

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso

SATOSHI KON

Aspectos de seu estilo cinematográfico que influenciaram
no desenvolvimento de *Paprika*

Yasmim Mesquita Silva

Orientadora: Profa. Dra. Mariana Ribeiro da Silva Tavares

Belo Horizonte, Julho 2022

YASMIM MESQUITA SILVA

SATOSHI KON

Aspectos de seu estilo cinematográfico que influenciaram
no desenvolvimento de *Paprika*

Artigo apresentado ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes - UFMG.

Orientação: Profa.Dra. Mariana Ribeiro da Silva Tavares

Orientador: Profa. Mariana Ribeiro da Silva Tavares

RESUMO

Este artigo visa identificar traços estilísticos do diretor japonês Satoshi Kon, presentes em seus longas animados *Perfect Blue* (1998) e *Millennium Actress* (2001) que influenciaram na criação de sua obra-prima, o filme *Paprika* (2006). A nosso ver, este filme potencializa elementos estilísticos esboçados nos dois filmes anteriores, resultando em um estilo cinematográfico singular.

Palavras Chave: Cinema; cinema japonês; anime; Satoshi Kon.

ABSTRACT

This article aims to identify stylistic traits of the Japanese director Satoshi Kon, present in his animated features *Perfect Blue* (1998) and *Millennium Actress* (2001) that influenced the creation of his masterpiece, the film *Paprika* (2006). In our view, this film leverages stylistic elements outlined in the two previous films, resulting in a unique cinematic style.

Key Words: Cinema; japanese cinema; anime, Satoshi Kon.

Lista de Figuras

Figura 1: Dualidade de Mima.....	11
Figura 2: Dualidade de Mima <i>idol</i>	11
Figura 3: Reflexo da Mima.....	12
Figura 4: Reflexo Mima <i>idol</i>	12
Figura 5: Mima <i>idol</i> materializada.....	12
Figura 6: Mima <i>idol</i> flutuando sobre os postes.....	13
Figura 7: Mima <i>idol</i> flutuando sobre os postes sequência.....	13
Figura 8: Genya no presente a caminho da casa de Chiyoko.....	15
Figura 9: Chiyoko no passado correndo atrás do trem.....	15
Figura 10: Chiyoko abrindo a porta do trem em chamas.....	16
Figura 11: Chiyoko saindo do trem mudando para outro contexto histórico.....	16
Figura 12: Chiyoko na cama de hospital.....	17
Figura 13: Chiyoko na nave em seu último filme.....	17
Figura 14: Palhaço saindo do carro.....	19
Figura 15: Palhaço saindo do carro sequência.....	19
Figura 16: Paprika no circo.....	20
Figura 17: Paprika e Konakawa como Tarzan.....	20
Figura 18: Paprika e Konakawa em uma locomotiva.....	21
Figura 19: Paprika aparece em um computador.....	21
Figura 20: Paprika saindo de dentro do computador.....	22
Figura 21: Paprika e Atsuko Chiba.....	23
Figura 22: Desfile dos Sonhos.....	23
Figura 23: Paprika e Konakawa em uma sala de cinema dentro do sonho.....	24
Figura 24: Chiba entrando na televisão como Paprika.....	24
Figura 25: Chiba saindo da câmera.....	25
Figura 26: Chiba pulando por uma grade no parque (mundo dos sonhos).....	25
Figura 27: Chiba caindo com a realidade sendo quebrada.....	26
Figura 28: Chiba vendo o que realmente estava acontecendo fora do sonho.....	26
Figura 29: Doutor falando coisas sem nexos.....	27
Figura 30: Doutor pulando da janela.....	27
Figura 31: Doutor no desfile dos sonhos.....	27

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
2. METODOLOGIA.....	6
3. SATOSHI KON: Aspectos de uma intensa carreira	7
4. <i>PERFECT BLUE</i> (1998).....	10
5. <i>MILLENNIUM ACTRESS</i> (2001).....	14
6. <i>PAPRIKA</i> (2006).....	17
6.1. Traços de semelhança entre os filmes <i>Paprika</i> , <i>Perfect Blue</i> e <i>Millennium Actress</i>	18
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
8.REFERÊNCIAS	28

1 - INTRODUÇÃO

Existem filmes que surpreendem o espectador, fazem-no experienciar uma sensação de euforia, levando às perguntas: Como alguém pode ter uma ideia assim? Quais foram os processos para a obtenção de resultados tão intrigantes? Acreditamos que muitas pessoas se sentem desta forma ao assistirem as obras do diretor japonês de animação, Satoshi Kon.

Em sua breve carreira, o cineasta conseguiu definir bem seu estilo cinematográfico, que joga com a mente do espectador, abordando sentimentos e assuntos psicológicos, além de utilizar elementos do gênero da ficção científica no intuito de tecer críticas sobre o impacto da tecnologia na sociedade japonesa do final dos anos 1990, a partir da crescente expansão tecnológica e popularização da internet no país.

O cineasta não buscava construir fantasias para o público e sim, voltava seu olhar para o interior do ser humano, investigando o subconsciente de sonhos e memórias. No making of do filme *Paprika*, Satoshi Kon disse:

“Meu plano é fazer animação para crianças. Dado que pretendo dirigi-las, certamente não serão filmes infantis que eu chamaria de "normais". Gostaria que esses filmes fossem vistos tanto pelas crianças como pelos adultos que as acompanham.” (KON, Satoshi, 2006)

Para melhor compreensão do universo desse cineasta, utilizamos a análise fílmica que pode ser realizada de diferentes formas a depender do autor ou método empregado, como apontam Jacques Aumont e Michel Marie, no livro *A análise do filme* (2009).

“O objetivo da análise é apreciar melhor a obra ao compreendê-la melhor. Pode igualmente ser um desejo de classificação da linguagem cinematográfica, sempre com um pressuposto de valorização desta... considerando o filme como uma obra artística autônoma, suscetível de engendrar um texto (análise textual), que fundamente os seus significados em estruturas narrativas (análise narratológica) e em dados visuais e sonoros (análise icônica), produzindo um efeito particular no espectador (AUMONT & MARIE, 2004)

Cada etapa do desenvolvimento de um filme tem sua importância e modifica de acordo com a escalada de aprendizado dos profissionais envolvidos. A análise fílmica examina cada uma dessas etapas para melhor compreender a obra. A partir da análise fílmica pretendemos elencar os elementos que conformam o universo autoral do cineasta, presentes nos dois filmes citados e que atingem sua potência na obra-prima *Paprika* (2006).

Após apresentarmos a metodologia empregada no próximo item, abordaremos a carreira do cineasta no item três, mostrando o que o levou a trabalhar como diretor de animação e elencando marcos importantes em sua carreira. Nos itens quatro e cinco realizaremos as análises dos filmes *Perfect Blue* (1998) e *Millennium Actress* (2001), pontuando alguns traços do estilo do diretor Satoshi Kon, que serão comparados no item seis à análise do filme *Paprika*.

O item sete apresenta as considerações finais, que apontam para a importância dos dois primeiros filmes de Satoshi Kon para que o cineasta alcançasse a sofisticação estilística de sua obra-prima, *Paprika*.

1. METODOLOGIA

Esta pesquisa parte da análise fílmica, usando como referencial teórico o livro *A análise do Filme*, de Jacques Aumont e Michel Marie. Foram observados traços de semelhança entre as animações *Perfect Blue* e *Millennium Actress* que são potencializados em *Paprika* com relação aos seguintes aspectos:

- a) Procedimentos de edição com diferentes passagens de cena com poucos frames; utilização da montagem acelerada com uso da movimentação do personagem para sequenciar a cena e uso da montagem paralela.
- b) Fragmentação da personalidade das protagonistas femininas.
- c) Mistura da realidade com a fantasia, presente nos universos dos filmes.

Para empreender esta análise comparativa, recorreremos aos teóricos Michel Marie e Jacques Aumont:

O tipo de decomposição que aqui evocamos baseia-se na sucessão dos planos. Tal não deixa de levantar alguns problemas, tanto práticos quanto teóricos. Fazer do plano a unidade de descrição é começar por levantar todos os problemas teóricos relacionados com a própria noção. No fim das contas o maior risco consiste sempre em cair na ilusão de que o plano constitui uma unidade “natural” da linguagem cinematográfica. Porém a análise de um filme tem a ver com unidades relacionais abstratas, que não ocupam toda uma superfície fílmica manifesta: as unidades pertinentes da análise não têm razão alguma, *a priori*, para coincidir com a divisão em planos. (AUMONT & MARIE, 2004)

Esses traços de semelhança a partir da análise comparativa entre os filmes serão potencializados na análise do filme *Paprika*, demonstrando as características do estilo cinematográfico do diretor adquiridos com seu trabalho ao longo dos anos.

Também nos apoiamos em entrevistas gravadas em vídeo com o cineasta Satoshi, como *Interview with Satoshi Kon Perfect Blue (1997)*, no canal *TheGentlemanNurd* na plataforma do *Youtube*; *Satoshi Kon Interview* para o site *Midnight Eye (2002)*; o vídeo de retrospectiva *The problem of Satoshi Kon (2021)* feito pelo canal *STEVE* no *Youtube*; e making offs sobre os filmes *Paprika* e *Millennium Actress*.

2. SATOSHI KON: Aspectos de uma intensa carreira

Satoshi Kon nasceu em 12 de outubro de 1963, na província de Sapporo, Japão, e entrou no curso de Design Gráfico da Universidade de Arte Musashino em 1982. Na universidade começou a trabalhar como desenhista de mangá¹ e como assistente do reconhecido autor Katsuhiko Otomo².

Depois atuou como roteirista em uma das sequências do filme de animação *Memories (1995)*, dos diretores Katsuhiko Otomo, Koji Morimoto e Tensai Okamura. Nesta primeira experiência, observa-se seu gosto por trabalhar com temáticas que misturam realidade e ficção. Na sequência escrita por Satoshi Kon, intitulada

¹ Termo utilizado para designar histórias em quadrinho, que possuem características que as diferenciam de outros modelos de revistas, como a forma de leitura, publicação e traços dos desenhos dos personagens.

² Criador do aclamado mangá (1984) e anime (1988) *Akira*, conhecido por sua temática revolucionária de ficção científica, sendo um marco na história das animações japonesas.

Magnetic Rose dirigida por Koji Morimoto, a história apresenta viajantes espaciais que se encontram com um fantasma que tem a capacidade de entrar em suas mentes fazendo-os reviver suas memórias de amor e tragédia.

A estreia de Kon como diretor foi no quinto episódio da série de animação televisiva *OVA JoJo 's Bizarre Adventure* de 1993-1994, na qual ele também escreveu o roteiro e desenhou o storyboard. Após esse trabalho, ele parou de atuar como Mangaká³ e animador para se dedicar à direção de filmes em animação.

Seu primeiro longa-metragem foi *Perfect Blue* (1997), produzido pelo estúdio japonês Madhouse. O longa foi considerado na época, pela crítica, diferente do que era feito habitualmente ao propor uma reflexão crítica sobre a sociedade japonesa em relação à fama associada às cantoras pop da época, ao abuso psicológico vivido por elas e aos estereótipos da representação feminina nos animes.

Em seguida Kon lançou seu segundo longa *Millennium Actress* (2002), no qual ele ressalta seu amor pelo cinema e pela história do Japão ao percorrer vários períodos históricos do país no enredo. Este segundo longa animado obteve maior sucesso crítico e financeiro do antecessor *Perfect Blue*, tendo recebido inclusive, prêmios significativos como melhor filme de animação no Fantasia Film Festival (2001) de Montreal no Canadá e melhor direção de arte no Tokyo Anime Award (2003) no Japão.

Seu terceiro longa-metragem, *Tokyo Godfathers* (2003), mantém o clima leve e esperançoso de *Millennium Actress*: trata-se de um filme de entretenimento com um roteiro de aventura investigativa. É uma adaptação de *Three Godfathers* (1948, John Ford) - clássico do faroeste estadunidense - em que três assaltantes de banco têm que cuidar de um bebê. No filme de Satoshi Kon, a história é adaptada para Tokyo com três moradores de rua que encontram um bebê no lixo e se empenham em encontrar sua família. Este trabalho marca a carreira de Kon, com a transição da animação de celulóide para a animação digital. O cineasta também produziu uma minissérie de anime, chamada *Paranoia Agent* (2004), que aborda temas como fama, sociedade moderna e tecnologia.

³ Palavra usada para a profissão de quadrinista e cartunista no Japão.

Dois anos depois, ele lançou seu último filme em longa-metragem, considerado por ele próprio sua obra prima, *Paprika*. Ao nosso ver, esse filme potencializa os traços do universo autoral do cineasta, já presentes nas produções anteriores, como o uso da fantasia aliada à realidade; procedimentos de edição com diferentes passagens de cena com poucos frames; utilização da montagem acelerada com o uso da movimentação do personagem para sequenciar a cena; a construção de personagem feminina marcada pela fragmentação em sua personalidade; o toque de humor e cores vibrantes.

Sua última produção foi o curta *Ohayo* (2008) e um projeto de longa metragem, *Dreaming Machine*, que não chegou a ser produzido. O cineasta faleceu precocemente, em 24 de agosto de 2010, aos 46 anos, diagnosticado com câncer pancreático terminal. Deixando a esposa Kyoko Kon, vários fãs e um legado internacional. Já doente, Kon passou o restante de sua vida em casa, onde deixou uma carta de agradecimento aos seus familiares, colegas de trabalho e aos fãs.⁴

Suas animações seguem como inspiração para muitos diretores internacionais, influenciando cineastas como Darren Aronofsky e Christopher Nolan. O cineasta americano Darren Aronofsky assumiu claramente essa influência. No documentário *Satoshi Kon: The Illusionist* (2021), Darren conta que no processo de criação do script de seu filme *Requiem for a Dream* (2000), ele queria conceber uma cena que transmitisse a mentalidade interna de uma personagem. Com esse objetivo ele pediu permissão para Kon através de uma ligação telefônica, para utilizar uma sequência original quadro a quadro do filme *Perfect Blue*.

O filme de Christopher Nolan *Inception* (2010), também foi apontado pela crítica e pelos fãs de Satoshi Kon, por suas semelhanças ao filme *Paprika* com relação ao enredo baseado em sonhos e na quebra da realidade em cenas como a que a personagem principal quebra a imagem do sonho como um espelho partido da mesma forma como ocorre em uma cena de *Paprika*.

⁴ A carta foi postada em seu blog após seu falecimento.

3. *Perfect Blue* (1997)

O filme de estreia de Satoshi Kon, *Perfect Blue* (1997) é uma obra que mescla drama e suspense. O enredo apresenta a vida de Mima Kirigoe, uma artista japonesa que experiencia a transição de sua carreira de cantora, para a de atriz. Nesse processo, ela enfrenta uma crise de identidade, a crítica dos fãs em relação a troca de carreira, a perseguição de um fã obcecado e também uma série de assassinatos que ocorrem no estúdio de cinema onde ela trabalha.

Mima é apresentada como uma cantora *idol*, um termo comum na Ásia usado para se referir a um tipo específico de artista pop. Diferente do conceito ocidental de artista pop, *idols* são artistas criados para serem exemplos dentro e fora do palco, suas vidas tanto públicas quanto pessoais são rigorosamente controladas por suas agências, criando um conceito artístico de pessoa perfeita.

No filme, a transição da carreira de Mima de cantora para a de atriz, é marcada por seu amadurecimento pessoal de jovem inocente para mulher adulta. Uma das características dessa transição, que está ligada a ruptura com o conceito de *idol*, é o fato dela sair do estereótipo de adolescente pura e intocável, sem exposição de seu corpo, para se tornar uma atriz que participa de trabalhos com roteiros mais sérios em filmes e séries.

Sua mudança de vida é tratada como uma dualidade, com forças opostas agindo sobre um mesmo objeto. Mima é assombrada por uma forma de si mesma, materializada como um fantasma de sua versão *idol*, criada pelo medo da pressão, devido ao seu amadurecimento. Esta dualidade reforça o impasse entre o velho e o novo; o bem e o mal; a cantora *idol* e sua carreira como atriz.

A primeira sugestão que Kon cria para sugerir essa premissa encontra-se na apresentação da personagem em uma montagem paralela que alterna Mima com roupas normais em seu cotidiano e ela vestida com roupas temáticas para uma apresentação como cantora.

Fig 1. Dualidade de Mima



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

Fig 2. Dualidade de Mima *idol*



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

A fragmentação da personagem também aparece em outros momentos como a cena em que Mima se vê refletida em vários monitores de televisão evidenciando sua fragmentação e também o fato de se sentir observada por outras pessoas, o que intensifica sua apreensão da perseguição do fã obcecado. Após essa série de eventos, que tiram a personagem do seu estado equilibrado, ela desenvolve depressão e se torna incapaz de diferenciar a passagem de tempo, o sonho da realidade. O auge desse estado de fragmentação é marcado pela assombração de seu próprio fantasma.

Fig 3. Reflexo da Mima



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

Fig 4. Reflexo Mima *idol*



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

A partir do momento em que o espectador se familiariza com a fragmentação da personagem, Kon avança no enredo: a imagem que vinha assombrando Mima em sua mente é materializada como um fantasma dela mesma, em sua versão *idol*. Sua forma fantasmagórica (Mima *idol*) é cheia de luz remetendo à pureza. Em contraste, suas falas são sombrias e tecem críticas a sua nova carreira como atriz.

Fig 5. Mima *idol* materializada



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

A versão *idol* é fluida como se flutuasse pelo ar com leveza, onde as leis da física não são aplicadas. Isso é reforçado pelo diretor no final do filme, em uma cena de ação em que se desenvolve uma luta entre a forma física e a forma imaterial. A forma física de Mima se machuca, sangra, cai e ofega como uma pessoa real. Já sua forma *idol* imaterial, que a persegue, mantém a leveza de seus movimentos, saltitando entre sacadas como se a gravidade não existisse.

Fig 6. Mima *idol* flutuando sobre os postes



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

Fig 7. Mima *idol* flutuando sobre os postes sequência



Fonte: Filme *Perfect Blue* (1997), frame.

Em determinado momento, a personagem Mima, que está sendo atormentada por sua versão fantasmagórica Mima *idol*, começa a perder seus sentidos de espaço-tempo, não conseguindo distinguir o presente do passado, a realidade da fantasia. . Neste momento, a montagem é marcada por cortes rápidos que não evidenciam a passagem de tempo, nem o discernimento da realidade de Mima. O espectador vivencia junto com a personagem, a pergunta: “O que é real?” A esse respeito, o cineasta comenta:

Não acho que seja muito confuso ou difícil de entender. Na verdade, originalmente planejamos tornar mais fácil para o público entender o que estava acontecendo, e então decidimos mantê-los adivinhando um pouco, para tirar suas próprias conclusões usando sua própria imaginação. Queríamos ser ainda mais evasivos, mas o resultado final não foi tão vago quanto havíamos planejado originalmente. (KON, Satoshi, 1998, *Making off Perfect Blue*)

A fragmentação da personagem, a leveza e fluidez dos movimentos, sua dualidade, os cortes rápidos da montagem e a mistura das realidades, são as características que usaremos como base para comparar *Perfect Blue* com *Paprika* no próximo item.

4. *Millennium Actress* (2001)

O segundo filme de Kon, *Millennium Actress* (2001), mescla aventura e romance. A premissa é simples: apresenta a história de Genya Tachibana, diretor de um estúdio de cinema no Japão que resolve fazer um documentário sobre a vida e carreira de uma atriz aposentada, chamada Chiyoko Fujiwara. Ao entrevistá-la Genya é envolvido pelas memórias da atriz e passa a experimentar a sensação de ser transportado para dentro dos filmes, o que se torna uma viagem pela história da carreira e vida pessoal de Chiyoko como também, uma homenagem ao cinema japonês, pois os filmes de Chiyoko são de diversos gêneros e momentos históricos do Japão.

Na sequência inicial, Kon lança mão da montagem paralela, também utilizada em *Perfect Blue*. Em *Perfect Blue* essa montagem serve para evidenciar a dualidade da personagem. Em *Millennium Actress* para mostrar momentos do presente e futuro da história. O presente apresenta Genya indo de carro em direção a casa de Chiyoko. A cena que é intercalada a essa, traz Chiyoko no passado, correndo pelo mesmo local. Em seguida Chiyoko surge em entrevista, narrando a mesma cena.

Fig 8. Genya no presente a caminho da casa de Chiyoko



Fonte: Filme *Millennium Actress* (2001), frame.

Fig 9. Chiyoko no passado correndo atrás do trem



Fonte: Filme *Millennium Actress* (2001), frame.

Millennium Actress também pode ser interpretado como uma homenagem ao cinema Japonês e à história cultural do Japão. Os filmes que Chiyoko interpreta se passam em diferentes épocas: período feudal; segunda guerra mundial; guerra fria etc.

Pessoalmente, eu não me importava muito com o fato de ela ser uma atriz. Principalmente com o intuito de recriar cada história. Eu não conseguia pensar em nada além de uma peça dentro de outra peça. Pensei que atriz seria uma escolha natural para a personagem. Durante as reuniões de desenvolvimento para criar o estratagema, o Sr. Murai teve a ideia. Ele disse que poderíamos usar uma imagem como a história do cinema japonês. Pode ser interessante sobrepor essa imagem. Especialmente, um filme como *Millennium Actress* não está expressando uma era com detalhes precisos, mas viaja através de épocas como um catálogo. Em um quadro muitas essências estão concentradas. Achei mais interessante. (KON, 2001)

A dinâmica da personagem principal na passagem de cenas é também uma marca estilística do diretor. Como ele próprio comentou, as épocas são mostradas

como um catálogo de filmes e a personagem passa por esse catálogo de forma homogênea e fluida. Para transmitir essa sensação, Kon utiliza uma montagem em contiguidade de universos diferentes, onde o corte dá sequência à ação da personagem na cena anterior. Porém modificando a roupa, cenários e o contexto histórico onde os personagens se encontram.

Fig 10. Chiyoko abrindo a porta do trem em chamas



Fonte: Filme *Millennium Actress* (2001), frame.

Fig 11. Chiyoko saindo do trem mudando para outro contexto histórico



Fonte: Filme *Millennium Actress* (2001), frame.

Já a montagem de uma das sequências finais é acelerada, misturando diferentes épocas e fragmentando as cenas no ápice do filme.

Podemos observar nos longas-metragens de Kon, as diferentes realidades da vida humana - diferentes idades, sentimentos, vivências e limitações. Em *Perfect Blue* a personagem vivia as adversidades da transformação da vida de jovem para a de adulta. Em *Millennium Actress* nos deparamos com a saúde frágil de Chiyoko, que está idosa e em determinado momento da entrevista, chega a desmaiar com a

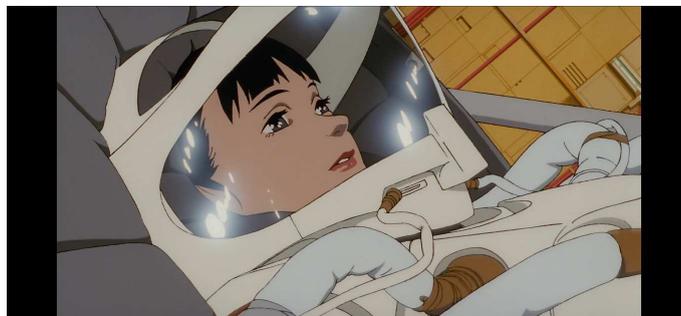
força de suas lembranças. O diretor nos apresenta uma estrutura visual de cena, na qual podemos vivenciar a fragilidade e transitoriedade da vida humana. Na sequência final, Chiyoko está internada em uma cama de hospital. Esta cena é semelhante à cena final de seu último filme, *Paprika*, mostrando em um mesmo enquadramento, o passado e o futuro.

Fig 12. Chiyoko na cama de hospital



Fonte: Filme Millennium Actress (2001), frame.

Fig 13. Chiyoko na nave em seu último filme



Fonte: Filme Millennium Actress (2001), frame.

Nesse filme as principais características do estilo cinematográfico de Kon são evidenciadas pela dinâmica na transição entre as cenas, na montagem acelerada e na mistura das realidades existentes no filme.

5. *Paprika* (2006)

“A interpretação dos sonhos é, de fato, a estrada real para o conhecimento do inconsciente, a base mais segura da psicanálise” (FREUD; O Pensamento de Freud, edição 1987).

Paprika é o último filme de animação em longa metragem dirigido pelo diretor Satoshi Kon. A história é baseada no romance de mesmo nome *Paprika* (1993), do escritor Yasutaka Tsutsui. Como o próprio escritor diz no *Making of* do filme: “Este trabalho é o resumo da minha carreira em termos de entretenimento e psicanálise” (TSUTSUI, 2006). O escritor desejava que o livro fosse adaptado para o cinema, mas o excesso de situações oníricas do romance inviabilizaram a adaptação para *live action*, levando Tsutsui a convidar Satoshi Kon para realizar esse projeto em animação, como comentou o próprio cineasta:

“Fiquei surpreso. Em 1998, eu estava procurando um projeto para assumir. Na verdade, considerei *Paprika*, embora achasse que seria difícil de adaptar. Alguns anos depois, o autor me perguntou sobre adaptá-lo em um filme. Tinha que ser o destino. Foi o que eu disse a mim mesmo.” (KON, 2006)

A história baseia-se na criação de um aparelho chamado "Dc-Mini" pelo Dr. Tokita. O aparelho é capaz de acessar e explorar o sonho das pessoas. Sua colega de trabalho, Atsuko Chiba, psicoterapeuta e pesquisadora, desenvolveu um tratamento psiquiátrico revolucionário utilizando o Dc-Mini. Esse tratamento é conduzido pela personagem Paprika, que é um alter-ego da Dra. Atsuko e que tem grande destreza sobre os sonhos, ajudando os pacientes a resolverem seus problemas psicológicos. Mas o aparelho é roubado e passa a ser utilizado para invadir a mente das pessoas do laboratório e posteriormente da cidade de Tokyo, deixando-as perturbadas. Paprika e o detetive Konakawa Toshimi, ficam responsáveis por investigar o caso do roubo.

6.1. Traços de semelhança entre os filmes *Paprika*, *Perfect Blue* e *Millennium Actress*

A sequência inicial do filme *Paprika* apresenta o mundo dos sonhos quebrando a realidade do mundo físico em que vivemos. Nesta sequência, um palhaço sai de um carro pequeno que tem as dimensões de um brinquedo; várias pessoas têm faces iguais em corpos diferentes; um homem afunda no chão e sai do teto do local em que estava. Essa sequência inicial é revelada como sendo o sonho

do personagem Konakawa com a intenção de apresentar um trauma vivido por ele. Esta é igualmente, outra das marcas do estilo de Satoshi Kon: mergulhar no lado emocional e psicológico de seus personagens, como visto nos filmes anteriores.

Nessa mesma sequência inicial, o diretor estabelece como o mundo dos sonhos funciona: algo que não podemos controlar, suscetível a realidades imaginárias que podem se transformar de forma ilógica.

Fig 14. Palhaço saindo do carro



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 15. Palhaço saindo do carro sequência



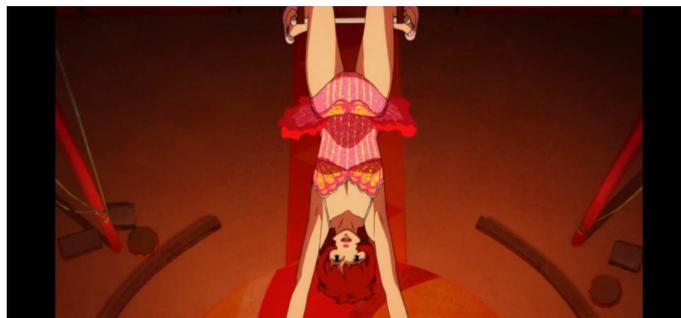
Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

A personagem Paprika surge nessa primeira sequência do filme demonstrando suas habilidades no mundo dos sonhos: ela se transforma e se adapta ao novo cenário de forma natural. Esta fluidez é reforçada em uma cena em que Satoshi Kon apresenta um dos traços mais característicos de seu estilo: uma montagem em contiguidade de universos diferentes, onde uma cena ao passar para a outra se completa, mesmo que em espaços geográficos diferentes.

Em *Millennium Actress*, como já citado no item 5 deste artigo, as cenas contíguas se dão nas partes em que Chiyoko sai de um filme e pula para outro ao abrir uma porta, ou ao correr e tropeçar em algo. Já no filme *Paprika*, a protagonista percorre os cenários mudando de roupa ou transformando seu corpo em algo diferente, se adaptando a cada novo cenário.

As três imagens a seguir representam essa adaptação de *Paprika* aos diferentes contextos presentes no filme. São imagens de uma sequência em que *Paprika* e o detetive *Konakawa* estão passando por diferentes gêneros de filmes, dentro do sonho de *Konakawa*. A narrativa segue num ritmo lógico, os personagens perseguem um fugitivo dentro do sonho. Mas os cenários apresentados não seguem uma lógica como a narrativa, pois inicialmente, eles estão em um circo, mas ao passar por um pano, o corte de cena apresenta *Paprika* e *Konakawa* em uma selva; ao cair do cipó, eles se levantam em outro cenário e se descobrem dentro de uma locomotiva.

Fig 16. *Paprika* no circo



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 17. *Paprika* e *Konakawa* como Tarzan



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 18. *Paprika* e *Konakawa* em uma locomotiva



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Outra característica da primeira sequência do filme é a dinâmica da movimentação da personagem Paprika no cenário: ela apresenta a mesma leveza de movimentos que observamos na personagem Mima *idol* em *Perfect Blue*, saltitando e mudando de local dentro do cenário sem respeitar as leis da física. Como exemplo, temos a cena em que ela aparece dentro de um computador, mas ao se levantar, ela sai da tela passando por de trás da mesa.

Em outro momento, ambas as personagens caminham pelas ruas de uma metrópole de maneira similar, pulando nas pontas dos pés de forma cômica o que contrasta com o cenário sério da cidade. Com um caminhar despreocupado, Mima *idol* pula de poste em poste e Paprika atravessa a rua saltitando como se pudesse passar pelos carros sem ser atingida.

Fig 19. Paprika aparece em um computador



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 20. Paprika saindo de dentro do computador



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

No final da sequência do computador é revelado ao espectador que Paprika e a Dra Atsuko são a mesma pessoa, evidenciando a dualidade da personagem, assim como a personagem Mima em *Perfect Blue* que também apresenta dualidade em sua personalidade. No caso de Paprika e Atsuko a dualidade é marcada pela personalidade de ambas, Paprika é um alter ego de Atsuko e demonstra atitudes que Atsuko guarda dentro de si. Enquanto Atsuko é madura e racional, apresentando uma postura séria e responsável em relação à sua vida e ao seu trabalho. Paprika é descontraída e inconsequente, toma decisões rápidas e espontâneas. Ainda para o *Making of* do filme, Kon nos oferece uma pista sobre as origens de seu apreço pela dualidade em seus personagens:

Dentro de mim, há Hoodlum Kon e Satoshi Kon. Satoshi é o mais maduro dos dois e dentro dessa estrutura madura é onde Hoodlum Kon opera. É semelhante à relação entre Atsuko e Páprika. Então acho que poderia me identificar com esses personagens mais facilmente. Consequentemente, eu poderia me relacionar melhor com o filme. Desta vez, eu queria ir com meus instintos de Hoodlum. Eu não queria tentar me exibir ou algo assim. Eu só queria correr com as ideias que eu tinha pensado. Eu queria experimentá-los. Se não funcionar, a culpa é do Hoodlum, mas Satoshi Kon está lá para o equilíbrio. Ele vai dizer "Espere" ou , "Basta ir com ele", dependendo da situação. É como o pedal do acelerador e o pedal de freio que você tem em um carro. Eles coexistem. (KON, Satoshi, 2006, *Making off Paprika*)

Fig 21. Paprika e Atsuko Chiba



Fonte: Oficial Art, Madhouse, (2006).

A dualidade também está presente nos cenários. No mundo dos sonhos, as cores são mais saturadas e vivas, como uma representação fantasiosa do subconsciente humano. Já o mundo real físico do filme é mais realista, sendo representado por cores menos saturadas e uma paleta de tons terrosos.

A característica fantasiosa e saturada é evidenciada na sequência do “desfile dos sonhos” em que Kon nos apresenta a mistura de vários sonhos em um apenas um, reforçando a subjetividade da realidade do mundo dos sonhos. Nesse desfile nos deparamos com vários objetos, animais e até mesmo, monumentos arquitetônicos que se movimentam juntos, mas de forma randômica, formando um desfile temático.

Fig 22. Desfile dos Sonhos



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Em *Paprika* assim como vimos em *Millennium Actress* é ressaltada a paixão de Satoshi Kon pelo cinema. Podemos perceber essa paixão na cena em que o detetive Konakawa e Paprika estão no mundo dos sonhos dentro da cabeça de Konakawa: seus sonhos são representações de filmes que ele aprecia. São recorrentes em *Paprika* sequências em que os personagens passam pelos filmes, além de Konakawa se apresentar como o diretor de seu próprio sonho.

Fig 23. Paprika e Konakawa em uma sala de cinema dentro do sonho



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Em *Paprika* o diretor lança mão da subjetividade dos sonhos, para brincar com o estado físico de um objeto. Um exemplo é quando os personagens entram por uma televisão e são transportados para o local onde a gravação está sendo feita. Essa passagem e transformação da cena é bem semelhante com *Millennium Actress*.

Fig 24. Chiba entrando na televisão como Paprika



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 25. Chiba saindo da câmera



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Por fim, como último item de comparação, temos a mistura das realidades. Satoshi Kon nos três filmes, deixa o espectador confuso, não fica claro o que é real e o que é sonho.

O primeiro exemplo é na sequência onde Atsuko está em uma casa procurando por pistas do roubo do Dc Mini. Ela está acordada andando pelo quarto e encontra uma porta dentro do armário - ao entrar, sai em um parque temático. Neste momento, o espectador não sabe se Atsuko está sonhando e acredita junto com a personagem que aquela realidade é possível e então é surpreendido com a revelação de que nada daquilo é real. Em *Perfect Blue* essa mistura de realidades acontece quando Mima passa por uma perturbação, a personagem perde a referência do que é real e do que é sonho e o espectador é envolvido, se confundindo junto com a personagem.

Fig 26. Chiba pulando por uma grade no parque (mundo dos sonhos)



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 27. Chiba caindo com a realidade sendo quebrada



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 28. Chiba vendo o que realmente estava acontecendo fora do sonho



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Outro exemplo é quando os personagens estão no centro de pesquisa em que trabalham em uma reunião sobre o roubo do Dc Mini e um deles começa a falar coisas sem nexos, sai correndo pelos corredores e pula por uma janela. Em seguida mostra esse mesmo personagem participando do “desfile dos sonhos”. O espectador não sabe se ele realmente pulou pela janela ou se tudo foi parte de um sonho. Em *Millennium Actress* temos uma cena em que Chiyoko e Genya estão vivendo uma perseguição a cavalo, o corte de cena é feito e é revelado ao espectador que na realidade, eles estão em uma sala, cavalgando em cavalos imaginários como em uma brincadeira infantil.

Fig 29. Doutor falando coisas sem nexo



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 30. Doutor pulando da janela



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Fig 31. Doutor no desfile dos sonhos



Fonte: Filme *Paprika* (2006), frame.

Sabemos que por sua curta carreira, Satoshi Kon, não pode concluir outros projetos, por isso dentre seus filmes, ele mesmo considera *Paprika* como sua obra prima e seu ápice como diretor de animação.

Finalizamos esse item reforçando que as características presentes nele são os pontos que se destacam no estilo autoral do diretor. Como a fragmentação da personagem, a leveza e fluidez dos movimentos, os cortes rápidos da montagem, a mistura das realidades e a dinâmica na transição entre as cenas. Aspectos que

mesmo presente nos outros filmes, não tem a mesma destreza do resultado final de *Paprika*.

8 . Considerações Finais

O intuito dessa pesquisa foi demonstrar aspectos do estilo cinematográfico do diretor Satoshi Kon, ressaltando os aprendizados adquiridos por ele ao longo de sua carreira para a realização de sua obra-prima, *Paprika*. Mencionamos as principais características desse estilo no ítem anterior, explorando o desenvolvimento do filme e suas características.

No decorrer do processo da pesquisa, nos deparamos com a preocupação do diretor em relação ao desenvolvimento da personalidade dos personagens. Ele desperta nossa identificação com os sentimentos dos personagens, criando empatia com os conflitos apresentados, como limitações de idade, mudança de carreira ou traumas mentais. Satoshi Kon nos impressiona com sua sensibilidade ao abordar o ser humano, tratando de como a tecnologia e a ficção científica influenciam a mente humana, provocando a fuga da realidade. Talvez seja por isso que o autor queira sobrepor realidade e ilusão no intuito de despertar um questionamento do que o espectador faria se estivesse nas mesmas situações vivenciadas pelos personagens. Esta mistura de ilusão com realidade causa no espectador sentimento de euforia ao assistir seus filmes.

Portanto encerramos esse artigo concluindo que as obras anteriores foram um ponto de partida para o desenvolvimento de várias práticas que tiveram seu ápice em *Paprika*, demonstrando a maturidade do diretor em relação a suas técnicas.

6. Referências

AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. *L'Analyse des films*, Tradução: Marcelo Felix. 3º Edição, Armand Colin, 2004.

SCOTT, A.O. **Satoshi Kon, Anime Filmmaker, Dies at 46**. The New York Times. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html> , 2010.

Acesso em: 13/06/2022

AUTOR SEM IDENTIFICAÇÃO. **Dualidade: definição para Psicanálise**. Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/dualidade/> , 2019. Acesso em: 21/06/2022

BOMBARDI, Erica. **Satoshi Kon - Ilusões Matam**. Disponível em: <https://medium.com/@ericabombardi/satoshi-kon-ilus%C3%B5es-matam-c6ce0ed9e3e2> , 2019. Acesso em: 26/05/2022

HOBERTMAN, J. **Animation that broke the rules**. The New York Times. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/01/23/arts/satoshi-kon-animation.html> , 2020.

Acesso em: 09/05/2022

MCCARTHYLL, Steve. **The Problem of Satoshi Kon**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9GzZuRMwbW4&list=PLDHSAJvyhf5c9OWW9W5H751YhY5ziWe48&index=5> , 2020. Acesso em: 12/05/2022

HELLISH, Angélica. **8 ANOS DO FALECIMENTO DE SATOSHI KON: Relembre seu trabalho na indústria de animação japonesa**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WyRKzxx4WNU&list=PLDHSAJvyhf5c9OWW9W5H751YhY5ziWe48&index=11> , 2018.

HORIUCHI, Makoto. **The Making of Paprika**. Madhouse. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hlHCdi6ASE0&list=PLDHSAJvyhf5c9OWW9W5H751YhY5ziWe48&index=13> , 2006.

The Making of Millennium Actress. DVD Madhouse, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kK6zHMpNPqI&list=PLDHSAJvyhf5c9OWW9W5H751YhY5ziWe48&index=15> , 2001.

Perfect Blue Interview with Director - Satoshi Kon. disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IORrXq-veSQ&list=PLDHSAJvyhf5c9OWW9W5H751YhY5ziWe48&index=24&t=2s> , 2010.

FILME **Paprika**. Direção: Satoshi Kon. Japão: Madhouse, 2006. 90 min.

FILME **Perfect Blue**. Direção: Satoshi Kon. Japão: Madhouse, 1997. 1h 21 min.

FILME **Millennium Actress**. Direção: Satoshi Kon. Japão: Madhouse, 2001. 1h 27 min.

