as conversões, tendendo para um ponto de indiscernibilidade (e não de confusão) (DELEUZE, 1990, p. 18).

A imagem-tempo completa o projeto de Gilles Deleuze para fazer da sétima arte uma forma de pensamento. Nele, o filósofo deixa o território diversificado da arte cinematográfica clássica, predominante da imagem-movimento e que já havia atingido o ápice na virada da década de 1930 para a de 1940, para mergulhar em filmes fora dos enquadramentos dessa linguagem. O marco histórico foi a Segunda Guerra Mundial, que havia levado a experiência humana a extremos nunca antes vistos; e o marco estético foi o neorrealismo italiano, criação original em meio às ruínas da guerra, ambos exemplificados magistralmente nos filmes de Roberto Rossellini¹.

Segundo Deleuze, nessa dupla passagem do cinema vai da imagem-movimento para a imagem-tempo, da linearidade para a descontinuidade, dos cortes racionais para os irracionais, muitas vezes dissociando imagem e som. O arco de estilos e linguagens é bastante amplo: de mestres precursores como Yasujiro Ozu, Luis Buñuel e Orson Welles, onde trabalharam essa quebra no movimento do cinema e apresentando como um dispositivo criador de percepções que paralisam o tempo por meio dos enquadramentos silenciosos e estéticos definidos por cores, vegetações, objetos e pelo vazio.

Após a Segunda Guerra Mundial, as imagens-ação produzidas pelo cinema norte-americano entram em crise e, com isso, movimentos como a Nouvelle Vague² e o Neorrealismo Italiano³ vão produzir filmes com conteúdo social e imagens que instigam a percepção do espectador e seu entendimento do cinema como representação

¹ Roberto Rossellini foi um diretor de cinema italiano, sendo um dos mais importantes cineastas do Neorrealismo Italiano.

² Movimento cinematográfico que buscava repensar o audiovisual, questionando padrões do cinema da época, trazendo uma ruptura na estrutura narrativa.

³ Movimento cinematográfico cujo propósito era abordar através dos filmes a extrema realidade, trazendo questionamentos sobre a desigualdade social vivida na época.

da realidade. No Japão, desde a década de 1930, Ozu já produzia filmes com imagens que escapam da estrutura do cinema clássico. Foi após a guerra que o cineasta elevou suas técnicas para o uso de elementos que desconstroem a narrativa clássica.

Os cineastas desses movimentos, considerados modernos, seguem buscando, dentro das características do seu estilo, novas imagens que alteram o esquema clássico nas ações dos personagens. É o que Deleuze vai denominar como imagem-tempo. O fundamental para sua significação é a compreensão das situações óticas e sonoras puras.

Primeiramente, enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação apenas com uma imagem indireta *do* tempo (dependendo da montagem), a imagem ótica e sonora pura, seus *opsignos* e *sonsignos*, ligam-se a uma imagem-tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo [...] (DELEUZE, 1990, p. 33).

O conceito de imagem-tempo, proposto por Deleuze, nos abre o campo da possibilidade de lidar com situações óticas e sonoras, adquirindo uma realidade material que justifica uma narrativa por sua própria existência. Os personagens e os espectadores devem ver e ouvir os espaços e os objetos, para que, dessa forma, atinjam interpretações diferentes, não precipitados pela sequência do filme. Os filmes de Ozu, nesse sentido, se caracterizam por apresentarem planos vazios de espaços e de objetos presentes no cotidiano dos personagens. Através de suas imagens de naturezas mortas, paisagens singelas e pálidas, de seus personagens que vivenciam o insignificante e o banal, Ozu “extraí o intolerável, com a condição de estender sobre a vida cotidiana a força de uma contemplação rica de simpatia ou piedade” (DELEUZE, 1990, p. 30).

A ação está, justamente, no tempo que flui nos espaços vazios de personagem. É importante citar também os signos que se encontram no interior dessa nova imagem e que, segundo Deleuze, são os *opsignos* (situações óticas) e os *sonsignos* (situações sonoras). *Opsignos* e *sonsignos* são signos de situações óticas e sonoras puras, ou seja, um elemento do movimento que faz aparecer o tempo, tornando-o visível/perceptível.

Figuras 1 a 4 – *Frames* do filme *Pai e Filha*

Fonte: *Pai e Filha* (1949).

Justamente por não ter função narrativa, esses planos, muitas vezes, adquirem força dramática muito grande, como é o plano do vaso de *Pai e Filha* (ver figuras 1 a 4), evidenciando a presença dos planos compostos por objetos e pela ausência humana, assim como nas figuras acima. Vemos nas figuras a cena em que Noriko está conversando com seu pai, Chishu, antes de irem dormir. Ele pega no sono repentinamente e a deixa conversando sozinha. Ao perceber, Noriko se mostra um pouco incomodada com a situação. A câmera foca seu rosto e corta para o vaso centralizado em um cômodo escuro, ela permanece parada por alguns segundos e o único movimento que podemos perceber é o dos galhos e folhas observados através da janela. Em seguida, Ozu corta para o rosto de Noriko, que se mostra sorrindo e em seguida torna a cortar para o vaso novamente, o que nos faz refletir sobre essa transição na narrativa de cortar para objetos e espaços *vazios* entre/no meio de cenas com interações e diálogos entre personagens. A cena do vaso remete ao descontentamento de Noriko por não ter concluído o diálogo com o pai ou apenas representa o vazio e silêncio deixado na cena anterior?

O vaso de *Pai e filha* se intercala entre o leve sorriso da moça e as lágrimas que surgem. Há devir, mudança, passagem. Mas a forma do que muda não muda, não passa. É o tempo, o tempo em pessoa, “um pouco de tempo em estado puro”: uma imagem-tempo direta, que dá ao que muda a forma imutável na qual se produz a mudança. [...] A natureza morta é o tempo, pois tudo o que muda está no tempo, mas o próprio tempo não muda, não poderia mudar senão num outro tempo, ao infinito. No momento em que a imagem cinematográfica confronta-se mais estreitamente com a fotografia, também se distingue dela mais radicalmente. As naturezas mortas de Ozu duram, têm uma duração, os dez segundos de um vaso: esta duração é precisamente a representação daquilo que permanece, através da sucessão dos estados mutantes. [...] as naturezas mortas são as imagens puras e diretas do tempo. Cada uma é o tempo, cada vez, sob estas ou aquelas condições do que muda no tempo. O tempo é o pleno, quer dizer, a forma inalterada preenchida pela mudança (DELEUZE, 1990, p. 27-28).

Estabelece-se, assim, uma relação de devaneios, por intermédio dos sentidos, entre o personagem e a ação, que flutua na situação ótica (e sonora), e também entre a percepção do espectador e o filme.

[...] não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade (DELEUZE, 1990, p. 16).

Essas imagens, podem ter dois polos que sempre coexistem. São o real e o imaginário, o objetivo e o subjetivo, o físico e o mental. Eles existem, mas não se pode distingui-los, pois, como bem percebe Deleuze, quando temos acesso a uma imagem ótica e sonora pura, somos tocados por nossas singularidades.

Assim como a efemeridade da vida retratada no filme *Era uma vez em Tóquio*, na cena em que os dois pares de sapatos se encontram ao lado de fora do quarto (ver figura 5). São pequenos detalhes do cotidiano, acontecimentos do dia a dia que sinalizam a ausência. Habitar o silêncio (e o vazio) de Ozu por meio dessa ausência da movimentação da câmera revela o conceito que estamos buscando trabalhar no texto, o da captura de instantes que refletem o mais íntimo dos nossos pensamentos frente a passagem do tempo.

Figura 5 – Frame do filme *Era uma vez em Tóquio*

Fonte: *Era uma vez em Tóquio* (1953).

As imagens de contemplação desses objetos em cena, para Deleuze, são imagens puras e diretas do tempo. “Cada uma é o tempo, cada vez, sob estas ou aquelas condições do que muda no tempo. O tempo é o pleno, quer dizer, a forma inalterável preenchida pela mudança. O tempo é a ‘reserva visual dos acontecimentos em sua justeza’” (DELEUZE, 1990, p. 28). Esse tempo, para Deleuze, é capaz de levar a imagem para além do seu movimento, para além do som emitido, da narrativa que envolve o filme, são as possibilidades construídas no entre da simetria dos enquadramentos de Ozu que fazem elevar o que até agora chamamos de imagem-tempo.

3 *Pai e filha*: análise dos espaços vazios

O roteiro, coescrito por Ozu e Kogo Noda, aborda o dilema de Noriko, que sofre pressões da família para que se case com apenas 27 anos. Ela vive com o pai viúvo e não quer se casar, sente-se contente no ambiente em que vive. Ao mesmo tempo em que acompanhamos o cotidiano de Noriko, ela sofre pressão da família para conhecer um rapaz (e ter um casamento arranjado), entretanto Noriko se responsabiliza pelo pai e escolhe viver com ele para que não se sinta sozinho. Diferente do que se poderia imaginar, mesmo considerando que a presença de Noriko por ali é extremamente conveniente para Shukichi, (pai de Noriko) é ela que mais hesita em partir para outra vida.

Em termos formais, *Pai e Filha* apresenta uma composição equilibrada de vários elementos que formam o estilo *dos filmes* de Ozu: as simetrias macroestruturais,

que criam uma geometria formal abstrata para a narrativa, os paralelismos como guias para a construção narrativa, as melodias e os enquadramentos em planos vazios. Tempo apresentado pelas naturezas mortas de alguns cineastas ou por objetos que aparecem na cena da vida cotidiana: “a bicicleta, o vaso, as naturezas mortas são as imagens puras e diretas do tempo. Cada uma é o tempo, cada vez, sob estas ou aquelas condições do que muda no tempo” (DELEUZE, 1990, p. 28).

Analisando amplamente o filme num panorama quantitativo da presença dos planos vazios, de espaços e de naturezas-mortas, nota-se que eles são divididos a partir das repetições e diferenças de funções e de elementos gráficos (ver figuras 6 a 13). Tornando sensível o tempo e o pensamento para que pela percepção do espectador o enredo se torne sonoro e visual.

Figuras – 6 a 13 *Frames* do filme *Pai e filha*





Fonte: *Pai e Filha* (1949).

[...] as imagens-lembrança já intervêm no reconhecimento automático: inserem-se entre a excitação e a resposta, e contribuem para ajustar melhor o mecanismo motor, reforçando-o com uma causalidade psicológica. Mas, nesse sentido, elas intervêm apenas acidental e secundariamente no reconhecimento automático, na medida em que são essenciais ao reconhecimento atento: este se faz por meio delas. Quer dizer que, com as imagens-lembrança, aparece um sentido completamente novo da subjetividade (DELEUZE, 1990, p. 63).

Nesse filme, podemos notar a preferência de Ozu pelo uso da câmera baixa, complementando com o uso da lente 50mm, fazendo com que o espectador se sinta inserido na cena, como se estivesse sentado frente às personagens e fizesse parte daquele diálogo filmado de forma tão particular (no sentido da cena). Quando está gravando diálogos, Ozu faz muito uso do campo e contracampo, que é a alternância de planos indicados em sentidos opostos, muito utilizado no cinema.

Existem maneiras distintas de gravar cenas de diálogos, pode-se usar movimentos panorâmicos, ou seja, movimentos nos quais a câmera gira em torno do seu próprio eixo, sem se deslocar, ou pode-se utilizar o contracampo, como citado acima.

O que pode prejudicar é como será a montagem e filmagem da cena, um dos motivos é a dificuldade e a estética de enquadrar todos os personagens de uma vez,

alguns vão ficar de costas ou de lado, nesse caso, utiliza-se recursos técnicos como os cortes de cena e o posicionamento da câmera em ângulos estratégicos. Vale ressaltar que, mesmo o contracampo sendo muito utilizado até os dias de hoje, Ozu não possuía uma cartilha de técnicas do cinema clássico, mas se apoiava desse expediente para intercalar os cortes e as cenas de diálogos com imagens de objetos frívolos, paisagens e espaços vazios, aperfeiçoando as técnicas de filmagem de acordo com o seu estilo e suas preferências.

Como podemos observar nas figuras abaixo, Ozu faz uso do contracampo trabalhando o plano médio (ver figura 14), mostrando parte do cenário e os personagens sentados em volta da mesa, e o uso do primeiro plano ou *close up* (ver figuras 15, 16 e 17) concentrando o detalhe da cena no rosto dos personagens, desempenhando uma função afetiva e revelando seus sentimentos.

Figuras – 14 a 17 *Frames* do filme *Pai e filha*



Fonte: *Pai e Filha* (1949).

Notamos que, por vezes, Ozu utiliza enquadramentos diferentes ao filmar diálogos, mas sempre na altura dos olhos. Ele escolhe o posicionamento da câmera próximo ao chão, que equivale à forma como os japoneses se sentam ao redor da mesa

e ocupam outros espaços e atividades do cotidiano, como podemos notar também nas figuras abaixo (ver figuras 18, 19 e 20).

Figuras – 18 a 20 *Frames* do filme *Pai e filha*



Fonte: *Pai e Filha* (1949).

Dessa forma, podemos considerar que o estilo de Ozu apresenta inúmeros elementos estéticos em seu percurso. O filme *Pai e Filha* é escolhido como corpus de análise por conter tais elementos em sua obra, que se encontra em um estágio de maturidade na sua carreira, onde Ozu pôde realizar novas experiências na linguagem cinematográfica.

Voltando a traçar a discussão dos planos de natureza-morta e, em especial, do vaso e suas relações com a personagem, abre ao espectador possíveis interpretações, permitindo habitar o vazio. O tempo puro, como gosta de dizer Deleuze. O tempo de latência entre a relação obra/espectador é sensível. Quando nos deparamos com os *planos vazios* na obra de Ozu, sentimos uma necessidade de completar esse vazio e fazer reflexões mais profundas sobre a potencialidade do filme dentro da subjetividade do espectador, trazendo um sentimento de inquietude.

4 Era uma vez em Tóquio: análise dos espaços vazios

O roteiro de *Era uma vez em Tóquio*, também coescrito por Ozu e Kogo Noda, aborda uma temática muito sensível aos olhos da perspectiva de um casal de idosos. A melancolia às vezes parece tomar conta do enredo do filme, se observado pela ótica da fragilidade, da solidão e do abandono, mas a transitoriedade e a efemeridade trabalhadas por Ozu são repletas de cenas que nos fazem refletir sobre diversas perspectivas do cotidiano.

As imagens do vazio onde – quase nada – acontece, reforça a ideologia do cineasta de causar um certo incômodo no pensamento do espectador, uma busca para uma resposta factível, mas que só é dada no sensível e na delicadeza dos detalhes da paralização da câmera. Também usado no filme *Pai e Filha*, o diretor quebra a quarta parede e nos apresenta diante das personagens trazendo uma aproximação afetiva e silenciosa, interagindo na imaginação daquela família ali retratada.

Era uma vez em Tóquio conta a história de um casal de idosos, Tomi e Shukichi, que vivem em uma pequena cidade no Japão e que vão para Tóquio visitar seus filhos. No entanto, ao chegarem na capital, se deparam com certo abandono por parte dos filhos, pois eles estão ocupados vivendo suas vidas corridas e não possuem tempo para levá-los a passeios e novos encontros. Por este motivo, os filhos propõem que eles façam uma viagem para um hotel SPA, de frente para o mar, onde pudessem desfrutar e descansar. Ao contrário do que parece – uma solução acolhedora e agradável – os pais ainda se sentem solitários e a alternativa encontrada pelos filhos se tornou algo desgastante a eles, visto que eles não conseguem descansar por lá e resolvem voltar antes do previsto.

Logo depois, ao voltarem para casa após uma longa viagem, Tomi (a mãe) passa mal e então os filhos acabam tomando um tempo para visitá-la, coisa que antes não faziam. Um dos filhos é médico e levanta o diagnóstico de que ela não aguentará por mais um dia. A família, em sua lamentação, se une a ela deitada no tatame e reflete sobre sua existência, sobre a união familiar. O filme faz um abrupto corte e volta para cenas de pacata cidade, apresentando lugares vazios: prédios, barcos, ruas molhadas (referenciando o contraste do reflexo), telhados; e volta para o trilho do trem, agora vazio, retomando as mesmas imagens do início, agora retratando a fragilidade do tempo. Sendo assim, após o ocorrido, os filhos voltam para suas residências e talvez algum fragmento daquele instante fique guardado em suas memórias, ou talvez tenha sido mais um dia corriqueiro e a vida possa ser decepcionante, como narrado na fala de Kyoko para Noriko.

Um filme contemplativo para refletir sobre a existência e experienciar os momentos inabitáveis, silenciosos e discretos. O diretor trabalha só com cortes de câmera e troca de cenas, exceto na primeira hora completa de filme, onde surge um

único *traveling*⁴, a câmera percorre da esquerda para direita filmando um muro e logo foca e corta para a cena de um diálogo informal entre o casal de idosos, como apresentado nas figuras abaixo (ver figuras 21, 22 e 23).

Figuras – 21 a 23 *Frames* do filme *Era uma vez em Tóquio*



Fonte: *Era uma vez em Tóquio* (1953).

Ao longo de suas 2h16min. de duração, o cineasta nos dá a oportunidade de conhecer esse casal de idosos e mergulhar em seu cotidiano, muitas vezes captado pelos seus olhares, pelas poucas falas e pelo enquadramento proposto (ver figuras 24, 25 e 26).

Figuras – 24 a 26 *Frames* do filme *Era uma vez em Tóquio*



Fonte: *Era uma vez em Tóquio* (1953).

A câmera baixa, a fotografia com leves contrastes e enquadramentos perfeitos nos coloca também como parte da trama, os breves diálogos e os olhares de como a câmera os filma apresenta algumas nuances do conceito de imagem-tempo, ou seja, como as situações óticas e sonoras adquirem uma realidade material que faz jus à narrativa, essa contemplação, ora do teto, de uma paisagem, de algum objeto ou do suposto silêncio, constroem narrativas do que chamamos de espaços ou planos vazios, fragmentos do sensível.

⁴ *Traveling* é um conceito usado no cinema para especificar o movimento de câmera que se desloca no espaço.

A referência do título *Era uma vez em Tóquio* é a passagem, a viagem do trem que leva rumo ao desconhecido, a um sentimento de incerteza, as descobertas que a velhice de um casal contempla. Como apresentado nos cortes de cena, quando eles chegam em Tóquio, imagens de uma capital urbana e caótica são retratadas através de frestas e cortes rápidos, como se fossem mostradas de janelas dos trens e das construções, reforçando paisagens urbanas das chaminés e do atravessamento das pessoas e no decorrer do filme. Essa mesma imagem vai se tornando mais leve e menos densa, observada por pontes e belas paisagens, refletindo dessa maneira também a visão do casal à deriva da experimentação do ambiente cotidiano, e corroborando com as aceitações da vida (ver figuras 27 e 28).

Figuras – 27 e 28 Frames do filme *Era uma vez em Tóquio*



Fonte: *Era uma vez em Tóquio* (1953).

5 Considerações Finais

Essa breve análise sobre o vazio nos filmes do cineasta japonês Yasujiro Ozu, em específico *Pai e Filha* e *Era uma vez em Tóquio*, nos ajuda a pensar o cinema para além de sua expressão artística e meio de comunicação. Possibilita pensar o cinema como um dispositivo muito importante na formação de ideologias e na idealização de informação às culturas e sociedades de todos os cantos do mundo. Nesse sentido, notamos que as obras de Ozu documentam diferentes épocas em relação aos costumes e práticas culturais do cotidiano de famílias japonesas.

Os elementos de sua obra aqui discutidos, como os *planos vazios*, ficam em destaque entre as outras cenas de diálogos e cotidiano mostradas no filme e isso cruza com a percepção do espectador de modo diferente daquela realizada na narrativa

clássica. Assim, percebemos a importância, dentro de um contexto geral, em estudar e discutir o cinema em suas distintas linguagens, narrativas e possíveis relações com o espectador.

Yasujiro Ozu possui a sensibilidade de um olhar singular sobre como representar a realidade e os pequenos acontecimentos do cotidiano, fazendo com que o espectador habite os planos vazios, os silêncios, e os tornem fonte para um conhecimento que se estabelece no interior, de forma subjetiva, levando o pensamento para fora da tela e habitando mesmo após a finalização do filme, aquela possibilidade que ora existe no limite de um enquadramento do vaso ou dos chinelos na porta do quarto e que se apresenta no imaginário, forçando o pensamento e a imagem a digerir o momento por si só.

REFERÊNCIAS

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

Recebido em: 21/10/2022

Aceito em: 15/12/2022