

# A LINGUAGEM VISUAL DO DIRETOR SATOSHI KON: O USO DA MONTAGEM CRIATIVA DA IMAGEM NA NARRATIVA VISUAL\*

Israel Dilean Santos Caetano\*

Simon Pedro Brethé\*

## Resumo

Satoshi Kon é considerado um dos maiores diretores das últimas décadas. Seu trabalho de montagem de imagens e sons tem fortes características visuais e metafóricas, sendo referência para vários outros diretores. Este trabalho irá analisar os recursos mais comuns no trabalho de Kon tentando identificar sua construção e “desconstrução” narrativa.

**Palavras Chave:** Cinema, Cinema de Animação, Edição, Montagem, Imagem, Narrativa Visual, Satoshi Kon.

## INTRODUÇÃO

Satoshi Kon é considerado um dos diretores de animação com o trabalho mais influente das últimas duas décadas. Seus trabalhos incluem os filmes *Paprika* (JPN - 2006), *Perfect Blue* (JPN -1997), *Tokyo Godfathers* (JPN -2003) e *Millennium Actress* (JPN -2001) além de uma serie chamada *Paranoia Agent* (JPN -2004).

Suas estratégias visuais tal como edição, enquadramentos e metáforas visuais, influencia tanto diretores de animações como de cinema *Live-action*<sup>1</sup>. Ela é tão marcante que mesmo grandes diretores de *blockbusters*<sup>2</sup> de Hollywood tomam seus trabalhos como referência ao construir seus mundos e narrativas. Dois exemplos que podem ser citados são dos diretores Darren Aronofsky e Christopher Nolan que usam de

---

\* Monografia apresentada junto ao curso de cinema de animação e artes digitais da EBA/UFMG, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

\* Isr\_dylean@hotmail.com

\* sibrethe@gmail.com

<sup>1</sup> Cinema realizado por atores reais

<sup>2</sup> Obra comercial de grande orçamento de produção e marketing

enquadramentos e narrativa criados por Satoshi Kon nos filmes *Perfect Blue* (1997) e *Paprika* (2006), em seus próprios longas-metragens *Black Swan* (EUA - 2010) e *Inception* (EUA - 2010), respectivamente. Muitas vezes, a referência ao trabalho do diretor é tão óbvia que pode, inclusive, ser sentida em elementos básicos do próprio roteiro<sup>3</sup> e *storyboard*<sup>4</sup>, tornando visível o desenvolvimento da história em torno de ideias e conflitos que marcaram o trabalho de Satoshi. Dentre elas, estão elementos de roteiro, como a imersão dos personagens em mundos fictícios e a dificuldade deles de voltar à realidade, e elementos visuais, como enquadramentos específicos, uso de imagens como metáforas para conversas entre os personagens e conexão visual entre realidades diferentes através da montagem gráfica de planos.



Figura 01: Comparação do filme *Perfect Blue* de Satoshi Kon com o filme *Requiem For a Dream* de Darren Aronofsky. Fonte: canal “*Every Frame a Painting*”



Figura 02: Comparação do filme *Paprika* de Satoshi Kon com o filme *Inception* de Christopher Nolan. Fonte: Canal “*Every Frame a Painting*”.

<sup>3</sup> Forma escrita de qualquer espetáculo audiovisual.

<sup>4</sup> Roteiro visual que contém desenhos em sequência cronológica mostrando as cenas e ações de um filme.

O canal *Every Frame a Painting* descreve a escolha narrativa do diretor como:

É um trabalho incrivelmente consistente a respeito de como pessoas modernas lidam vivendo múltiplas vidas. Privado versus público (*Perfect Blue*); *Offscreen*<sup>5</sup> versus *Onscreen*<sup>6</sup> (*Millennium Actress*); Acordado versus sonhando (*Paprika*). Se você ver o seu trabalho irá reconhecer esse desfoque entre realidade e fantasia. (ZHOU, 2017)<sup>7</sup>

A construção visual nos enquadramentos e composições em suas sequências giram em torno de usar estratégias narrativas para misturar a visão entre os mundos vistos em tela. Muitas vezes, à sensação de realidade e tempo se torna íntima a percepção sentida pela personagem, e Kon retrata isso tornando visualmente literal um sentimento subjetivo trazido por algum acontecimento que marque a história que estamos acompanhando, por exemplo, se um personagem sente que não está mais entendendo quanto tempo se passou, o filme faz edições que faça a audiência também sentir isso. Desta forma, o espectador acaba se confundindo ou não reconhece qual é o mundo que está sendo representado em tela, real ou fictício, é preciso deduzir por si quanto tempo realmente se passou durante os eventos a qual acabou de assistir e o que é verdade no mundo criado para os personagens.



Figura 03: Cena dos créditos de *Paranoia Agent*, o personagem Maromi é criado pela mente de Tsukiko, no contexto da série um personagem criado pelo imaginário de Tsukiko causa acidentes em todo o Japão. Fonte: Série *Paranoia Agent*.

O objetivo aqui é identificar as estratégias na construção e processo narrativo do diretor Satoshi Kon através da análise de suas produções. Irei relacionar as estratégias

<sup>5</sup> No cinema significa fora da tela de projeção.

<sup>6</sup> Imagem na tela de um filme.

<sup>7</sup> ZHOU, Tony. "Every Frame a Painting", 2014. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>> acesso em 16 de jun. 2017

do diretor de construção da imagem aos conceitos, sentimentos e metáforas que eles representam para, então, identificar o processo de suas escolhas narrativas em termos de metáforas visuais, enquadramentos, composições, cortes e movimentos de câmera definindo seus pontos mais marcantes.

A leitura de materiais que contam sobre a carreira e personalidade do autor e a pesquisa por vídeos, *making ofs*<sup>8</sup>, documentários e materiais escritos darão uma maior imersão no mundo pessoal do diretor e suas estratégias narrativas. Dentre esses materiais, estão os livros *Satoshi Kon: The Illusionist*, e *Dream Fossil: The Complete Stories of Satoshi Kon*, e os documentários *Making Of Paprika e Perfect Blue: Interview with diretor Satoshi Kon*.

## 1. Sobre o diretor

Segundo o livro *The Art of Satoshi Kon* (A arte de Satoshi Kon), Satoshi Kon nasceu em 12 de outubro de 1963, em Sapporo no Japão. Ele estudou no Departamento de Arte e Design na *Musashino Art University* em Tokyo e se graduou com diploma em design de Comunicação de Arte Visual. Começou sua carreira como artista de Mangá em 1984, ele criou histórias curtas e foi assistente de Katsuhiro Otomo em *Akira*. Fez sua primeira *graphic novel*<sup>9</sup> longa em 1990, *Tropic of the Sea* (Trópico do mar), seguido por uma colaboração com Otomo em 1991 em *World Apartment Horror* (Horror do apartamento Mundial).

Trabalhou com anime<sup>10</sup> pela primeira vez no filme *Roujin-Z*, de Hiroyuki Kitabuko, em 1991, e fez a sua estreia como diretor em 1997, com seu primeiro filme, *Perfect Blue*, seguido pelo filme *Millennium Actress* (2001, Japão), *Tokyo Godfathers* (2003, Japão), a série de TV *Paranoia Agent* (2004, Japão), e seu filme final, *Paprika* (2006, Japão). Em 2007, ele criou o curta *Ohayo* (que significa bom dia) para a série de antologia *Ani\*Kuri 15* para a NHK Television.

Seus outros trabalhos incluem o texto e ilustrações criados para seu website, compilados na coleção especial *Kon's Tone: The Road to "Millennium Actress"* (2002, republicado em 2013 pela Dotcom Publications). Kon serviu como curador e expert especial das palestras dos programas do *NHK Digistar and Art College Kami*. Em abril

---

<sup>8</sup> Documentário que mostra como é produzido um projeto áudio visual específico.

<sup>9</sup> Espécie de livro contando um história longa através de arte sequencial desenhada.

<sup>10</sup> Animação Japonesa.

de 2008, ele inaugurou como professor e palestrante de animação na universidade que cursou, *Musashino Art University*. Em 24 de Agosto de 2010, ele morreu subitamente de câncer no pâncreas. Ele estava com 46 anos de idade.

## 2. A jornada artística de Kon

Satoshi Kon tem uma jornada artística que o torna fascinado pela fantasia e pelos mistérios da consciência humana. Ele acreditava, e esta crença pode ser vista em seu trabalho, que se você acredita em algo fortemente, isto pode se tornar real mesmo que parcialmente através da sua imaginação ou paranoia. “Se uma criança finge que sente dor de barriga por que não quer ir à aula, não podemos dizer que era mentira, aquilo de fato começa a doer de alguma forma”. (KON, [200-?])<sup>11</sup>

Seu fascínio pela fantasia e pela mente se refletem na forma com que ele falava da imaginação humana. Nesta mesma entrevista sobre sua serie de animação *Paranoia Agent* ele foi questionado pelo entrevistador se a palavra paranoia teria algum significado especial. Em resposta o diretor diz:

Paranoia tem uma imagem mais forte do que fantasia. Desilusão, talvez. A palavra dá impressão de que a pessoa, de certa forma, está ativamente fazendo a si mesma delirante, este tipo de força é inerente à palavra. Em ordem de viver a vida, todas as pessoas têm que ter algo fora da realidade, como fantasias, sonhos, ou até mesmo paranoia, ou então a vida se tornará surpreendentemente difícil. O mundo que a pessoa percebe é um mundo filtrado através de sua fantasia ou paranoia, eu acho. Dessa forma eu não acredito que fantasia e paranoia sejam necessariamente não saudáveis. (KON, [200-?])<sup>12</sup>

O filme *Paprika*, por exemplo, é um filme baseado no romance de Yasutaka Tsutsui, publicada na *Japanese Magazine for Women* em 1991. Este representa perfeitamente o seu teor narrativo construído ao longo de sua carreira, e mesmo Satoshi Kon tendo optado por fazer um filme que se baseia no livro sem representar completamente sua história, já podemos facilmente identificar a compatibilidade do estilo do escritor com o estilo narrativo do diretor na forma com que ele, o autor do livro, fala de sua obra. "Eu queria escrever uma historia que incorporasse meu

---

<sup>11</sup> KON, Satoshi. Satoshi Kon interview, 200-?. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1GsfWyhMip8>> acesso em 16 de jun. 2017

<sup>12</sup> KON, Satoshi. Satoshi Kon interview, 2014. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1GsfWyhMip8>> acesso em 16 de jun. 2017

conhecimento de psicanálise [...]. Precisei usar meus sonhos para criar as imagens vívidas para o livro" (TSUTSUI, [2006])<sup>13</sup>

Satoshi Kon, ao produzir o filme, fez de tudo que podia através da construção do roteiro, *storyboard* e cores para gerar na audiência a mesma sensação de estar presa em um sonho, sensação esta que é tão presente ao se ler o livro. Ele foi capaz de criar cenas artísticas que faziam o espectador se conectar quase que intimamente a situação de loucura do personagem. “Quero invocar a atmosfera de um sonho enquanto também quero criar um *plot* funcional que será apto a manter-se como seu meio de entretenimento, senão o filme seria um fracasso” (KON, 2006)<sup>14</sup>.

### 3. Introdução a suas produções áudio visuais

Em *Millennium Actress* (2001), Chiyoeko é uma ex-atriz, agora com 70 anos, que é entrevistada por documentaristas que estão fazendo um filme sobre sua vida. Enquanto a personagem fala sobre sua história, entramos literalmente em seus *flashbacks* junto aos documentaristas enquanto ela relaciona seus papéis e cenas de filmes nos quais atuou com a sua jornada pessoal, ao ponto de perdemos o que é filme e o que é a vida dela.

No filme *Paprika* (2006), seguimos a personagem de mesmo nome, que é a representação da personagem Dra. Atsuko Chiba no mundo de sonho, enquanto ela entra nos sonhos de outros personagens primeiro para promover um novo tratamento na terapia do sonho e depois para prevenir que estes sonhos se tornem realidade. Em dado momento a realidade e o mundo de sonho começam a se misturar e cabe a Paprika deter isto.

É possível reconhecer em suas obras uma identidade que gira em torno de fazer os personagens viajarem entre duas realidades, sendo uma delas o mundo real, e a outra algo subjetivo ou íntimo do personagem, como os sonhos, em *Paprika* (2006), a dupla personalidade e perda de identidade, em *Perfect Blue* (1997); o passado e os filmes, em *Millennium Actress* (2001); a paranoia e medo do agressor, em *Paranoia Agent* (2004); e até mesmo em *Tokyo Godfathers* (2003) pode-se notar um conflito de realidades ao se

---

<sup>13</sup> Tsutsui, Yasutaka. Making of Paprika, 2006. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hIHCdi6ASE0>> acesso em 16 jun. 2017

<sup>14</sup> Kon, Satoshi. Making of Paprika, 2006. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=hIHCdi6ASE0>> acesso em 16 jun. 2017

comparar os personagens com seus passados ou a forma que vemos a sua situação social.



Figura 04: Pôster do filme *Paprika*, faz referência ao mundo de sonhos no interior da personagem. Fonte: *The art of Satoshi Kon*.

#### 4. Como Satoshi Kon desenvolvia as imagens

O diretor Satoshi Kon gostava de produzir seus próprios *storyboards*, visualizando, analisando, construindo e reconstruindo cada cena, enquadramento, ação e metáforas visuais dentro de seus filmes para criar o melhor possível a história que tinha em mente.

No trabalho de Kon as simbologias parecem ser criadas interconectando as imagens e planos de forma muito gráfica. Um trabalho visual que remete a sua bagagem vinda da ilustração. “Eu comecei minha carreira como pintor, então eu penso em termos de visual final das imagens desde o início” (KON, 1998)<sup>15</sup>. Ele imagina o visual final e as relações geradas da soma de cada cena e então, ao fazer o *storyboard*, ele já sabia o que esperar do que ver em tela.

A relação e simbologia criada da união de duas cenas pode ser explicada, mas não apenas, através do efeito Kuleshov, um efeito que basicamente diz que pode-se

<sup>15</sup> KON, Satoshi. “Perfect Blue: Interview with diretor Satoshi Kon”, 1998. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dsVqAq-guhc>> acesso em 16 de jun. 2017

criar um novo significado ou sugerir um entendimento de uma situação através da junção de duas imagens ou planos em sequência. A seguir o próprio Kuleshov explica este efeito:

O efeito Kuleshov é um resultado de longas horas atrás da mesa de edição. Por meio de todos os tipos de experimentos que eu tenho conduzido através da edição de várias filmagens conectadas uma com a outra eu descobri que se você junta um pedaço de filme com outro, ou um pedaço com dois outros, o resultado não é algo que esta gravado em cada uma das imagens, mas, sim, algo novo, um significado que nenhuma dessas duas filmagens possuem, algo que não existe. (KULESHOV,1969)<sup>16</sup>

Um pouco do processo de Kon de construção das imagens em tela pode ser visto no verificado no “*Making Of Paprika*”. O diretor está construindo uma cena em que dois personagens conversam dentro de um carro sobre a descoberta que acabaram de fazer. No contexto do filme o que eles falam é a respeito de sonhos que estão se devorando mutuamente para se tornarem um. Kon menciona que poderia facilmente usar *cross cut*<sup>17</sup>, plano e contraplano, para intercalar as falas dos personagens, mas, nessa situação específica o diretor viu que seria muito mais interessante usar uma metáfora visual para acrescentar valor a suas falas. Na cena o carro passou por uma chuva e estava com respingos d’água sobre o para brisa. O diretor decide usar essas gotas para representar o diálogo dos personagens, onde estão dizendo que sonhos estão se unindo e se tornando um, e as gotas, escorrem e também se tornam uma.



Figura 06: Gotas escorrem pela janela do para-brisa do carro e se tornam uma fazendo relação visual à conversa dos personagens no interior do carro. Fonte: Filme *Paprika*.

<sup>16</sup> KULESHOV, Lev. “Lev Kuleshov on the origins of the “kuleshov effect””, 1969. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gFgD0k9FGgs>> acesso em 16 de jun. 2017

<sup>17</sup> uma técnica que usa planos intercalados dos personagens na conversa mostrando os personagens um de cada vez enquanto eles falam.

O escritor do livro que deu origem ao filme *Paprika*, que anteriormente estava apreensivo com seu livro se tornar um anime menciona: “Estou feliz que ele (Kon) se sentiu livre para fazer o que ele achou que se encaixaria. Por ele ter deixado a mente dele correr selvagem o filme se tornou visualmente incrível com cores em todos os lugares” (TSUTSUI, 2006)<sup>18</sup>

*Ohayo* (2008), uma narrativa simples em que uma moça está acordando para se levantar, exemplifica bem uma narrativa diferenciada de Kon. Para sugerir a dificuldade de acordar pela manhã e letargia causada pelo sono, ele opta por criar uma sequência em que a personagem se divide em duas cópias menos opacas de si própria, uma ainda na cama, e outra tentando se levantar e se preparar para o dia. No fim, as cópias se juntam em uma personagem completa quando ela está totalmente acordada. Analisando a simbologia deste curta podemos entender que, primeiro, ele estrutura um conceito e em seguida ele o torna visualmente literal, metade da moça em *Ohayo* ainda está dormindo e é lenta, enquanto a outra metade já tenta seguir sua rotina da manhã, para no fim ela estar completa, pronta para o dia, após comer, escovar os dentes e tomar um banho.



Figura 07: Cena do curta *Ohayo*, a personagem se divide em duas cópias menos opacas de si para mostrar a letargia que está sentindo ao tentar se levantar pela manhã. Fonte: Curta metragem *Ohayo*.

O canal *Every Frame a Painting* (ZHOU, 2014)<sup>19</sup> diz que uma das referências mais visíveis de Satoshi Kon é o filme *Slaughterhouse-five*, dirigido por George Roy

<sup>18</sup> TSUTSUI, Yasutaka. “Making of Paprika”, 2006. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hIHCdi6ASE0>> acesso em 16 jun. 2017

<sup>19</sup> ZHOU, Tony. “Every Frame a Painting”, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE>> acesso em 16 de jun. 2017

Hill, e vamos usar esta comparação para notar os tipos de técnicas naturais ao cinema que Satoshi usou em seus filmes. Tony Zhou, dono do canal, menciona que algumas das técnicas mais comuns de Kon são o seu uso de *match cuts* e elipses para criar todo tipo de simbologia visual e passar os conceitos de suas tramas. Ele diz que Kon, assim como o diretor George Roy Hill, tem tendência a usar:

- *Match cuts gerais*: Em que a ação do personagem é interrompida em um plano e continuada em outro, podendo estar num ponto diferente da história ou estar sendo feita por outro personagem.
- *Match cut gráfico exato*: Em que o visual de uma cena, composição e elementos correspondem a exata localização dos elementos na cena seguinte.
- E uma ligação espelhada de dois períodos de história diferentes que são intercalados e possuem enquadramentos e ações parecidas ou idênticas.

O *Match cut gráfico exato* acontece em *Paprika* (2006) e *Millennium Actress* (2001), em que esse efeito é usado de forma similar e com criação de um sentido parecido. O recurso é usado mostrando o rosto da personagem em tela, e então um corte é feito com outra versão desta personagem em um cenário diferente, mas com a mesma expressão e pose. O efeito é criado para mostrar que o que vemos em tela são duas versões diferentes do mesmo personagem ou para retomar uma lembrança.



Figura 08: Comparação de planos em sequência, a esquerda, a personagem Chiba, a direita, a personagem Paprika. Fonte: Filme *Paprika*.

O *match cut* geral ocorre em sequências longas dos filmes *Millennium Actress* (2001) e *Paprika* (2006) em planos interligados com vários usos desses recursos. No climax de *Millennium Actress*, a personagem conta que entrou em desespero ao procurar pelo homem que está caçando por toda a sua vida. Para representar e retomar todo o tempo que ela vem buscando por ele, acontece uma sequência de planos mostrando ela correndo em toda a variedade de filmes e papéis que passou por sua vida. Para interligar cada cena o diretor usa, mas não apenas, *match cuts* que interligam a ação dela correndo de um plano para outro, dando a impressão que ela está pulando e correndo de um filme a outro.



Figura 09: Ação que acontece no filme *Millennium Actress*, a personagem tropeça em um personagem em um enquadramento e a ação se prolonga ao enquadramento seguinte em outro contexto e lugar. Fonte: Filme *Millennium Actress*.

Em *Paprika* os primeiros quatro minutos de filme têm cinco sequências de sonhos interligados através de *match cuts*, favorecendo não apenas a sensação de estarmos em um sonho logo na introdução do filme, mas realçando o poder dos personagens de migrar de um sonho a outro. Essa sequência em *Paprika* tem os *match cuts* com ações simples, mas bem trabalhadas em termos de direção de um sonho a

outro: começando em um sonho com tema de circo, o personagem detetive afunda no chão e tem a ação continuada caindo de bem alto, *Paprika* o segura balançando em um trapézio e a ação de balançar se interliga ao plano seguinte com os personagens balançando em um cipó em um sonho com tema de Tarzan. O filme continua interligando os sonhos com um cipó acertando o casal e no plano seguinte eles estão em um trem com alguém enforcando o detetive, Paprika levanta uma mala fazendo sinal que vai acertar o assassino na cabeça, um corte mostra uma cena em um parque com Paprika o acertando com um violão. Por fim, quando o detetive persegue outro homem o *match cut* acontece quando ele entra em uma porta e ao passar por ela um corte mostra que ele está em um corredor de hotel, vendo uma cena recorrente ao longo de todo o filme, um assassinato.



Figura 10: Sequência de planos em *Paprika*, cada uma das cenas tem a ação continuada no plano seguinte. Fonte: Filme *Paprika*.

A sequência seguinte revela que os personagens estavam num sonho, mas ainda usa o recurso do *Match cut gráfico* para sugerir a relação da personagem com o surreal. Paprika vem a tela de roupão e seu corpo serve de transição para o próximo plano tapando completamente a imagem. No plano seguinte, ela está de costas, caminhando para longe da câmera, vestida com roupas diferentes, casuais. A transição por si só poderia significar que o filme editou a parte em que ela troca de roupa, mas nesse universo, e conhecendo os poderes de Paprika, esta cena pode significar uma dica de que a personagem ainda é um ser de sonhos mesmo na vida real, podendo transformar as roupas em outras vestes.

À medida que o trabalho de Kon é analisado mais a fundo vamos percebendo que a sua estratégia narrativa também evolui conforme a narrativa da obra avança. Notamos que sua linguagem se tornam mais trabalhadas e próprias criando também uma relação de crescimento da trama. Normalmente, quanto mais específica a situação descrita ou quanto mais próximo do clímax<sup>20</sup>, mais ele usa técnicas de linguagem próprias que vão além do que pode ser descrito com nomes técnicos convencionais. Ele cria estratégias visuais novas dependendo da necessidade da cena, ou seja, em favor da narrativa ele faz coisas como: 1- Rebobinar o filme remetendo à ideia de retorno ao passado da vida da personagem e ligação metafórica ao fato dela ser atriz; 2- Salto de personagens ou ações literalmente de um enquadramento para outro mesmo que estes estejam em localizações diferentes no tempo ou espaço - Em *Millennium Actress* (2001), enquanto a atriz conta de seu passado o documentarista literalmente entra no *flashback*<sup>21</sup> e precisa desviar das ações dos personagens no sonho para não ser acertado no rosto; 3- Uso de objetos e personagens para bloquear parte da “câmera” usando estes como transição para a cena seguinte - Em *Millennium Actress* (2001), comumente acontece, na sequência do clímax em que a atriz corre entre filmes, um personagem em vestes de um determinado filme entrar no enquadramento do sonho seguinte ou passar na frente da tela para criar as transições; 4- Coloca o mesmo personagem aparecendo duplicado como em *Paprika* (2006) quando, perto do clímax de seu filme, literalmente grita para ela mesma fugir de uma perseguição que está enfrentando, e um outro eu da personagem que acaba de aparecer foge da cena como se aquilo fosse normal, tudo para reafirmar a relação de sonho no filme; 5- Cria metamorfoses de personagens e cenários para expressar ideias: Também em *Millennium Actress* (2001), em um ponto a atriz vai contar de seu passado e a transição é feita através da imagem dela própria rejuvenescendo.



Figura 11: Personagem em *Millennium Actress* rejuvenesce para contar de um ponto em seu passado.

Fonte: Filme *Millennium Actress*.

<sup>20</sup> Ponto alto da tensão da trama.

<sup>21</sup> Interrupção da sequência cronológica pela interpolação de eventos ocorridos anteriormente.

Quando a cena pede que o espectador se coloque na visão do personagem, ou que se lembre de algo importante, é comum para o diretor nos deixar acostumados a um enquadramento antes de cortar para o próximo. Seu trabalho é feito usando transições suaves, como metamorfoses de cena e *fades* que criam sensações bem íntimas ao que o personagem sente ou entende, mas, também, ele cria várias relações de imagens intercalando às vezes não dois, mas vários planos, fazendo o espectador, junto ao personagem, entrar em algum contexto através da montagem das cenas. Esta montagem não apenas ajuda a audiência a entrar num contexto ou se preparar para algo, como também cria relações de importância entre informações.

Cortar sugere separar algo, mas na verdade (no cinema) deveria significar reunir algo. Mosaico é fazer uma reunião de algo para criar um todo. Montagem significa a reunião de pedaços de filme que se movem rapidamente de forma suscetível o olho cria uma ideia. [...] Muitas pessoas pensam que cortar, ou fazer montagem, é ter um homem num lugar e levá-lo para outro pulando para um *close up* dele, coisa que Griffith inventou, é verdade, mas para mim é muito mais profundo que isso. (HITCHCOCK, 1964)<sup>22</sup>

Um exemplo da montagem suave para nos fazer entrar em um contexto acontece em *Paprika* (2006). Em determinado momento do filme a personagem Chiba Atsuko está correndo atrás de um suspeito. A personagem estava claramente em um apartamento, mas ao entrar em um alçapão, ela se depara com um ambiente de um parque de diversões, mudando de cenário de forma que ela própria sabe ser impossível. A cena deixa ainda mais claro que a personagem entrou em um mundo diferente, um mundo de sonho, no momento em que ela tenta saltar uma grade, mas no instante em que ela se apoia sobre o objeto o cenário inteiro se distorce, como se fosse apenas um pano com o cenário ilustrado sendo amassado. Este se abre como uma cortina e revela que estamos ainda no apartamento, e a personagem estava na verdade saltando para fora do prédio. Nesse instante entendemos uma informação importante graças ao tempo que temos para lê-la. A personagem está entrando cada vez mais profundamente em um sonho, e por isto podemos até mesmo nos localizar quando aconteceu e esperar que ela acorde. No momento em que o cenário se distorce e se abre revelando o lado de fora do prédio é que de fato entendemos a localização da personagem.

---

<sup>22</sup> Hitchcock, Alfred. Alfred Hitchcock on 3 theories of film editing, 1964. Traduzido livremente, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MJQE7Kv-9JU>> acesso em 16 jun. 2017



Figura 12: No filme *Paprika*, a personagem Chiba tenta saltar uma grade descobre estar em um sonho.  
Fonte: Filme *Paprika*.

Satoshi Kon tende a evitar cortes demais em seus filmes levando o plano até o último momento possível para passar o maior número de informações, para isso, o diretor utiliza a metamorfose do cenário como transição para o mundo real, revelando a ilusão no mesmo enquadramento e cortando apenas para mostrar a reação da personagem e reafirmar sua localização. Seu hábito e esforço de interconectar cenas que falam de tempos, realidades e espacialidades diferentes através desses recursos de cortes citados acima pode ser comparado a sua tendência em criar sequências narrativas através de elipses.

Motivadas por razões dramáticas são muitas vezes exigidas pela sustentação do enredo a fim de evitar ruptura da unidade de tom omitindo um incidente que não se adapte ao clima geral da cena. Podem ser *objetivas* (quando algo é dissimulado para o espectador); *subjetivas* (quando o *ponto de escuta* de um personagem nos é dado para justificar a elipse do som); *simbólicas* (quando a dissimulação de um elemento da ação não tem função de suspense, mas uma significação mais profunda). (NARRATIVA DO CINEMA)<sup>23</sup>

Ou seja, são omissões propositais de informação em prol da narrativa. Essas elipses geralmente são usadas quando é descrita uma ação ou situação linear cujo os meios para chegar num ponto não são importantes, mas sim apenas o seu desfecho e/ou impacto nos personagens e na história.

<sup>23</sup> Disponível em: <narrativadocinema.wordpress.com/glossário/>

No filme *Paprika* (2006), em uma cena em que os personagens estão em um bar, um garçom entra em cena e, então, há um corte para o enquadramento seguinte em que os personagens já estão brindando, sem a necessidade de mostrar que fizeram um pedido e que ele buscou as bebidas para os dois. Um corte simples que no contexto do filme não apenas omite ações desnecessárias, mas ajuda a construir a ideia de que os personagens ficaram conversando por bastante tempo.

Outro exemplo mais complexo é visto também no filme *Paprika* (2006), desta vez omitindo o fim de uma ação para revelar os motivos que a causaram. Nessa sequência um dos personagens enlouquece e começa a falar coisas sem sentido, sua loucura culmina no personagem saltando pela janela do prédio. O corte aqui omite o que aconteceu com o personagem e vemos uma sequência de planos que não compreendemos, uma parada com objetos marchantes e o personagem enlouquecido no centro dela. Os planos seguintes mostram outros dois personagens olhando essa parada na tela de um monitor e o personagem que saltou está bem, deitado em uma cama com o leitor de sonhos na cabeça. Com isso sabemos, mesmo sem essas informações terem sido mostradas em tela, que o personagem foi resgatado da queda, que está relativamente bem e que o que causou sua loucura foi este sonho estranho. Por fim, para concluir o raciocínio desta situação, nos é mostrado novamente o local da queda, com o jaleco do personagem preso em uma árvore e uma das personagens, aliviada, termina de construir o desfecho do evento dizendo “poderia ter sido pior”. Entendemos que a árvore amorteceu a sua queda.

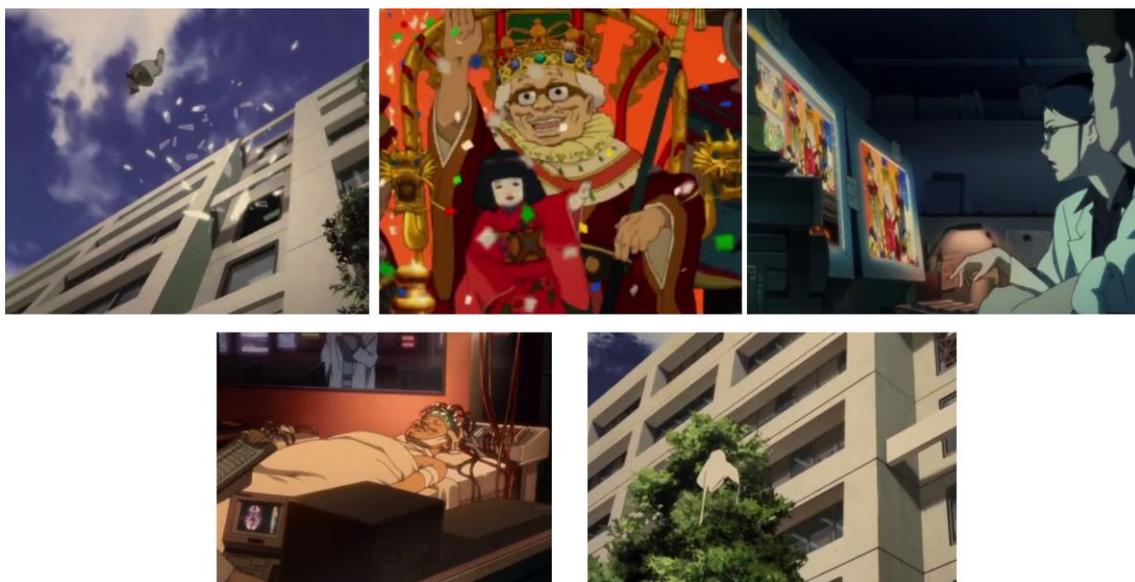


Figura 13: Sequência do filme *Paprika* que mostra uso de elipse. Fonte: Filme *Paprika*.

Em prol de tornar o público íntimo aos sentimentos dos personagens, Kon constantemente faz o espectador entrar em uma cena ou plano fazendo-o acreditar que entende do que ela se trata, mas, então, ele revela que a cena não é necessariamente o que parecia, mas, sim, algo muito mais profundo.

No filme *Perfect Blue* (1997), existe um momento em que a personagem principal vê um assassinato. Há um corte para a expressão de horror dela, um enquadramento do rosto da personagem chocada sobre um fundo vermelho. Deduzimos que o vermelho sugere o sangue que ela está vendo, e que esse enquadramento representa a reação dela apenas ao que vimos no plano anterior. Porém, começamos a ouvir sons de aplausos, a câmera se abre e vemos que o vermelho era na verdade uma cortina do palco onde a personagem se encontra, e o enquadramento anterior que revelou a reação dela, não era a reação ao assassinato, mas algo muito mais profundo. Ela não só estava reagindo à situação de assassinato, mas também estava nervosa com a apresentação que acabara de fazer. A apresentação foi omitida na montagem, e a reação que vemos é uma lembrança do que presenciara talvez dias atrás e, ao mesmo tempo, essa sequência de planos também nos mostra o quanto a personagem está começando a enlouquecer e se perder entre realidades, confundindo o que são memórias, o que é atuação e o que está acontecendo no presente.



Figura 13: Sequência do filme *Perfect Blue* no qual entramos no contexto de uma imagem e nos é revelado que o contexto é diferente. Fonte: Filme *Perfect Blue*.

Esse entendimento do íntimo dos personagens é tão importante para a narrativa do diretor que não raras são as vezes em que ele coloca o espectador em uma relação de confusão ao que está sendo mostrado em tela, optando por sequências muitas vezes

confusas, com a finalidade de te colocar na realidade e na pele do personagem, fazendo o espectador entrar no contexto da surrealidade dos eventos e confusão da mente.

Grace Lee no vídeo “*Paprika: The storm of progress*” menciona a relação que criamos com o trabalho do diretor:

A primeira vista pode parecer que *Paprika* é simplesmente uma exploração surreal do estado de sonho e o subconsciente da mente, e certamente tem imagens bizarras o suficiente para justificar isto, mas de fato o visual surreal e a descostura e desorientação da edição descrevem perfeitamente a lógica peculiar dos sonhos. (LEE, 2017)<sup>24</sup>

No vídeo *Perfect Blue: a interview with Satoshi Kon*, o diretor é questionado: “Durante os 80 minutos de filme a audiência tem que ficar se perguntando se o que está acontecendo é real ou só imaginário”. Satoshi calmamente responde:

É verdade, nós tentamos desde o início, quando estávamos escrevendo o roteiro, manter a audiência tentando entender o que está acontecendo. Não é tão difícil de entender, pensamos originalmente de fazer de forma mais fácil do público compreender, mas por fim decidimos manter que eles devam pensar um pouco e tirar as próprias conclusões usando sua imaginação ao invés de ficarmos cochichando tudo para eles. (KON, [199-?])<sup>25</sup>

Ações e cortes normalmente evitados por outros diretores, tais como erros de continuidade e apresentação de informações que desmentem uma informação anteriormente apresentadas são muito comuns em sua obra, mas dentro da lógica de sua narrativa elas não se tornam erros, e, sim, ferramentas importantes para o contexto dos filmes. Em alguns pontos da narrativa, é comum personagens trocarem instantaneamente de roupa quando mudam de um plano para outro, mas dentro do contexto, em *Paprika*, por exemplo, faz todo sentido para a sensação de estar em um sonho.

Muitas vezes, uma ação é apresentada como tendo sido feita por um personagem, mas, ao ser retomada, essa ação é mostrada pelas mãos de um personagem diferente. Isso é usado para dar uma informação nova para a trama, ou apresentar mais uma dica para se desvendar o mistério tratado num evento específico. Esse recurso também é usado para contextualizar do que se pode acreditar como realidade. Essas

<sup>24</sup> LEE, Grace. *Paprika: The Storm of Progress*. Traduzido livremente. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XMonh0QyKHs>> acesso em 16 de jun. 2017

<sup>25</sup> KON, Satoshi. *Perfect Blue: a interview with Satoshi Kon*, [199-?]. Traduzido livremente. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dsVqAq-guhc>> acesso em 16 jun. 2017

ferramentas de narrativa ajudam a reforçar, e até mesmo despertar no espectador uma sensação parecida com a do personagem. Agora sim estamos começando a desvendar o mistério, enquanto vemos que as coisas estão começando a fazer sentido, nos é revelado quais eram as informações falsas e podemos começar a afirmar o que é fantasia e o que não é.

As imagens da vida real e as imagens virtuais vem e vão bem rápido no filme. Quando você está assistindo você as vezes sente que está perdendo a si próprio seja qual for o mundo em que você está vivendo, real ou não. Mas depois de seguir adiante entre o mundo real e o virtual você eventualmente encontra a própria identidade através de seus próprios poderes [...] Você é a única pessoa que pode verdadeiramente encontrar o lugar a que pertence, essa é a essência de todo o conceito, uma pequena coisa na sua vida leva a outra e as coisas desmoronam. (KON, [199-?])<sup>26</sup>

Na maior parte do tempo esses recursos servem como ferramentas para mostrar uma epifania do personagem e a descoberta de algo que ela não tinha notado antes e que acreditava fortemente ser uma coisa diferente. Juntamo-nos à personagem em sua descoberta, e com um pouco de lógica rapidamente se encontra porque não era possível entender os motivos que ocasionaram um evento anterior. Descobrimos, de fato, a verdade por trás da situação.

Em *Paprika* (2006). No início vemos o detetive correr atrás de um suspeito enquanto vemos sua vítima cair no chão. Ao ser retomada, essa cena revela que tanto o perseguidor quanto o suspeito e a vítima também eram o próprio detetive: “Eu matei a mim mesmo?” diz o personagem. Descobrimos junto a ele que ele não estava em um sonho tentando descobrir a identidade do assassino do caso, mas sim que estava em um sonho para descobrir dentro de si os reais motivos que o levaram a estar atormentado com o caso que está tentando solucionar na vida real.

No filme *Perfect Blue* (1997) enquanto vemos a personagem se tornar mentalmente perturbada por sua escolha de mudar de uma carreira, nos é apresentada uma segunda personalidade da protagonista, que fala com ela nos momentos mais inoportunos. Em algumas cenas, vemos a protagonista vestida com as roupas diferentes e agindo estranhamente como autora de assassinatos. Assumimos com essa sequência que a assassina é ela própria, mas quando tomada por sua segunda personalidade.

---

<sup>26</sup> Kon, Satoshi. Perfect Blue: a interview with Satoshi Kon, [199-?]. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dsVqAq-guhc>> acesso em 16 jun. 2017

Quando o enredo evolui nos é revelado que a verdadeira autora dos crimes era sua agente, vestida como ela se vestia, e entendemos que a agente queria tomar o seu lugar e ser não só o que ela era, uma cantora *pop* famosa, mas, sim, ser realmente ela, tomando a sua identidade. Víamos a personagem principal como autora dos crimes não por ela ser de fato a autora, mas, sim, porque era esta a visão que a agente dela tinha de si mesma enquanto praticava os atos.



Figura 14: Cenas do filme *Perfect Blue*. A Agente de Mima se vê como sendo a própria Mima vestida com as roupas que usava em seus shows, mas espelhos nos mostram quem ela realmente é. Fonte: Filme *Perfect Blue*.

## 5. Conclusão

O trabalho de Satoshi Kon mostra a grande importância da construção e cuidado com a imagem e com relação da sequência de imagens para criar uma narrativa forte e, ainda assim coerente em roteiros e situações técnicas complexas. O seu trabalho é referência para vários diretores, por que não só ele sabe usar a técnica visual muito bem para contar suas histórias, mas também por que ele prova que a simbologia gerada na união de imagens é fundamental para os requisitos artísticos atuais do cinema e o interesse do espectador.

O convite que o diretor faz para o uso da imaginação por sua audiência se estende para muito além de seu público, mas também para outros profissionais da área, mostrando que a mente humana pode ser explorada de inúmeras maneiras em tela e que

a criatividade ao tratar as imagens quando se aborda os temas de loucura, paranoia e perda de sensação temporal, irá engrandecer enormemente as histórias contadas. Ele mostra que não é preciso se prender a estratégias convencionais de narrativa e que quebrar as regras, quando se tem bons motivos para isso, ajuda a estabelecer relações mais subjetivas e íntimas se abordados da forma correta.

O sucesso de seus filmes e de seu trabalho é justificável, e seu processo criativo, mesmo parecendo lento aos padrões comuns foi muito eficiente. Seu trabalho é inquestionavelmente uma grande fonte de inspiração para criatividade, imaginação e linguagem cinematográfica.

## BIBLIOGRAFIA

- OSMOND, Andrew. *Satoshi Kon: The Illusionist*. Stone Bridge Press, 2009.
- DREAM Fossil: The Complete Stories of Satoshi Kon. Vertical comics, 2015.
- ART of Satoshi Kon. Dark Horse Manga; Tra edition, 2015.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

- LEE, Grace. *Paprika: the storm of progress*.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=XMonh0QyKHs>>
- ZHOU, Tony. *Satoshi Kon - Editing Space & Time*. URL:  
<[https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE&index=21&list=PL2w4TvBbdQ3sMABf317ExCob\\_v6rW2-4s](https://www.youtube.com/watch?v=oz49vQwSoTE&index=21&list=PL2w4TvBbdQ3sMABf317ExCob_v6rW2-4s)>
- HITCHCOCK, Alfred. Hitchcock explains about CUTTING.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=NG0V7EVFZt4>>
- KULESHOV, Lev. Lev Kuleshov on the origins of the "Kuleshov effect".  
<<https://www.youtube.com/watch?v=gFgD0k9FGgs>>
- Producciones IDM. *El Gordo Otaku/ Satoshi Kon y el psicoanálisis*.  
<<https://www.youtube.com/watch?v=sayWZuTa6GI>>
- AKA SEIK. LA MENTE DE SATOSHI KON  
<<https://www.youtube.com/watch?v=1HRysgZgpxc>>
- Narrativa do cinema. <<https://narrativadocinema.wordpress.com/glossario/>>

## FILMES CITADOS

- PERFECT Blue. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 1997. DVD (81 min), color.
- MILLENNIUM Actress. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 2001. DVD (87 min), color.
- TOKYO Godfathers. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 2003. DVD (93 min), color.
- PARANOIA Agent. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 2004. DVD 13 episódios (30 min), color.
- PAPIKA. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 2006. DVD (90 min), color.
- OHAYO. Direção: Satoshi Kon. Produção: Madhouse, 2007. DVD (1 min), color.