

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

Caio Santos Scovino

**RELAÇÕES ENTRE GÊNEROS DO DISCURSO E ENTRE OS PLANOS
DA LINGUAGEM NO FILME *MEMÓRIAS DE MATSUKO* (2006), DE
TETSUYA NAKASHIMA:
abordagem semiótica**

Belo Horizonte
2025

Caio Sentos'Scovino

Relações entre gêneros do discurso e entre os planos da linguagem no filme *Memórias de Matsuko* (2006), de Tetsuya Nakashima: abordagem semiótica

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Conrado Moreira Mendes

Área de concentração: Comunicação Midiática

Linha de Pesquisa: Narratividade dos processos e objetos midiáticos

Belo Horizonte
2027

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

S432r Scovino, Caio Santos
Relações entre gêneros do discurso e entre os planos da linguagem no filme Memórias de Matsuko (2006), de Tetsuya Nakashima: abordagem semiótica / Caio Santos Scovino. Belo Horizonte, 2025.
121 f. : il.

Orientador: Conrado Moreira Mendes
Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

1. Nakashima, Tetsuya - Memórias de Matsuko, 2006 - Crítica e interpretação. 2. Cinema - Semiótica. 3. Filme cinematográfico - Análise do discurso. 4. Análise do discurso narrativo. 5. Cinema japonês. 6. Semiótica. I. Mendes, Conrado Moreira. II. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. III. Título.

SIB PUC MINAS

CDU: 791.43.01

Ficha catalográfica elaborada por Daniela Luzia da Silva Gomes - CRB 6/2505

Caio Santos Scovino

**RELAÇÕES ENTRE GÊNEROS DO DISCURSO E ENTRE OS PLANOS DA
LINGUAGEM NO FILME “MEMÓRIAS DE MATSUKO” (2006), DE TETSUYA
NAKASHIMA: abordagem semiótica**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Conrado Moreira Mendes

Área de concentração: Comunicação Midiática

Linha de Pesquisa: Narratividade dos processos e objetos midiáticos

Prof. Dr. Conrado Moreira Mendes - PUC Minas (Orientador)

Nara Lya Cabral Scabin – PPGCOM/PUC Minas (Banca examinadora)

Bruno Jareta de Oliveira – PPGMiT/UNESP (Banca examinadora)

Belo Horizonte, 29 de abril de 2025.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor e orientador Conrado, pela disponibilidade e atenção nas correções e orientações. Sem o seu apoio, seria impossível a realização desta pesquisa.

Aos membros da banca, professores Bruno e Nara, pelos comentários assertivos e essenciais no exame de qualificação.

Aos professores e colegas do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da PUC Minas, pelas reflexões, questionamentos e trocas que formam a base de uma convivência acadêmica que permite o florescer de tantos projetos.

À Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa de pesquisa, que possibilitou o meu ingresso e permanência no mestrado.

A minha mãe, Orminda, meu pai, Alberto e todos os meus familiares por sempre acreditarem no valor da educação e se esforçarem desde sempre em me proporcionar trilhar os caminhos que escolhi para mim.

A Gustavo, por ser meu apoio e companheiro em tempo integral, por viver esse mestrado comigo, agregando ao trabalho e a meu crescimento pessoal.

A Victor, Victor, Julia, Marco e especialmente Douglas, que assistiram ao filme comigo diversas vezes e contribuíram compartilhando suas experiências, enriquecendo de forma fundamental meu entendimento sobre meu objeto.

RESUMO

Este trabalho investiga que efeitos de sentido emergem do acionamento de diferentes gêneros do discurso e das relações entre os dois planos da linguagem (plano do conteúdo e plano da expressão) no filme *Memórias de Matsuko* (2006), dirigido por Tetsuya Nakashima. Fundamentado na semiótica discursiva, a narrativa aborda a vida conturbada da protagonista Matsuko, desde sua infância até seu trágico assassinato, passando por seus diversos dramas pessoais. O filme se destaca como uma obra singular dentro do repertório do diretor e do contexto cinematográfico japonês, devido à sua dramaticidade e estilização, servindo como objeto empírico para esta análise. O referencial teórico articula conceitos de plano do conteúdo e plano da expressão (Hjelmslev, 1975; Greimas, 1976), percurso gerativo de sentido (Barros, 1997; Fiorin, 2008), regimes de interação (Landowski, 2005; 2014; 2023), linguagem sincrética (Teixeira, 2004; Discini, 2020) e semissimbolismo (Greimas, 1984; Floch, 1985; Oliveira, 1995; Pietroforte, 2007; Santos e Portela, 2023), estabelecendo conexões com os conceitos de gêneros do discurso (Bakhtin, 2003; Fiorin, 2011) e buscando delinear as relações entre os sentidos construídos e a base teórica referenciada. As conclusões da pesquisa revelam que os efeitos de sentido no filme *Memórias de Matsuko* decorrem da articulação de diferentes gêneros do discurso e das relações entre os planos da linguagem. No plano do conteúdo, temas como idealização e afeto paterno moldam a busca da protagonista por reconhecimento, enquanto no plano da expressão, recursos visuais, como a manipulação da luz e texturas, reforçam essa narrativa. O acionamento de gêneros diversos cria uma experiência estética que evoca memória, idealização e identidade de Matsuko. Assim, o filme oferece uma construção narrativa fragmentada que dialoga com questões de pertencimento e isolamento.

Palavras-chave: *Memórias de Matsuko* (2006); semiótica discursiva; semissimbolismo; gêneros do discurso; Tetsuya Nakashima; cinema japonês contemporâneo.

ABSTRACT

This work investigates the meanings that emerge from the activation of different genres of discourse and the relations between the two planes of language (content plane and expression plane) in the film *Memories of Matsuko* (2006), directed by Tetsuya Nakashima. Grounded in discursive semiotics, the narrative addresses the troubled life of the protagonist Matsuko, from her childhood to her tragic murder, encompassing her various personal dramas. The film stands out as a singular work within the director's repertoire and the Japanese cinematic context, due to its dramatic nature and stylization, serving as an empirical object for this analysis. The theoretical framework articulates concepts of the content plane and expression plane (Hjelmslev, 1975; Greimas, 1976), generative paths of meaning (Barros, 1997; Fiorin, 2008), interaction regimes (Landowski, 2005; 2014; 2023), syncretic language (Teixeira, 2004; Discini, 2020), and semi-symbolism (Greimas, 1984; Floch, 1985; Oliveira, 1995; Pietroforte, 2007; Santos and Portela, 2023), establishing connections with the concepts of genres of discourse (Bakhtin, 2003; Fiorin, 2011) and seeking to outline the relationships between constructed meanings and the referenced theoretical basis. The research conclusions reveal that the meanings in the film *Memories of Matsuko* result from the articulation of different genres of discourse and the relationships between the planes of language. On the content plane, themes such as idealization and paternal affection shape the protagonist's quest for recognition, while on the expression plane, visual resources like light manipulation and textures reinforce this narrative. The activation of diverse genres creates an aesthetic experience that evokes memory, idealization, and Matsuko's identity. Thus, the film offers a fragmented narrative construction that engages with issues of belonging and isolation.

Keywords: *Memories of Matsuko* (2006); cinematic discourse; discursive semiotics; semisymbolism; Tetsuya Nakashima; contemporary Japanese cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ator de Kabuki Nakamura Shido, Shochiku, 2019.....	20
Figura 2 – Cena do filme Orochi (1925)	21
Figura 3 – Cena do filme A vingança do ator (1963)	22
Figura 4 – Poster do filme <i>Yoen dokufu-den: Hitokiri Okatsu</i> (1964)	26
Figura 5 – Imagem do filme Era uma vez em Tóquio (1953)	27
Figura 6 – Imagem do filme <i>Still Walking</i> (2008)	27
Figura 7 – Imagem do filme <i>Kamikaze Girls</i> (2004)	33
Figura 8 – Imagem do filme <i>Paco to maho no ehon</i> (2008)	34
Figura 9 – Imagens do filme Confissões (2010).....	35
Figura 10 – Imagem do filme O mundo de Kanako (2014).....	36
Figura 11 – Imagem do filme <i>Kuru</i> (2018).....	37
Figura 12 – Imagens de comercial dirigido por Tetsuya Nakashima para empresa de telemarketing, LINE, 2017.....	38
Figura 13 - Cantora em comercial	65
Figura 14 - paisagem urbana de Tóquio.....	65
Figura 15 - Sho bebendo em frente a letreiro.....	66
Figura 16 - Sho aluga filmes pornográficos	67
Figura 17 - Matsuko assiste a banda Genji	67
Figura 18 - Título de Memórias de Matsuko (2006)	68
Figura 19 - Título de E o vento levou (1939)	68
Figura 20 - Quarto de Sho	69
Figura 21 - Sho chega ao apartamento final de Matsuko	70
Figura 22 - Foto da formatura de Matsuko	71
Figura 23 - Plano geral do apartamento final de Matsuko com Sho e detetive	71
Figura 24 - Panqueca no almoço com o pai	72
Figura 25 - Panqueca na refeição da prisão	72
Figura 26 - Apresentação de princesas	73
Figura 27 - Matsuko fugindo envolta por flores e pássaros	74
Figura 28 - Matsuko à beira do rio	74
Figura 29 - Ryo se converte na prisão	75
Figura 30 - Matsuko conversa com Ryo sobre o roubo	79
Figura 31 - Matsuko faz careta para dono da loja	80

Figura 32 - Quarto de Sho	81
Figura 33 - Gori falando sobre Matsuko	82
Figura 34 - Matsuko passa correndo em frente de Gori	83
Figura 35 - Matsuko assistindo a banda Genji	84
Figura 36 - Letreiro no musical “Happy Wednesday”	85
Figura 37 - Letreiro da série A feiticeira (1964)	85
Figura 38 - Matsuko caminha em meio a flores e pássaros	86
Figura 39 - Matsuko idealiza sua vida com Okano	87
Figura 40 - Apartamento de Matsuko e Okano	87
Figura 41 - Quadros da montagem final do filme	90
Figura 42 - Matsuko canta feliz e esperançosa	92
Figura 43 - Policiais aguardam por Matsuko	93
Figura 44 - Ryo vai preso pela primeira vez	94
Figura 45 - Matsuko aguarda por Ryo	94
Figura 46 - Pai de Matsuko com Kumi em cama de hospital	95
Figura 47 - Matsuko criança sozinha em corredor de hospital	96
Figura 48 - Programa policial passando na televisão	97
Figura 49 - Sho se vê dentro da televisão	97
Figura 50 - Close-up de Gori	98
Figura 51 - Compilação de close-up de animes	98
Figura 52 - Reunião de professores sobre o roubo na pousada	99
Figura 53 - Cena do filme O grande golpe (1956)	100
Figura 54 - Professor assistente sorrindo	100
Figura 55 - Propaganda de pasta de dente	101
Figura 56 - Número musical <i>Happy Wednesday</i>	101
Figura 57 - Folheto de ofertas	102
Figura 58 - Matsuko caminha em meio a pássaros animados e arbusto de flores	102
Figura 59 - Matsuko caminha em meio a paisagem fantástica com rosto de Onodera estampado na lua	103
Figura 60 - O mágico de Oz (1939)	103
Figura 61 - Quadro de Ina Ina Baa (1996 – 2023)	104
Figura 62 - Quadros da cena “Love is bubble”	105
Figura 63 - Frames de Chicago (2003)	106
Figura 64 - Matsuko e Onodera andam de carro	106

Figura 65 - Iris transition em Memórias de Matsuko	107
Figura 66 - Iris transition em Vizinhos Vigilantes (1920)	107
Figura 67 - Megumi atuando em filme pornô	108
Figura 68 - Sho e Megumi conversam dentro de carro	109
Figura 69 - Filme caseiro de Matsuko e Megumi	110
Figura 70 - Ryo beija Matsuko na chuva	111
Figura 71 - Tetsuya se suicida em frente a Matsuko na chuva	111
Figura 72 - Matsuko realiza trabalhos clandestinos para Ryo	112
Figura 73 - Quadros do filme Amores expressos (1994)	112
Figura 74 - Imagem de arquivo de apresentação da banda Genji exibido em Memórias de Matsuko (2006)	113
Figura 75 - Matsuko cantando música da banda Genji	113

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – filmografia de Tetsuya Nakashima	31
Quadro 2 – Quadrado semiótico /alteridade/ <i>versus</i> /identidade/.....	46
Quadro 3 – esquema gramática da alteridade.....	51
Quadro 4 - Relações entre temas e figuras em Memórias de Matsuko	76
Quadro 5 – Regimes de alteridade a partir dos temas e figuras	91
Quadro 6 - Acionamento de gêneros por temas e figuras	114

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 O CINEMA JAPONÊS E A OBRA DE TETSUYA NAKASHIMA.....	17
2.1 Características do cinema japonês.....	17
2.2 Origens do cinema no Japão.....	19
2.3 A TV no Japão e o declínio do cinema de estúdio.....	25
2.4 Tetsuya Nakashima.....	30
2.5 Memórias de Matsuko (2006)	38
3 SEMIÓTICA DISCURSIVA À LUZ DE MEMÓRIAS DE MATSUKO.....	42
3.1 Da semiótica discursiva.....	42
3.2 Regimes de interação e gramática da alteridade.....	47
3.3 Abordagem semiótica do plano da expressão: textos sincréticos.....	56
3.4 Gêneros do discurso.....	61
4 ANÁLISE.....	64
4.1 Temas e Figuras.....	64
4.2 Regimes de alteridade em Memórias de Matsuko.....	78
4.2.1 Regime da assimilação.....	79
4.2.2 Regime da exclusão.....	81
4.2.3 Regime da admissão.....	84
4.2.4 Regime da cooperação.....	88
4.3 Aspectos do plano da expressão e semissimbolismos em Memórias de Matsuko.....	92
4.4 Gêneros do discurso acionados em Memórias de Matsuko.....	96
4.5 Discussão dos resultados.....	115
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	117
6 REFERÊNCIAS.....	119

1 INTRODUÇÃO

Em 2006, *Memórias de Matsuko* (2006) estreou no circuito cinematográfico doméstico japonês, sendo o quarto longa-metragem do diretor Tetsuya Nakashima, profissional já experiente e reconhecido em seu país natal devido às décadas de trabalho em comerciais televisivos e seu então recente sucesso com seu longa-metragem anterior, *Kamikaze Girls* (2004).

A narrativa do filme se desenvolve em um subúrbio de Tóquio, às margens do Rio Arakawa, onde a polícia descobre o corpo de uma mulher de aproximadamente 55 anos, vítima de um assassinato brutal ocorrido na noite anterior. A vítima, identificada como Matsuko Kawajiri, vivia sozinha em condições precárias, em uma das áreas mais degradadas do bairro, cercada por lixo e isolada do mundo. O sobrinho de Matsuko, Sho, que também reside em Tóquio e tenta se estabelecer profissionalmente no competitivo meio musical, é informado sobre a morte da tia por meio de seu pai. Apesar de Sho ter pouca familiaridade com Matsuko devido ao histórico de rejeição familiar da tia, ele se vê profundamente impactado pela indiferença com que seu pai aborda o falecimento da irmã. Motivado pelo episódio e pela aparente frieza do pai, Sho decide investigar a vida de Matsuko e busca entender as circunstâncias que a levaram a uma situação tão deplorável e identificar possíveis motivos e suspeitos envolvidos em seu assassinato. *Memórias de Matsuko* (2006) foi bem recebido pelo público japonês e especialmente pela crítica, que elogiou o aprimoramento do estilo cinematográfico do diretor, assim como a performance de sua atriz protagonista Miki Nakatani, o que gerou diversas indicações, as de maior expressão sendo nos prêmios da academia do Japão e no *Asian film awards*, premiação sediada em Hong Kong que anualmente premia os expoentes das produções asiáticas.

No entanto, para além do plano do conteúdo, o objeto desta pesquisa também é a singularidade do plano da expressão de *Memórias de Matsuko* 2006 e o modo como o longa articula diversos gêneros discursivos. Nakashima utiliza os elementos da linguagem audiovisual de forma distinta do que se costuma observar em produções do gênero cinematográfico. Apesar de abordar temas normalmente associados ao gênero dramático e do romance realista, o filme diverge ao utilizar elementos da expressão advindos de diversos outros gêneros, como o videoclipe, a propaganda, a animação, o conto de fadas e a pornografia.

Diante desse panorama, esta pesquisa busca analisar os efeitos de sentido construídos pela forma singular com que *Memórias de Matsuko* (2006) articula os dois planos da linguagem, as relações entre o plano do conteúdo e o plano da expressão, assim como aciona diversos

gêneros do discurso, utilizando como base a semiótica discursiva. Para isso, são utilizados e combinados os aportes conceituais semiótica discursiva de A. J. Greimas e seus colaboradores (Greimas; Courtés, 2008; Fiorin, 2008; Barros, 1997; Teixeira, 2009; Discini, 2020). Além de explorar o percurso gerativo de sentido (Fiorin, 2008) e as análises sobre o sincretismo de linguagens (Teixeira, 2009; Oliveira, 1995), também serão abordadas as interações entre o plano da expressão e o plano do conteúdo por meio das relações semissimbólicas (Floch, 1978; Pietroforte, 2007; Migliore, 2023; Santos; Portela, 2023; Barros, 2023) em diálogo com o conceito bakhtiniano de gêneros do discurso (Bakhtin, 2003; Fiorin, 2011).

Um aspecto da singularidade da obra que conseguimos observar e relacionar a ambos os planos da linguagem é a construção da personagem Matsuko ocorre de maneira fragmentada, com novos coadjuvantes surgindo ao longo do filme e, através de suas relações interpessoais, contribuindo para compor o panorama mais amplo e complexo da protagonista. Uma característica marcante de Matsuko é sua capacidade de adotar múltiplos relacionamentos e comportamentos, ajustando-se camaleonicamente a diferentes situações sociais. Esses episódios criam uma personagem multifacetada, que assume exterioridades diversas na tentativa de se adaptar aos variados relacionamentos enquanto transita por diferentes regimes de alteridade (Landowski 2014). Esteticamente as mudanças da personagem são representadas em diferentes estilos plásticos, apropriados de diversos gêneros do discurso, tornando deste semissimbolismo um aspecto da singularidade do filme.

Diante dessas singularidades narrativas, estéticas e temáticas, o problema de pesquisa delineado é: **que efeitos de sentido decorrem do acionamento de diferentes gêneros do discurso e das relações entre os dois planos da linguagem (plano do conteúdo e plano da expressão) no filme *Memórias de Matsuko* (2006)?** O objetivo geral é investigar a articulação de diversos gêneros do discurso e as relações estabelecidas entre conteúdo e expressão. Especificamente a pesquisa visa: a) Compreender o panorama artístico do cinema japonês e, especificamente, o contexto do diretor Tetsuya Nakashima, no qual se insere a obra “*Memórias de Matsuko*” (2006); b) Analisar o plano do conteúdo do filme, à luz do percurso gerativo de sentido e dos regimes de alteridade; c) analisar o plano da expressão do longa, a partir das categorias eidéticas, cromáticas e tipológicas d) Examinar as interações entre os planos da expressão e do conteúdo, por meio da análise das relações semissimbólicas estabelecidas na obra; (e) verificar quais gêneros do discurso são acionados e por meio de qual estratégia (temática ou figurativa) se dá o acionamento deles.

A hipótese central deste projeto é de que são gerados efeitos dramáticos a partir plano de expressão, enquanto manifestação de plasticidade, no filme *Memórias de Matsuko* (2006),

utilizando-se de diversos recursos provenientes de estilos relativamente estáveis, ou seja, outros gêneros do discurso (Bakhtin, 2004). Além disso, sugere-se que o semissimbolismo desempenha um papel fundamental na construção dos efeitos de sentido do filme, sendo responsável por criar a multiplicidade de relações distintas que a protagonista estabelece ao exercer sua alteridade com outros personagens.

Embora *Memórias de Matsuko* (2006) tenha sido investigado sob diversas perspectivas, como narratologia e psicologia, com pesquisas de López Rodrigues (2008) sobre a cronologia narrativa e a influência de outras mídias, Yoon e Yu (2011) sobre a recepção cognitiva das cores, e Caro Oca e López Rodrigues (2012) sobre a análise narrativa e os gêneros pós-musicais, nenhuma dessas abordagens utiliza a semiótica discursiva. Além disso, Calório (2014) examinou a obra de Nakashima sob a perspectiva transmidiática e das influências do mangá, enquanto Zhao e Zheng (2020) analisaram a psicologia das cores no filme. A falta de uma análise baseada na semiótica discursiva cria uma lacuna que justifica a realização desta pesquisa, o qual oferece uma perspectiva teórica e um problema de pesquisa distintos daqueles abordados nas investigações anteriores.

O *corpus* desta pesquisa é composto pelo longa-metragem de 130 minutos acessado de forma virtual. Também foram consultados outros filmes do diretor Tetsuya Nakashima, tanto seus longas-metragens de ficção quanto seus trabalhos com comerciais televisivos a fim de compreender melhor seu estilo como diretor.

Estruturamos esta dissertação em cinco capítulos considerando esta introdução. O capítulo 2 estabelece um percurso que vai desde as origens da expressão cinematográfica no Japão, passando por uma reconstituição histórica de seus principais momentos em critérios cronológicos, políticos, temáticos e mercadológicos que culminaram na produção de *Memórias de Matsuko* (2006). Compreendemos também os outros diretores tanto os que inspiraram Tetsuya Nakashima em seu estilo, quanto seus contemporâneos e o que diferencia seu estilo das outras produções cinematográficas do Japão.

O capítulo 3 apresenta as bases teóricas da semiótica discursiva conforme seus diversos autores. Greimas e Courtés (1991) desenvolveram um modelo de análise semiótica baseado no "percurso gerativo de sentido", organizando o conteúdo em níveis fundamentais, narrativos e discursivos (Fiorin, 2008; Barros, 1997). Floch e seu grupo avançaram na teorização da "semiótica plástica" e no estudo das relações semissimbólicas, aplicando esses conceitos na análise de textos visuais e sincréticos (Santos; Portela, 2023). Destaca-se que a singularidade de *Memórias de Matsuko* (2006) surge exatamente da divergência entre o filme e as outras obras

visuais e como ela se desvia dos padrões dos gêneros cinematográficos, retomamos aos conceitos de gêneros do discurso (Bakhtin, 2003; Fiorin, 2011)

A metodologia a ser empregada é qualitativa. Realizou-se uma minutagem do filme para analisá-lo a partir do "percurso gerativo de sentido", conforme delineado por Fiorin (2008). Esse percurso organiza a análise em três níveis narrativos: fundamental, narrativo e discursivo. Barros (1997) complementa essa abordagem ao detalhar as relações complexas entre as categorias semânticas no nível fundamental, enquanto Landowski (2014) amplia essa base ao explorar os regimes de interação, permitindo a análise dos contextos narrativos sob diferentes perspectivas. Além disso, identificou-se, em cada cena, como Nakashima se apropria de outros gêneros cinematográficos, quanto propõe relações semissimbólicas singulares ao representar os diversos regimes de alteridade presentes nas relações vividas por Matsuko ao longo da trama. Além disso, a análise sincrética das linguagens, como propõe Teixeira (2009), é utilizada para relacionar as diversas linguagens ao plano do conteúdo. Oliveira (1995) contribuirá com uma metodologia para estudar o sentido nos sistemas semissimbólicos, hierarquizando os elementos visuais. Juntos, esses autores e autoras fornecem uma estrutura metodológica robusta para destrinchar os elementos narrativos e conectá-los aos aspectos visuais e plásticos da obra audiovisual, que é o foco deste capítulo.

O quarto capítulo realiza uma análise do longa-metragem, desvendando as relações entre os planos do conteúdo e da expressão, identificando os principais temas e figuras. Em seguida identificamos as características da gramática da alteridade na representação de Nakashima, conforme descrita por Landowski (2023). Em seguida, o foco recai sobre a análise do plano da expressão, onde os conceitos do plano do conteúdo são figurativizados por meio das diversas relações semissimbólicas, que serão identificadas ao longo do filme, abrangendo os múltiplos aspectos de um texto sincrético audiovisual. Por fim, identificamos os gêneros do discurso acionados por Nakashima e como se dão os acionamentos, por meio de temas e/ou figuras.

Por fim, as considerações finais são expostas, de modo a apresentar a resposta ao problema de pesquisa, destacando as limitações encontradas no estudo e sugerindo direções para pesquisas futuras.

2 O CINEMA JAPONÊS E A OBRA DE TETSUYA NAKASHIMA

Este capítulo tem como objetivo contextualizar o cinema japonês desde sua origem até a obra do diretor Tetsuya Nakashima e especificamente do longa-metragem *Memórias de Matsuko* (2006). Buscamos discutir a identidade do cinema japonês em um âmbito nacional, reunindo suas características, assim como reconstituindo os fatores históricos e sociais que culminaram no cinema japonês contemporâneo, seus autores expoentes, suas inspirações e estilos.

2.1 Características do cinema japonês

Calorio (2020), procura conceituar panorama de o que é o cinema japonês e o que o difere dos outros cinemas mundiais. O autor considera que o cinema japonês atual é um cinema que vê dificuldade em se igualar a sua era de ouro de outrora, tanto nas produções independentes quando nos filmes de estúdio. Ao mesmo tempo as obras produzidas se encontram em uma dicotomia de se calcar em produções comerciais que busca adequação e viabilidade comercial e produções que buscam furar a “bolha” do sistema. Calorio (2020) utiliza o adjetivo peculiar para descrever o cinema japonês de forma resumida, alguns dos motivos são a existência de gêneros cinematográficos únicos a produção japonesa, tanto historicamente como *yakusa eiga* (filmes de máfia japonesa) e gêneros recentes como o *manga* (produções em quadrinhos que muitas das vezes ganham adaptações em formato de séries e filmes).

Calorio denomina de “cinemanga” o fenômeno da peculiaridade da estética do *J-culture* que transborda as mídias e delimita uma unidade estética para a produção cultural nacional japonesa. O autor continua a descrever a dicotomia da produção cinematográfica japonesa ao propor a analogia que o audiovisual japonês se apresenta para o mundo de duas formas, uma avenida larga por onde chegam os produtos massificados e um caminho tortuoso e estreito por onde chegam os filmes independentes, um espelho dos processos de produção do cinema japonês moderno. A atual representação do cinema japonês sugere duas observações. Primeiro, ele reflete o passado, uma luz remota já extinta. Segundo o cinema japonês ainda brilha hoje, influenciado pela interação com a cultura pop japonesa, a J-Culture. Investigar essa relação pode revelar como a J-Culture¹ moldou não apenas o cinema japonês, mas também a cultura

¹ O J-pop revela uma fusão de influências japonesas e, geralmente, americanas. Desde sua criação com *Astro Boy* em 1964, muito do anime japonês reflete o conceito de *mukokuseki* (無国籍), termo que significa "sem

em geral. Essa análise, embora complexa, é crucial para compreender o papel do cinema japonês na contemporaneidade (Calorio, 2020).

Yomota (2019) reconhece algumas problemáticas ao tentar conceituar o que seria o cinema japonês em uma generalidade. Inicialmente há um problema histórico e geográfico, devido a colonização do Leste asiático pelo Japão oriental do final do século dezenove até meados do século vinte, o autor questiona então se uma produção feita por colonos japoneses na região da Coreia ou da Manchuria deveria ser considerada pertencente ao cinema japonês. O que se expande aos dias atuais, devido as proximidades e intercâmbios culturais, filmes produzidos em Taiwan e Hong Kong por cineastas japoneses deveriam também ser classificados como cinema japonês? O autor propõe que é necessário localizar a produção específica dentro de seu contexto espacial, não o contrário, tentar espacializar o cinema japonês, notando por exemplo que após os anos dois mil a grande maioria das produções do país são co-produções internacionais com grande participação de equipe técnica estrangeira.

Outra dificuldade de generalização encontrada por Yomota (2019) é a falta de uma unidade de temas e técnicas cronologicamente, segundo o autor, ao comparar as produções japonesas à contemporâneas internacionais em períodos espaçados podemos observar uma relação de cada obra à momentos cinematográficos estrangeiros, ao mesmo tempo que tais obras são consideradas exemplos do que compõe o “cinema japonês. Os três filmes escolhidos como exemplo pelo autor foram: *Jiraiya the Hero* (Goketsu jiraiya, 1921), de Onoe Matsunosuke, formam paralelos claros estilísticos com as produções *Vie et Passion du Christ* (*Life and Passion of the Christ*, 1903), de Lucien Nonguet e Ferdinand Zecca na França e *Birth of Shree Krishna* (1918) de D. G. Phalke, na Índia, *Ikiru* (*Ikiru*, 1952) de Akira Kurosawa e suas semelhanças com *Umberto D* (1952) de Vittorio De Sica e *Tetsuo* (*Tetsuo*, 1989), de Tsukamoto Shinya. Embora comumente categorizados como parte do "cinema japonês", esses filmes

nacionalidade" e que foi definido por estudiosos como Iwabuchi Koichi. Em outras palavras, essa característica permite que essas produções sejam compreendidas e apreciadas globalmente, sem estarem restritas a uma identidade exclusivamente japonesa. Até mesmo o estilo gótico Lolita, que emergiu nos anos 2000 e foi popularizado por bandas japonesas de *visual kei* como Malice Mizer, mistura elementos vitorianos com influências punk, criando uma estética distinta que se consolidou como "japonesa" (Chun, 2023)

Assim, a cultura popular japonesa "sem nacionalidade" transformou-se na "J-culture", ou cultura japonesa contemporânea. Douglas McCray, em 2002, observou que o segredo do apelo global da cultura popular japonesa reside justamente na sua capacidade de combinar diferentes culturas de forma harmoniosa.

A *J-culture* representa, portanto, tanto a diversidade cultural contemporânea quanto as histórias de interações históricas, refletem uma cultura popular japonesa ocidentalizada e com grande apelo global (Chun, 2023).

apresentam sensibilidades cinematográficas distintas entre si. Isso indica que rotulá-los simplesmente como "cinema japonês" pode ser inadequado, pois essa designação não reflete a diversidade e a evolução da produção cinematográfica japonesa ao longo do tempo. Em vez de atribuir uma identidade nacional fixa a esses filmes, é importante reconhecer que eles encapsulam a contemporaneidade da história cinematográfica global. Negligenciar essa diversidade e forçar uma perspectiva estritamente nacional pode resultar na perda de aspectos essenciais que tornam esses filmes obras únicas e significativas. Ao longo do último século, o cinema japonês experimentou mudanças profundas, de modo que o significado e o impacto do "cinema japonês" variam significativamente conforme o contexto histórico (Yomota, 2019).

2.2 Origens do cinema no Japão

Aaron Gerow (2020), historiador americano do cinema japonês, retorna as origens da introdução da mídia cinematográfica no Japão para construir um histórico dos estudos cinematográficos japoneses, tanto das escolas ocidentais acerca da produção nipônica, mas também dando ênfase a autores do próprio território doméstico. Gerow afirma que as primeiras gravações realizadas em território japonês não passavam de longos planos estáticos de imagens de apresentações das formas de teatro *kabuki* (forma de teatro tradicional japonesa reconhecida pelo drama e maquiagem forte nos atores) e *shinpa* (forma mais contemporânea do cinema japonês que diferencia-se do *kabuki* ao inserir histórias mais cotidianas e atuações mais realistas), além de, frequentemente, contar com um narrador ao estilo *benshi* (forma de narrador ao vivo em exibições do início do cinema mudo), utilizando as imagens em movimento do cinema projetadas somente como substituições das ilustrações e projeções estáticas utilizadas anteriormente. Críticas ao cinema inicial japonês consistiam na problematização de uma necessidade muito grande nas práticas advindas do teatro japonês, como a narração ao estilo *benshi*, que, segundo a crítica ocidental, atrasaram o surgimento de uma linguagem genuinamente cinematográfica, que deixasse o filme falar por si próprio. Tal crítica ocidental da época também considerava o cinema japonês como “primitivo” por ter demorado a adotar as características estéticas do ideal “cinema clássico hollywoodiano”. Posteriormente, historiadores e teóricos do cinema como Noël Burch (1979) e David Bordwell (1995) revisitam o cinema inicial japonês e ressaltam sua diferença temporal com o cinema clássico ocidental. No cinema japonês a fase “primitiva” duraria até a segunda guerra mundial e mesmo os realizadores que adotaram elementos da linguagem cinematográfica ocidental, como Ozu

Yasujirō e Mizoguchi Kenji, ainda deliberadamente utilizavam recursos contrários ao estilo padrão internacionalizado.

Gerow (2020) muda o foco da análise inicial da produção para a exibição, ressaltando a importação do cinematógrafo ainda no final do século XIX, assim como as mudanças no meio cultural de entretenimento causado pela chegada do cinema no mercado japonês. Os filmes no Japão desde a virada do século até meados da década de vinte eram exibidos em sistemas de casas de show (*Showa*) entre performances teatrais entre outras formas de entretenimento da época. A produção cinematográfica da época tentava emular os sucessos de exibição da época, como a produção francesa *Zigomar* (1911). O cinema japonês estava, então, muito anteriormente conectado às tendências internacionais, porém ciente de sua adaptação para a linguagem habitual do entretenimento japonês. Segundo a argumentação de Gerow (2020), tal mistura entre elementos da narração *benshi* e a produção cinematográfica fizeram com que o cinema japonês focasse na narração conjunta entre imagem e narração, mesmo quando os filmes exibidos estrangeiros eram produzidos de forma a serem silenciosos em seu entendimento.

Nas imagens abaixo podemos observar a transposição dos elementos estéticos dos palcos da prática do Kabuki, como as expressões faciais, corporais, maquiagem e figurino, para a tela do cinema com o exemplo do filme *Orochi* (1925), dirigido por Buntaro Futagawa, onde observamos o ator Tsumasaburo Bando caracterizado como samurai na sequência clímax do filme.

Figura 1 – Ator de Kabuki Nakamura Shido



Fonte: Shochiku, 2019.

Figura 2 – Cena do filme *Orochi* (1925)



Fonte: Tsumasaburo Bando Productions, 1925.

Os debates acadêmicos persistem sobre a natureza do que é denominado "cinema inicial" no Japão, especialmente centrados no período dos anos 1910. A definição desse cinema e o momento de seu término são temas de controvérsia, com diversas perspectivas em jogo. As primeiras análises da história do cinema japonês, muitas vezes influenciadas pelos reformadores do cinema puro, costumavam encerrar o período do cinema inicial com o surgimento do Movimento do Cinema Puro. No entanto, algumas visões, como a de Burch (1979), desafiam essa conclusão, argumentando que aspectos essenciais do cinema inicial persistiram além desse marco histórico, estendendo-se até o período da guerra, mesmo com o surgimento de cineastas que demonstravam familiaridade com o modo clássico, mas optavam por não adotá-lo. Para Burch (1979), o fim da era distinta do cinema japonês ocorreu com a Ocupação e a subsequente imposição da cultura americana e seu modelo cinematográfico predominante.

A maioria das análises subsequentes adota posições intermediárias entre esses extremos. É amplamente reconhecido que, até o final dos anos 1920, ocorreram mudanças significativas na produção e cultura cinematográficas japonesas. Durante esse período, houve transformações notáveis, como o desaparecimento dos *onnagata* (papéis femininos sendo interpretados por homens) e mudanças nas formas de narração. Apesar das discordâncias sobre a predominância do modo clássico até o final dos anos 1920, é inegável que os principais estúdios japoneses estudaram o sistema de estúdios de Hollywood e adotaram formas de divisão hierárquica do trabalho. O texto cinematográfico passou a desempenhar um papel mais proeminente na narrativa, com a introdução de elementos de edição analítica e intertítulos explicativos e de diálogo. Além disso, o papel das atrizes e os estilos de atuação também passaram por

transformações significativas. Na imagem abaixo podemos ver o ator Kazuo Hasegawa caracterizado como a personagem Yukinojo, no longa metragem *A vingança do ator* (1963), dirigido por Kon Ichikawa. Hasegawa, famoso fora das telas exatamente por ter sido um dos últimos a praticar a arte da *onnagata*, interpreta um ator de teatro Kabuki.

Figura 3 – Cena do filme *A vingança do ator* (1963)



Fonte: Criteriumforum, 2018.

Nos anos posteriores, ocorre a ascensão de um que viria a ser um dos maiores estúdios de produção cinematográfica até os dias atuais no Japão, o estúdio Toho. A história dos estúdios Toho remonta a 1932, com a fundação do *Photo Chemical Laboratory* (PCL). Naquela época, a indústria cinematográfica estava saindo da era do cinema mudo e entrando no mundo do som. A PCL começou como uma empresa especializada no desenvolvimento de novas tecnologias para filmes falados. Após uma série de fusões entre a PCL e várias outras empresas, a Toho surgiu em 1943 e renomeou suas instalações de produção como "TOHO STUDIOS", nome que permanece até hoje. Tal estúdio se diferenciava dos demais por seguir um padrão mais semelhante ao da produção estadunidense no que diz respeito a ter os produtores como figuras maiores na criação dos projetos (TOHO STUDIOS, s.d.).

No decorrer da década de 1930, com o advento do sistema sonoro e o início da produção de filmes falados no Japão, o estúdio Toho conseguiu assegurar controle da exibição em relação de domínio de salas de cinema associadas de tal forma que seus concorrentes chegaram em certo ponto a pedir medidas para proibir as exibições do estúdio devida hegemonia nas salas de

produção, muito devido ao volume e ao pensamento de produção que focava a qualidade técnica de ponta que os estúdios asseguravam (Yomota , 2019).

Uma grande mudança ocorre no final dos anos 1930, que afetaria a produção cinematográfica, as guerras sino-japonesas e a segunda guerra mundial. Nesse período governo instituiu uma série de políticas desde o racionamento na produção de filmes de celuloose, o que limitaria a produção, até o exercício de censura prévia dos filmes e a necessidade ideológica de utilizar o cinema como meio de educação para os cidadãos, segundo as ideias do governo japonês. Deste modo, somente o cinema de alta qualidade técnica poderia ser aprovada para produção, devida a escassez, por este motivo, as companhias grandes como a Toho, incorporaram pequenas produtoras independentes, resultando, nos meados dos anos quarenta, em um monopólio da produção por três grandes produtoras. Centralizou-se também o sistema de exibição, que agora não mais seria controlado diretamente pelas produtoras, mas sim em um sistema de rodízio estipulado pelo sucesso comercial de cada filme que geraria mais cotas de exibição daquela produtora no período seguinte.

Outro grande período de mudanças veio após o fim da segunda guerra mundial em 1945. Com ele o sistema de censura tornou-se mais restritivo, banindo filmes que remetessem ao militarismo e incentivando a produção de obras com valores de união, democracia e liberdade. Dentre as três grandes produtoras do período de guerras, somente a Toho sobreviveria até os dias atuais. A fim de competir por espaço no mercado, cada produtora acabou se especializando em algum tipo mais específico de gênero cinematográfico, os estúdios Toho produziram em maior escala comédias e “filmes de efeitos especiais”, como os de monstros gigantes e os estúdios toei produziram filmes de época, os *jidaigeki*, e filmes de *yakusa*. Porém, em 1951 vemos o surgimento de outra gigante, a Toei. Fundada a partir da junção de outras produtoras menores após um período de pouca atividade, um novo sistema de produção que viria a ser extremamente lucrativo fora criado, a produção em massa de filmes e a exibição no formato *double feature*, quando dois longas metragens eram exibidos em sequência (Jacoby, 2020).

As questões de autoria artística do cinema japonês foram também amplamente estudadas com base nos pontos de vistas do cinema de autor, corrente da crítica francesa oriunda das publicações da revista *Cahiers du cinema*, mas também do ponto industrial colaborativo, que tira o peso somente da figura do diretor como definidor estético.

Segundo Alexander Jacoby (2020) observa e sustenta a partir de outros autores históricos e contemporâneos a tendência do cinema japonês a seguir pela linha estética do cinema de autor desde muito cedo em sua formação. Durante o período de industrialização do cinema japonês, as equipes de produção eram lideradas por diretores, ao contrário do sistema

hollywoodiano que colocava o produtor como o referencial de autoria. Parte desse processo pode ser observado pela nomenclatura do cargo do diretor de uma produção audiovisual dentro do sistema japonês de produção, denominado *sakka*, que se aproxima mais do termo autor.

Dentro do campo dos estudos cinematográficos japoneses, observa-se a tendência de estudar a partir de tais autores. Quando se trata de traçar uma historiografia do cinema japonês, a partir da segunda guerra mundial e a estabilização das produções, tende-se a focar os recortes em torno da filmografia de algum autor, como observado por Jacoby (2020) em textos já da década de 1930 que autores como Mizoguchi, Yamanaka, Kinugasa Teinosuke e Toyoda Shirō eram reconhecidos pelas suas respectivas unidades estéticas individuais validadas como autoria.

Jacoby (2020) faz referência a Gerow (2020) quando conclui acerca da trajetória da autoria, que ela foi prontamente associada ao projeto de modernização do cinema japonês, especialmente no que diz respeito ao desejo de estabelecer uma linguagem autoral cinematográfica própria, em contraste com a narração do teatro *benshi*, que sobrepujam o discurso visual dos filmes japoneses silenciosos. Este esforço de modernização pode ser interpretado como uma tentativa de alinhar o cinema japonês com as normas ocidentais. A evocação intencional de Hollywood e dos filmes europeus por diretores japoneses pré-guerra, como Ozu e Shimazu Yasujirō, sugere uma conexão com seu amplo interesse nos estilos e técnicas do cinema ocidental. No período pós-guerra, essa perspectiva se aprofundou à medida que o cinema japonês passou a ser visto como um objeto transnacional. A descoberta do cinema japonês no Ocidente o tornou um tema de discussão nos discursos do cinema de autor europeus e norte-americanos. Paralelamente, as noções ocidentais de autoria cinematográfica começaram a influenciar tanto a crítica quanto a produção cinematográfica no Japão.

No final dos anos 1950 no Japão, ao mesmo tempo que os grandes estúdios cinematográficos produziam numerosos títulos, a produção independente que fugia dos padrões industriais começou a surgir. O estilo do cinema de estúdio japonês da época aproximava-se muito do neorealismo italiano, em seus temas e estilos, o que fez a difusão e a fácil aceitação do cinema japonês em festivais e em salas de cinema pelo mundo, especificamente na Europa e é possível traçar um recorte mais estreito de traslado cultural com a produção cinematográfica francesa da época. Um exemplo é o sucesso internacional do longa-metragem “Rashomon” (1950), dirigido por Kurosawa. O filme foi agraciado com o prêmio máximo no festival de Veneza e foi ganhador do Oscar de melhor filme estrangeiro pela Academia de Artes Americana daquele ano.

Segundo Jacoby (2020) na Europa surgia a *Nouvelle Vague* francesa, autores independentes que produziam filmes de forma artesanal com um recorte temático moderno,

existencialista e urbano, o cinema japonês concomitantemente passou por um processo semelhante. Se o surgimento dos diretores da *nūberu bāgu* (denominação utilizada pelos autores citados para se referir a “Nova onda do cinema japonês”) sugere a crescente influência internacional de seus compatriotas franceses no nível da produção cinematográfica, os anos sessenta também foram marcados pelo crescimento das conexões entre a crítica cinematográfica japonesa e francesa. Embora o trabalho dos críticos europeus só tenha começado a ser traduzido para o japonês no final da década, ele ainda exerceu influência sobre alguns dos principais críticos japoneses da época, muitos dos quais eram francófilos e falavam francês.

2.3 A TV no Japão e o declínio do cinema de estúdio

Ao final dos anos 1950, uma combinação de fatores fez com que a produção cinematográfica no Japão tivesse uma queda vertiginosa. Durante esse período, a renda média do cidadão japonês havia aumentado mais de duas vezes em menos de dez anos, o que fez com que o poder de compra aumentasse vertiginosamente junto, com isso, a difusão de lares com aparelhos televisores foi extremamente rápida no território japonês, fazendo com que o foco das produções audiovisuais mudasse rapidamente visto a demanda para conteúdo doméstico que surgira.

Em resposta à queda drástica de mais de 50% do público nas salas de cinema até meados da década de 1960, as grandes produtoras tomaram decisões para sobreviver à crise. A exibição de filmes foi encerrada na televisão, as produtoras não mais cediam os direitos, mantendo a exclusividade para as salas de cinema, assim como a produção de tais filmes diminuiu muito de volume, em média uma das grandes cinco produtoras no Japão produziam mais de cem filmes por ano no final da década de cinquenta, o que caiu para cerca de cinquenta filmes por ano em 1965.

Com isso, abriu-se a porta para pequenas produtoras independentes voltarem a figurar uma parcela do mercado, de modo que pequenos cinemas independentes exibiam filmes de arte e houve o surgimento dos denominados *pink movies*, uma espécie de gênero de cinema erótico que rapidamente já somava 40% da produção do cinema japonês ao fim da década de sessenta. Abaixo podemos ver o cartaz de *Yoen dokufu-den: Hitokiri Okatsu* (1964), dirigido por Nobuo Nakagawa como exemplo do caráter erótico e provocativo das produções.

Figura 4 – Poster do filme *Yoen dokufu-den: Hitokiri Okatsu* (1964)



Fonte: Toei, 1964.

A economia do Japão continuou a crescer durante a década de 1970, mesmo diante da Crise do Petróleo. O orgulho pelas conquistas japonesas resultou na produção de uma literatura chamada *Nihonjinron*, que enfatizava a singularidade do Japão, frequentemente acompanhada de uma conotação de supremacia inata. Muitos ocidentais pareciam compartilhar dessa visão e passaram a estudar aspectos da gestão japonesa em busca de melhorias para suas próprias nações e empresas (Henshall, 2004).

Os anos 1970 representam para o cinema japonês a desintegração do sistema de estúdio existente. Os que conseguiram se manter, Toei e Toho, diminuíram a produção para uma média de oito filmes por ano de produção própria, enquanto focaram em comprar e distribuir produções de produtoras menores e filmes estrangeiros. Tal esquema figura até os dias atuais, com um esquema de volume menor de filmes de maior orçamento e uma caça por sucessos mais baratos de produtoras menores.

Os anos 1980 viram uma continuação nas tendências de mercado das décadas anteriores e que culminaram no fim do sistema de estúdio como vinha sendo feito. Yomota (2019) ressalta que nesse período uma onda de novos diretores surgia, especialmente na forma da popularização dos filmes animados com a fundação do Estúdio Ghibli, comandado criativamente por Isao Takahata e Hayao Miyazaki.

Jacoby (2020) avança temporalmente concluindo a ruptura vista a partir dos anos 1990 e que perdura até os dias de hoje na produção japonesa. Com a nacionalização da crítica

japonesa seguindo os ideais do cinema de autor, tendo como marco a fundação da versão japonesa da revista *Cahiers du Cinema* em 1991 pelo crítico Umemoto Yōichi.

Jacoby (2020) mais uma vez recorre à obra de Gerow (2020) e aos exemplos estudados dos dois diretores expoentes da contemporaneidade do cinema japonês, Takeshi Kitano e Hirokazu Kore-eda. Ambos representam a produção e o estilo do cinema japonês atual em sua multiplicidade e tendências, Kitano traz o ressurgimento do cinema de gênero, o J-Horror, responsável pelos maiores sucessos internacionais do cinema japonês na virada do milênio, enquanto Kore-eda retoma aos temas urbanos e familiares do cinema clássico japonês, referenciando de forma mais direta a estética e a temática do cinema de Ozu. Podemos observar tal relação direta ao comparar as imagens retiradas de *Era uma vez em Tóquio* (1953) e *Still Walking* (2008) respectivamente.

Figura 5 – Imagem do filme *Era uma vez em Tóquio* (1953)



Fonte: Imagem capturada do filme, 1953.

Figura 6 – Imagem do filme *Still Walking* (2008)



Fonte: imagem capturada do filme, 2008.

Segundo Gerow (2020), os dois diretores citados representam as abordagens pós-modernas do cinema japonês atual. Kitano em sua obra aborda temas sensíveis como a violência urbana, crime organizado e abuso de substâncias de forma autoconsciente proveniente da estética do J-horror, que nas décadas anteriores por ser um gênero e subsequentemente uma produção nichada e marginalizada era composto de restrições financeiras e na característica de sua produção que ao passar dos anos foi formando uma estética própria do gênero, estética essa apropriada por Kitano e posta em prática em obras como *Hana-bi* (1997). Outra característica citada por Jacoby sobre Kitano é sua dupla presença no cinema japonês por também ser um renomado ator em outras produções, compartilhando assim duas “personas” autorais segundo o autor.

Acerca da obra de Kore-eda, Jacoby (2020) ressalta outra vertente temática do cinema japonês, denominando Kore-eda como o mais tradicional dos cineastas japoneses em atividade. Em suas obras o diretor retrata temas muito semelhantes aos de Kitano, a vida urbana, suas violências e as relações familiares, porém sob uma ótica muito diferente no que se trata do estilo cinematográfico. Kore-eda retoma a filmografia de Ozu no sentido de tratar o tom cinematográfico com certa lentidão e caráter reflexivo observacional do cinema clássico e na nova onda do cinema japonês. Tal permanência permitiu a elaboração de filmes como *Nobody Knows/Dare mo shiranai* (2004), *Still Walking/Aruitemo aruitemo* (2008), em que os retratos das famílias tradicionais japonesas se chocam com a velocidade da selva urbana, retratando tal dualidade do panorama social japonês. Ao contrário de Kitano que, segundo Jacoby (2020) atinge a pós-modernidade cinematográfica com a autoconsciência temática e estética, Kore-eda a rejeita e assume a ingenuidade na retratação, assumindo uma crueza que também representa uma face de tal pós-modernidade.

Chika Kinoshita (2020) ressalta as especificidades do estilo das performances dos atores na produção cinematográfica japonesa atenta-se para uma visão dicotômica entre os estilos historicamente associados à atuação japonesa. A autora retoma a visão orientalista de Burch (1979) para exemplificar como os estilos de atuação Kabuki entram em conflito com o teatro da burguesia no estilo das atuações. Enquanto a escola de atuação Stanislavski dita a internalização das emoções pelo ator, o estilo Kabuki externaliza as ações em um arranjo de pantomimas. Há então a diferenciação da visão do espectador, no estilo clássico tem-se a consciência da existência do ator e de sua representação, enquanto no método Stanislavski o ator se transforma no personagem e tal barreira é desfeita.

Yomota (2019) Durante a década em questão, aproximadamente duzentos filmes eram produzidos anualmente, um número que atingiu 289 até 1996. Paralelamente, observou-se um

declínio contínuo no número de cinemas desde os anos 1960, no entanto, a partir de 1994, houve uma leve ascensão, culminando em 1.988 cinemas em 1998. Essa tendência ascendente indicava uma consolidação dos multiplexes como uma presença estabelecida na indústria cinematográfica, comparáveis aos estabelecimentos de conveniência em outros setores comerciais.

A audiência anual de cinema registrou seu ponto mais baixo em 1996, com 119.580.000 espectadores, porém, a partir desse ponto, houve um aumento gradual, ultrapassando os 150 milhões em 1998. Esse aumento pode ser atribuído, em parte, ao sucesso recorde de *Princesa Mononoke* (1997), de Miyazaki Hayao, sugerindo que produções de qualidade podem revitalizar o interesse do público pelas salas de cinema. É importante ressaltar que essas mudanças são observadas apenas em termos de dados agregados, mas são significativas, especialmente considerando o declínio consistente observado nas décadas anteriores, e ainda mais notável por ocorrer durante um período de recessão econômica.

Além disso, um aspecto marcante dos anos 1990 foi a ascensão dos filmes japoneses nos festivais de cinema internacionais, rompendo um hiato que remonta aos anos 1950. Em 1997, em particular, houve um reconhecimento significativo, com diretores japoneses recebendo prêmios em importantes festivais internacionais. Podemos citar a “Palma de ouro” do festival de Cannes neste ano, premiando “A enguia”, de Shohei Imamura, “Moonlight serenade”, de Masahiro shinoda, indicado ao “urso de ouro” no festival de Berlim, além de três animações campeãs de bilheteria: “Princesa Mononoke”, de Hayao Myazaki, “Perfect Blue” de Satoshi Kon e “The End of evangelion”, de Kazuya Tsurumaki e Hideaki Anno. Essa série de prêmios culminou em uma narrativa sobre um "Renascimento do cinema japonês", destacando a importância e o impacto dessas produções além das fronteiras nacionais.

Kosuke Kinoshita (2020) aborda a recorrência de narrativas com múltiplos pontos de vista no cinema japonês, traçando um paralelo entre *Rashomon* (1950), dirigido por Akira Kurosawa e *Confissões* (2010), dirigido por Tetsuya Nakashima. Kinoshita faz um breve retorno a outras análises dos aspectos das narrativas múltiplas de *Rashomon* (1950), ressaltando que existem duas principais correntes, uma orientalista e uma modernista, mas que ambas falham em abordar cinema japonês em um escopo maior e especialmente em sua contemporaneidade. Ambas as abordagens concluem que o cinema japonês se afasta do ocidental no que tange à multiplicidade dos pontos de vistas, enquanto os orientalistas como Noel Burch citam as influências históricas novamente do teatro *kabuki* e *benshi* como fontes que moldaram a forma narrativa do cinema japonês, os modernistas como Bordwell creditam tal efeito narrativo como uma quebra paradigmática do modo narrativo ocidental cultural.

Kinoshita (2020) retoma dos estudos narratológicos o conceito de “focalização”, especificamente do autor Gérard Genette. Na narratologia, a focalização descreve o ponto de vista a partir do qual a narrativa é apresentada, exercendo influência direta na percepção dos eventos. Tais variações compreendem, por exemplo, a focalização interna, que restringe a narrativa ao conhecimento e às percepções de um determinado personagem, e a focalização externa, que narra os eventos de fora, sem acesso direto aos pensamentos dos personagens.

Kinoshita (2020), no entanto, compreende que no conceito da narratologia há a falta do fator de confiabilidade do narrador na história, que ao focar na internalização tende-se a somente restringir ao que o personagem vê, ignorando por muitas vezes aspectos de sua psicologia que por exemplo o cegariam de certos aspectos. No exemplo de *Memórias de Matsuko* (2006) podemos observar os diferentes pontos de vista de uma forma distinta de *Rashomon* (1950) e *Confissões* (2010). Em *Memórias de Matsuko* (2006) são apresentados diferentes pontos de vista de quem é Matsuko, enquanto Sho descobre de fato quem foi ela, diferentemente dos outros exemplos onde há uma verdade ou fenômeno e diferentes personagens apresentam seus lados e interpretações do ocorrido.

Podemos inserir Nakashima em um contexto de renovação do cinema japonês na década de 1990 e a diante, assim como Gerow ressalta Kore-eda e Kitano, outros cineastas que surgem nesta década ajudam a definir o cinema japonês contemporâneo. São alguns deles Naomi Kawase, Yojiro Takita, Shunji Iwai, Sion Sono, Takashi Miike e Toshiaki Toyoda. Elementos que aproximam essa geração cinematográfica, como ressaltado por Gerow e que se entende como tendência é o elemento da pós-modernidade, ora representado pelo hiper-realismo e dureza emocional ora representado pela hiper-estilização, mas não somente como um espectro linear, existindo filmes amplamente estilizados e sentimentais que exploram os extremos, assim como uma variação de arranjos dentre as duas variáveis que podem ser utilizadas para analisar tal recorte.

2.4 Tetsuya Nakashima

Tetsuya Nakashima nasceu em 1959 na província de Fukuoka no Japão. Ainda na faculdade um de seus curtas universitários, *Hanoji Wasurete* (1982) foi selecionado para o festival de cinema de Pia, um dos principais festivais para iniciantes no Japão. Seu primeiro trabalho foi elogiado por ser uma comédia ácida, revigorante e de abordagem narrativa direta. Ao fim da faculdade participou do longa-metragem *Bakayarô!: Watashi okotte masu* (1988), no qual dirigiu um dos segmentos. Trabalhou durante os anos 1980 e 1990 na publicidade, onde

obteve sucesso profissional e pode desenvolver mais o que viria ser seu estilo cinematográfico. Sabe-se muito pouco sobre a vida pessoal de Nakashima, o diretor não possui nenhuma rede social além de raras aparições públicas e entrevistas concedidas. Pouco material está disponível dos anos em que Nakashima trabalhou exclusivamente com publicidade, a natureza efêmera das peças, a dificuldade de acesso aos arquivos físicos além da barreira linguística e geográfica dificultam o acesso as mídias.

Em raras ocasiões quando se disponibilizou a dar entrevistas, em sua grande maioria somente em texto, pontuou sobre seu próprio estilo e influências: o cinema de “horror b”, filmes de menor orçamento e conseqüentemente mais apelativos, são algumas de suas maiores influências quanto ao tom e ao estilo visual de suas produções, como por exemplo a obra do diretor Kinji Fukusaku; Também ressalta seu processo criativo que se baseia fortemente na etapa da montagem e edição, podendo mudar muito em comparação ao roteiro conforme o diretor vai sentindo o filme se moldando; Sobre o tom de suas cenas o diretor afirma que gosta de provocar sentidos complexos no expectador por meio da mistura de sensações e emoções, como por exemplo introduzir uma nuance cômica em uma cena dramática, para segundo o diretor, aproximar da complexidade da vida real e da modernidade (Nakashima, 2014).

Abaixo podemos observar sua filmografia cinematográfica completa organizada em uma tabela seguindo a ordem cronológica. Podemos observar o hiato de quase dez anos de produções entre 1988 e 1997 quando o diretor se dedicou exclusivamente a produção de comerciais e programas televisivos.

Quadro 1 – filmografia de Tetsuya Nakashima

Ano	Título
1988	<i>Bakayarô!: Watashi okotte masu (Segmento 2)</i>
1997	<i>Natsu jikan no otonatachi</i>
1998	<i>Beautiful Sunday</i>
2004	<i>Kamikaze Girls</i>
2006	<i>Memórias de Matsuko</i>
2008	<i>Paco to maho no ehon</i>
2010	<i>Consfissões</i>
2014	<i>O mundo de Kanako</i>
2018	<i>Kuru</i>

Fonte: Elaboração do autor

Produziu *Natsu jikan no otonatachi* (1997) e *Beautiful Sunday* (1998) que não obtiveram muita relevância comercial nem no circuito de festivais. Somente em seu filme subsequente,

Kamikaze Girls (2004), Nakashima conseguiu a relevância em uma obra que já continha diversos dos traços que viriam a ser suas marcas, tendo sido indicado a prêmios da academia japonesa de cinema e tendo sido vencedor do festival de cinema de Yokohama nas categorias de melhor filme, atriz e diretor. O filme também teve boa rodagem por festivais internacionais, tendo sido exibido nos seguintes festivais, Los Angeles Film Festival, New York Asian Film Festival, Montreal Fantasia Film Festival, Hong Kong International Film Festival e Hawaii International Film Festival. Jornais internacionais de importância internacional também realizaram críticas positivas do filme, como a crítica Manohla Dargis do *New York Times* que elogia o relacionamento construído entre as duas protagonistas, especialmente o fato da representação de duas garotas que aparentemente só querem se divertir, mas que surpreende ao dar para ambas camadas de complexidade enquanto ainda consegue explorar um visual vasto, variando ao emular um visual “barato” das câmeras digitais da época e mesclar com sequências de animação e em outros formatos como montagens filmadas em 8mm.

Kamikaze Girls (2004) narra a história de Momoko, uma jovem obcecada pelo estilo de vida rococó, que consiste no ideal francês de luxo, personificado na figura da rainha Maria Antonieta. Momoko rejeita a realidade do Japão rural em que vive e almeja poder viver as regalias e luxos da monarquia francesa, sentimento compartilhado pela subcultura “lolita” que se apropria de tal estética. Ao tentar ganhar a vida realizando trabalhos de bordado, passatempo favorito da corte francesa, descobre outra subcultura, a yanki, tal grupo idealiza a vida ligada a ruas, motocicletas, capacetes e casacos de motociclista. Tais casacos contêm bordados complexos, utilizando técnicas trabalhosas e demoradas que utilizam materiais exclusivos como pedrarias e fios metálicos que exprimem as individualidades do usuário. Momoko então se torna amiga de Ichigo, a yanki, e ambas rumam a uma jornada de autoconhecimento, amizade e desenvolvimento pessoal.

Figura 7 – Imagem do filme *Kamikaze Girls* (2004)



Fonte: Imagem do filme, 2004.

Nakashima explora subculturas que apresentam estéticas bem definidas e contrastantes para explorar as multiplicidades estéticas presentes no Japão e que refletem na multiplicidade estética presente na obra de Nakashima. *Kamikaze Girls* (2004) já apresenta diversas características marcantes da filmografia de Nakashima, a presença de subculturas (Lolita, yakusa, yanki, etc.), o protagonismo feminino, a cinematografia digital, o uso de computação gráfica, a mistura de estilos urbanos visuais, entre outros.

Em 2006, Nakashima lança *Memórias de Matsuko* (2006), objeto de estudo desta dissertação. O filme conta a história de Matsuko, desde sua infância, sua turbulenta vida adulta, Sho seu apogeu até seu declínio, culminando em sua morte. Extremamente bem recebido pela crítica japonesa, recebeu diversos prêmios, especialmente para a performance da protagonista, Miki Nakatami que recebeu diversos prêmios pela sua interpretação. Nakashima expande ainda mais o repertório visual em relação a seus trabalhos anteriores, aqui recorrendo a uma mistura de estilos de direção de arte, edição e cinematografia, misturando diversas referências da cultura pop japonesa como a publicidade, o videoclipe e a televisão.

Em 2008 Nakashima lança o filme *Paco to maho no ehon* (2008), desta vez Nakashima utiliza seu estilo cinematográfico para produzir uma história voltada para o público infanto-juvenil. O longa-metragem narra a história de Onuki, um senhor em busca de um herdeiro que se depara com uma garota que possui um livro aparentemente mágico, que a cada dia sua história se transforma. Nesse filme, vemos uma adequação do estilo do diretor a fim de imergir na narrativa fantástica proposta nas leituras do livro dentro da trama. O filme também obteve sucesso em território nacional e foi amplamente elogiado por suas características técnicas

identitárias de Nakashima, mais uma vez mesclando animação e diferentes texturas visuais a fim de transpor o mundo fantástico do livro original. Tendo novamente sido reconhecido pelo prêmio da academia japonesa de cinema recebendo nove indicações. O longa-metragem teve lançamento internacional muito reduzido, porém domesticamente fez grande sucesso comercial especialmente com vendas de mídia física. Parte do sucesso comercial vem do fato do livro apresentado no filme ter sido produzido e vendido, aumentando a popularidade.

Figura 8 – Imagem do filme *Paco to maho no ehon* (2008)



Fonte: Imagem do filme, 2008.

Em 2010 Nakashima lançou o que até o dia de hoje continua sendo seu maior sucesso de crítica e público. *Confissões* (2010) narra a partir de múltiplos pontos de vista o assassinato de uma criança dentro do ambiente de uma escola pública japonesa. O filme trabalha questões latentes da sociedade japonesa como o abandono parental, falta de informação acerca de infecções sexualmente transmissíveis, a saúde mental da população estudantil do país e principalmente uma reflexão do quão confiável são as narrativas individuais. O roteiro foi adaptado do livro homônimo de Kanae Minato.

O longa-metragem segue uma abordagem estética diferenciada das produções anteriores do diretor, neste filme Nakashima opta por visuais mais realistas e sóbrios, assim como varia pouco de estilos visuais, utilizando de recursos comuns em suas obras anteriores como a mudança súbita na paleta de cores, efeitos visuais e alterações na velocidade do filme somente em clímaxes específicos. Os elementos que compõem o estilo do diretor continuam presentes

no filme, porém aqui dão espaço para os recursos narrativos temporais e de múltiplos pontos de vista que se sobressaem aos recursos plásticos.

O filme obteve imenso sucesso comercial em seu território nacional, terminando o ano de 2010 como a sétima maior bilheteria do cinema japonês daquele ano. Também obteve sucesso nas premiações ganhando os prêmios de melhor filme, roteiro, direção e edição no prêmio da academia cinematográfica japonesa, totalizando nove indicações. O filme também foi selecionado como o representante do Japão para o Oscar de 2011, chegando a figurar na lista de pré-selecionados, porém não entrando na lista dos cinco finalistas. O crítico Anton Bitel escreveu sobre o filme pela revista Sight & Sound aclamando o domínio tonal de Nakashima ao conseguir dosar o melodrama através do ritmo aparentemente lento da narrativa culminando em um clímax extremamente impactante.

Figura 9 – Imagens do filme Confições (2010)



Fonte: Imagens do filme, 2010.

Em 2014 Nakashima lança *O mundo de Kanako* (2014), o filme narra a história de Akikazu, um ex-detetive que recebe a notícia que sua filha, Kanako, desaparecera e se encarrega de encontrá-la. Akikazu começa a desvendar a misteriosa e desconhecida vida que sua filha levava em segredo, chegando a medidas e situações extremas e violentas ao adentrar os submundos de Tokyo. Neste longa metragem, Nakashima, assim como em *Confissões* (2010), dosa a parte plástica e foca na força narrativa da descoberta da verdade sobre a vida de sua personagem título. Resgatando aspectos narrativos de *Memórias de Matsuko* (2006) e assemelhando-se plasticamente a *Confissões* (2010), Nakashima retrabalha a ideia de buscar a personalidade oculta de uma personagem a partir do contato com seus documentos e indivíduos de um círculo de relacionamentos, ao mesmo passo que segue utilizando uma representação visual mais sóbria e soturna da realidade japonesa, ousando mais na edição e na manipulação da temporalidade como recurso narrativo, do que recursos plásticos como anteriormente. *O mundo de Kanako* (2014), obteve recepção mista de público e crítica, passando mais despercebido pelas premiações e rendendo menos bilheteria que seus antecessores. Críticos como Scott Tobias da Variety e Andy Webster do The New York times criticaram o ritmo tedioso e repetitivo do filme, aliado a violência maçante que segundo os críticos perde o impacto ao longo da narrativa.

Figura 10 – Imagem do filme O mundo de Kanako (2014)



Fonte: Imagem do filme, 2014.

Nakashima lança em 2018 *Kuru* (2018), retornando ao exercício do cinema de gênero, o diretor aqui articula uma comédia de terror. *Kuru* (2018) narra a história de Hideki, que recebe uma mensagem aparentemente escrita por sua filha que ainda não nasceu. Anos depois, uma estranha presença sobrenatural começa a persegui-lo e Hideki precisa ir atrás de fazer um ritual para controlar a situação. O filme passou ainda mais despercebido dos olhos do público e da crítica que seu antecessor. Nakashima retoma a explorar a plástica nesse filme, ao estilizar as cenas de horror utilizando de iluminação com cores fortíssimas, figurinos que remetem ao Japão rural e a antigas crenças místicas que voltam a ser evocadas por personagens.

Figura 11 – Imagem do filme *Kuru* (2018)



Fonte: Imagem do filme, 2018.

Ao traçar um panorama da filmografia completa de Nakashima, podemos observar que seus filmes tendem a abordar temáticas japonesas sensíveis, porém sempre com alguma complexificação narrativa, seja estética, seja narratológica, seja ligado a reflexões sobre gêneros cinematográficos. Podemos observar também que Nakashima se afasta em certo momento de sua filmografia, da estilização plástica, iniciando em *Confissões* (2010) e culminando em *O mundo de Kanako* (2014), onde Nakashima adere a uma narrativa mais contida visualmente, porém acaba revisitando tal recurso narrativo em *Kuru* (2018), onde volta a adicionar elementos visuais do gênero da comédia.

Nakashima também não abandonou a publicidade e a produção de videoclipes, ocasionalmente realizando trabalhos intercalados com suas produções cinematográficas. O diretor continuou a imprimir sua marca visual já desenvolvida em suas produções. Dirigiu em 2010 um polêmico videoclipe para o girl group AKB48 onde mostrava as integrantes do grupo

como androides e colegiais morrendo e com seus membros sendo decepados, como em um videogame.

Figura 12 – Imagens de comercial dirigido por Tetsuya Nakashima para empresa de telemarketing



Fonte: LINE, 2017.

2.5 Memórias de Matsuko (2006)

Memórias de Matsuko (2006) tem o roteiro adaptado da obra homônima de Yamada Muneki e narra a história de Sho, um jovem com sua vida profissional e amorosa estagnada, desiludido e sem propósito que certo dia recebe uma ligação de seu pai o dando a tarefa de se desfazer os antigos pertences de sua desconhecida tia Matsuko. Sho, então, entra em contato com os pertences e posteriormente indivíduos que participaram da vida de Matsuko e começa a retrair sua história por meio do contato com seus objetos pessoais deixados para trás e pessoas que foram importantes em sua vida. Ao longo do filme somos apresentados a diversidade de acontecimentos que mostram para Sho e para o espectador que a vida de Matsuko fora muito mais que simplesmente irrelevante como tratara sua família.

Memórias de Matsuko (2006), se destaca exatamente pela forma singular que aborda temas pesados e complexos da sociedade (marginalização, relacionamento abusivo, prostituição, assassinato e doenças mentais) utilizando de um visual alusivo a outros estilos cinematográficos que são associados com temas tidos como leves e agradáveis (amor, inocência e humor). Um exemplo que ilustra a esta singularidade é o número musical "*Happy wednesday*" que representa um momento conturbado de um relacionamento em que Matsuko se vê no papel de amante e acaba confrontando a esposa de seu namorado. Tal cena, no entanto, é reproduzida

com visuais que lembram um comercial de supermercado, ao som de uma música feliz ao estilo das antigas canções das animações clássicas de filmes da Disney, contanto até com intervenções em animação de pequenos pássaros como os de *Branca de neve e os sete anões* (1937).

O diretor Tetsuya Nakashima opta por representar a história de Matsuko utilizando aspectos técnicos que mesclam seu histórico da publicidade e do videoclipe, além de mesclar também estilos históricos do cinema japonês para compor um léxico visual complexo que remonte a complexidade da personalidade de Matsuko. O longa metragem conta com quatro número musicais completos e em estilo “clássico” que remontam passagens importantes da vida de Matsuko. Tais números além de outros momentos musicais mais mesclados dentro de momentos de montagem no filme mostram como Nakashima explora gêneros cinematográficos e os mescla em sua composição audiovisual. Diversas referências visuais compõem o léxico de memórias de Matsuko, como o anime, o videoclipe, a publicidade, o cinema clássico, a animação, entre outros estilos. Nakashima mescla em um fluxo único na variação de estilos que se combinam em arranjos temáticos e visuais inusitados.

É relevante mencionar que o filme *Memórias de Matsuko* tem sido alvo de investigações em diversos campos acadêmicos, como narratologia e psicologia. López Rodrigues (2008) fornece uma análise abrangente da estrutura narrativa do filme, destacando a presença de conceitos pós-modernos na narrativa, como a influência de diferentes mídias, incluindo publicidade, vídeos e animação. Segundo o autor uma característica importantíssima da narratividade do longa metragem é sua construção temporal não linear, tendo sua estrutura conectada por relações de causas e efeitos dentro de blocos temáticos, mas que fogem da linearidade cronológica. López Rodrigues (2008) identifica uma alternância narrativa entre a trama de “Sho” e os blocos narrativos que formam as memórias de Matsuko propriamente ditas, tal organização se dá da seguinte forma para o autor: Trama principal – (Bloco 1) – Trama principal – (Bloco 2) – Trama principal – (Bloco 3) – Trama principal – (Bloco 4) – Trama principal – (Bloco 5); tendo o autor identificado os respectivos blocos conforme as relações de Sho com as personagens: Através de um detetive de polícia, ele aprenderá sobre a infância de Matsuko (bloco 1), por meio de seu pai, descobrirá que sua tia acabou trabalhando como prostituta e assassinando um homem (bloco 2), em sua conversa com Megumi, ele descobrirá como foi sua passagem pela prisão e sua amizade com ela (bloco 3), o ex-presidiário Ryu lhe contará sobre sua relação com sua tia (bloco 4) e, finalmente, a partir de suas próprias lembranças, Sho será capaz de reconstruir os últimos dias de Matsuko (bloco 5) (López Rodrigues, 2008).

Para além da análise narrativa da temporalidade e narratividade do filme, Lopez Rodrigues analisa a representação do mundo pós-moderno que o filme faz por meio da mistura de elementos visuais, técnicas cinematográficas, mídias diversas, colagens, música e videoclipe. O autor, no entanto, não explora a visualidade em sua análise, citando somente como mais um dos elementos narrativos, assim como a presença das subculturas *otaku*, a presença constante da televisão, a frivolidade dos personagens a temas como o assassinato e a prostituição, a sociedade hipermedializada e tendências niilistas. Ao fim, o autor compara *Memórias de Matsuko* (2006) a outros filmes contemporâneos que procuram representar a pós-modernidade por meio de um jogo de imagens estilizadas e mistura de técnicas como *Moulin Rouge* (2001) e *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (2001), acrescentando que *Memórias de Matsuko* (2006) explora ainda mais o elemento sentimental de sua narrativa.

Yoon e Yu (2011), por sua vez, conduzem um estudo de recepção cognitiva, focando especificamente na análise do uso de cores nos quadros de memória de Matsuko, evidenciando sua eficácia na comunicação visual quando em harmonia com o conteúdo representado. Ao focar em *Memórias de Matsuko* (2006), reconhecido por suas imagens distintivas, esta pesquisa busca esclarecer, por meio de um experimento empírico, se os conteúdos pretendidos pelo autor e pelo diretor podem ser efetivamente transmitidos ao público apenas através do uso das cores, desconsiderando elementos como atuação dos atores, trilha sonora, cenários, espaço e iluminação. Os resultados do experimento revelaram que, ao extrair apenas os conteúdos e as cores destinadas a serem transmitidas pelo filme para criar uma composição cromática, foram obtidas avaliações geralmente similares sobre as imagens expressas. Entretanto, quando uma imagem não estava em harmonia com uma cor específica, os participantes demonstraram confusão, resultando em avaliações mais baixas. Esses achados sugerem que o uso de cores alinhadas com os conteúdos propicia respostas emocionais mais positivas e facilita a expressão eficaz das intenções do filme (Yoon e Yu, 2011).

Caro Oca e Lopez Rodrigues (2012) realizam uma análise narrativa do filme, contextualizando seus elementos dentro das inovações do gênero pós-musical e musical obscuro, categorias estabelecidas nos estudos cinematográficos. Os autores propõem uma historiografia do cinema musical no Japão que se inicia na chegada do cinema sonoro no país, atravessando a influência do gênero americano durante o período da segunda guerra mundial e culminando na revitalização do gênero, utilizando como exemplo os filmes *A felicidade doa Katakuris* (2002), dirigido por Takashi Miike, *Princesa Guaxinim* (2005), dirigido por Seijun Suzuki e *Memórias de Matsuko* (2006). Os autores identificam uma presença do discurso televisivo dentro de *Memórias de Matsuko* (2006), correlacionando momentos históricos reais

mostrados na televisão dentro do filme com situações da vida de Matsuko, porém de forma não cronologicamente linear. Nakashima, ao abandonar a tradição local, declara que *Memórias de Matsuko* (2006) está muito mais alinhado com o estilo do musical de Hollywood do que outras abordagens mais comuns no cinema japonês desse gênero (Schilling, 2006, apud Oca e Lopez Rodruigues (2012)). Apesar dessa afirmação do diretor, os excessos estéticos e a mistura de gêneros que caracterizam este filme inevitavelmente nos fazem lembrar de suas antecessoras. Assim como *A Felicidade dos Katakuri* (2002) e *Princesa Guaxinim* (2005), este filme redefine os elementos básicos do musical americano em um contexto cultural marcado pela pós-modernidade, hibridação e intertextualidade (Oca e Lopez Rodrigues, 2012).

Calório (2014), por outro lado, aborda a obra de Tetsuya Nakashima, incluindo "Memórias de Matsuko", sob uma perspectiva transmidiática, relacionando-a aos gêneros do mangá japonês devido à incorporação de temas e estética dessas adaptações de quadrinhos, embora os filmes não sejam adaptações diretas de mangás. Porém, o autor ressalta que Nem todos os recursos desse tipo são diretamente atribuíveis ao mangá, por exemplo, em "Memórias de Matsuko", onde são usadas legendas de karaokê durante as sequências musicais, ou na expressão dos sentimentos dos protagonistas através de imagens de talk shows ou de filmes fictícios que aparecem nas telas de televisão (de forma semelhante ao que acontecia em "Amélie"). No entanto, é o próprio uso de recursos gráficos e símbolos icônicos para carregar a imagem com significados adicionais que constitui um dos laços mais fortes estabelecidos por essa geração de diretores com o universo do mangá Calório (2014).

No próximo capítulo, será feita uma apresentação de alguns conceitos da teoria da semiótica discursiva e dos aspectos narrativos e visuais que compõem uma obra audiovisual, assim como as implicações de campos dos estudos da linguagem quanto a elementos das esferas estéticas, narrativas e de gêneros da linguagem.

3 SEMIÓTICA DISCURSIVA À LUZ DE *MEMÓRIAS DE MATSUKO* (2006)

Este capítulo apresenta a semiótica discursiva, assim como os conceitos dessa teoria acionados para a análise do longa-metragem *Memórias de Matsuko* (2006), a saber: plano do conteúdo e da expressão, percurso gerativo de sentido, gramática da alteridade, semissimbolismo e semiótica plástica.

A área de estudos semióticos é caracterizada pela diversidade de abordagens. Conforme Mendes (2010), há três correntes principais de pensamento. A primeira, baseada na obra de Charles Sanders Peirce, parte da noção do signo como estrutura triádica, concentra-se na classificação dos signos e nos seus diferentes níveis de apreensão. A segunda, conhecida como semiótica discursiva, desenvolvida por Algirdas Julien Greimas, fundamenta-se nos princípios de Saussure e Hjelmslev e adota um modelo de signo em dois planos: conteúdo e expressão. A terceira, também referida como semiótica da cultura e atribuída principalmente a Iuri Lotman, explora a "semiosfera" como espaço em que habitam todas as formas de signos (Mendes, 2010).

3.1 Da semiótica discursiva

Após essa breve contextualização do campo semiótico, o foco deste trabalho recai sobre a semiótica discursiva. Essa abordagem permite a análise de diversos tipos de textos em manifestados em distintas expressões. Esse modelo, ao articular o discurso com suas condições de produção por meio da mediação da enunciação, permite uma compreensão mais profunda do texto. Ao desenvolver um sistema de regras que explicam tanto as estruturas narrativas quanto as discursivas com os mesmos princípios epistemológicos e metodológicos, a semiótica deu os primeiros passos em direção à construção de um modelo que examina não apenas o texto, mas também sua inserção no contexto (Barros, 2002).

A abordagem da semiótica discursiva permite a análise de diversos tipos de textos manifestados em distintas expressões. Este modelo permite compreender de forma mais profunda os textos pois articula o discurso com as suas condições de produção por meio da mediação e da enunciação. Ao analisar uma obra audiovisual, por exemplo, para além dos aspectos contidos dentro do filme em si, a semiótica discursiva se atenta também aos contextos da produção e do enunciador, no caso o diretor, dando uma visão mais completa (Barros, 2002).

A semiótica de Greimas busca identificar as condições nas quais um objeto se torna significativo para o ser humano. Inspirada por Saussure e Hjelmslev, ela não considera a linguagem como um sistema de signos, mas como um sistema de significações, em que o

sentido surge das relações entre elementos. Falar sobre significação é falar sobre o sentido que surge da diferença, como postulado por Saussure. Qualquer entidade semiótica é, portanto, uma rede de relações e não um termo isolado.

A semiótica de Greimas busca identificar as condições nas quais um objeto se torna significativo para o ser humano. Inspirada por Saussure e Hjelmslev, ela não enxerga as linguagens como simplesmente um sistema de signos, mas como um sistema de significações, em que o sentido surge das relações entre os elementos. Em um filme, a linguagem não surge simplesmente da adição das imagens e sons, mas sim da relação dos sentidos causados a partir da sucessão de imagens e sons e as relações de sentido apreendidas.

Barros (2002) elenca tópicos a partir de Greimas que caracterizam a teoria semiótica como:

- a) Desenvolver métodos e técnicas apropriadas para análise interna, buscando compreender o sujeito através do texto;
- b) Propor uma análise imanente, reconhecendo o texto como uma máscara que esconde leis que regem o discurso;
- c) Considerar o processo de construção de sentido, da imanência à aparência, como um percurso gerativo que vai do simples e abstrato ao complexo e concreto, permitindo descrições autônomas em cada nível de profundidade;
- d) Entender o percurso gerativo como um movimento do conteúdo, independentemente de sua manifestação linguística ou não, e anterior a ela.

No campo da linguística estrutural, Hjelmslev (1975) propõe os conceitos de plano da expressão e plano do conteúdo, correlatos aos conceitos saussurianos de significante e de significado. O autor adota os termos expressão e conteúdo que nenhum outro significado tem além de serem os fúntivos (toda unidade capaz de desempenhar função linguística) da função semiótica em questão, de forma puramente operacional e formal. No sentido da comunicação, sempre há uma relação entre os fúntivos da expressão e do conteúdo em toda função semiótica e que nenhum pode existir de forma independente nem sem a função que os unem. O autor ainda ressalta que não se deve confundir falta de conteúdo com falta de sentido, mesmo quando a expressão é vazia de sentido. Uma cena em um filme surrealista que veicula uma expressão vazia de sentido não deixa de ser um conteúdo marcado por tal falta de sentido.

A função semiótica observada na linguagem audiovisual pode ser explicada por uma relação única que passa a ter sentido explicado somente pela função em si, ao assistir *Memórias de Matsuko* (2006), ao ver a imagem da atriz Niki Nakatami caracterizada como a personagem

Matsuko, por meio da função semiótica sabemos que significa ficcionalmente a personagem Matsuko. Sendo assim, todo signo sendo ao mesmo tempo signo de uma substância do conteúdo e de uma substância da expressão, podendo assim dizer que o signo é signo de alguma coisa, no exemplo temos a imagem da atriz sendo signo da personagem.

Hjelmslev (1975) postula que todo signo, assim como os sistemas de signos, línguas e linguagens contemplam em si uma forma de conteúdo e uma forma de expressão. E ainda segundo o autor, a fim metodológico de se analisar um texto, deve-se haver a divisão das duas grandezas, permitindo compreender a formação do sentido.

A teoria propõe que o plano do conteúdo possa ser examinado pelo percurso gerativo de sentido e se manifesta no plano da expressão. A formação do conteúdo é então independente da sua manifestação da expressão, sendo integrantes do conteúdo as categorias semânticas fundamentais e seus valores de sentido gerados, assim como a narratividade que surge entre os sujeitos narrativos e os objetos de valor e os percursos figurativos que formam o discurso (Pietroforte, 2006).

No caso de *Memórias de Matsuko* (2006), os elementos do plano do conteúdo são, o embate entre as categorias semânticas de identidade x alteridade, as performances dos sujeitos Sho e Matsuko ao longo da narrativa e os elementos narratológicos das relações espaciais, temporais, contextos geográficos e políticos que contextualizam o filme. Enquanto o plano da expressão engloba como o plano do conteúdo foi materializado no filme, suas cores, componentes eidéticos, edição, cenografia, trilha sonora, etc.

Para entendermos o processo do percurso gerativo de sentido que ocorre durante a análise dos textos em seu plano do conteúdo, a semiótica discursiva utiliza de metodologia própria dividindo e organizando em diversos níveis de sentido.

Greimas desenvolveu um modelo de análise semiótica baseado na ideia de que os significados são construídos social e culturalmente, não inatos. Ele propôs uma abordagem estruturalista para a análise de significados em textos, identificando estruturas subjacentes além da superfície textual. O percurso gerativo de sentido descreve o processo pelo qual os significados são criados, desenvolvidos e transformados ao longo da interação entre os elementos semióticos em um texto, refletindo a complexidade e a dinâmica da comunicação humana (Fiorin, 2008).

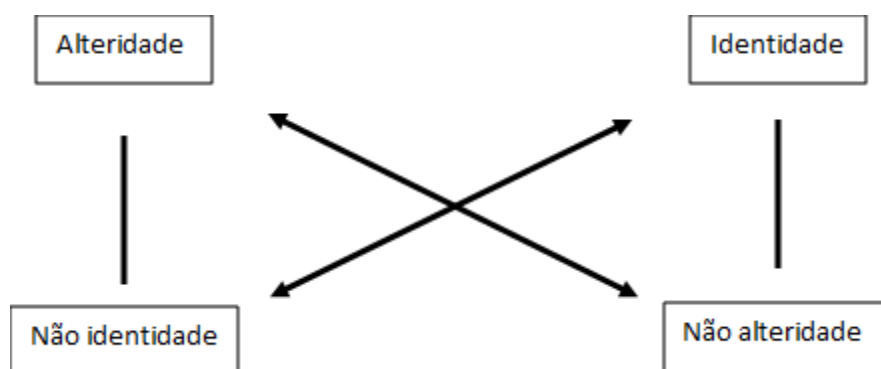
Esse percurso gerativo de sentido é organizado em três níveis de análise, do mais abstrato ao mais concreto: fundamental, narrativo e discursivo. No nível fundamental, a narrativa é reduzida às categorias semânticas básicas, facilitando a análise das categorias e suas articulações nos níveis mais complexos. Com base nas relações propostas por Greimas (1976),

conforme citado por Barros (1997), que apresenta a metodologia para o estudo da construção do sentido dos textos, que varia do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto, são estabelecidas relações entre os termos mais abstratos que compõem o nível fundamental, sugerindo os eixos de relação entre as oposições.

No âmbito nível fundamental, ocorre a definição das categorias semânticas, que servem como base para a elaboração do texto. Conforme Fiorin (2008) explica, essas categorias estão organizadas em opostos relacionados, que precisam pertencer à mesma categoria para serem corretamente ativadas. No nível fundamental, os elementos opostos convertem-se em valores através da atribuição de traços positivos ou negativos, ou, de forma mais específica, de características de /euforia/ e /disforia/. Por exemplo, dois textos podem utilizar a mesma categoria semântica, porém ao axiologizá-la de maneiras diferentes, produzem discursos distintos. No filme *Memórias de Matsuko* (2004), nota-se, nesse nível, a oposição entre /alteridade/ e /identidade/. O enunciador, Tetsuya Nakashima, retrata a alteridade de Matsuko como disfórica em relação ao padrão social de identidade. Matsuko enfrenta o conflito entre /alteridade/ e /identidade/, destacando-se por buscar a aprovação dos outros em suas interações. Nakashima descreve a alteridade de Matsuko como disfórica dentro das normas sociais que buscam a identidade. Na representação da sociedade, o enunciador destaca a busca pela identidade como um objetivo social global, acentuando a jornada da personagem e intensificando o potencial dramático da narrativa. Barros (1997) explica que essa relação de oposição entre os dois termos de um mesmo eixo semântico é representada por um modelo denominado "quadrado semiótico". O quadrado semiótico é uma representação da "articulação lógica de uma categoria semântica qualquer", ou seja, de uma estrutura básica de significação definida como a relação entre dois termos e que se baseia "em uma distinção de oposição" (GREIMAS e COURTÉS, 2011, p. 400).

Tratando-se do embate principal da protagonista Matsuko, entre /alteridade/ e /identidade/ temos o seguinte "Quadrado Semiótico":

Quadro 2 – Quadrado semiótico /alteridade/ versus /identidade/



Fonte: elaboração do autor

No segundo estágio do percurso gerativo, que aborda as estruturas narrativas, é necessário identificar os sujeitos que executam as mudanças mencionadas como operações lógicas no nível primário. O destinador é aquele que define a competência e os valores do sujeito, estabelecendo as regras do jogo e é responsável por essa mudança nas qualidades do sujeito da ação (Barros, 2002). O esquema narrativo canônico desdobra-se em quatro programas narrativos, em que cada subsequência pressupõe a anterior: manipulação, competência, performance e sanção (Mendes, 2013).

As transformações narrativas organizam-se em uma sequência canônica, assim denominada porque, de um lado, evidencia a dimensão sintagmática da narrativa e, de outro, apresenta as etapas indispensáveis no simulacro da ação humana no mundo, que é a narrativa. A fase inicial é a manipulação, onde um sujeito comunica a outro um querer e/ou um dever. Essa fase pode ser manifestada como um pedido, uma súplica, uma ordem, entre outros. A segunda fase é a competência, em que um sujeito atribui a outro o conhecimento e a capacidade de agir. Em *Memórias de Matsuko*, por exemplo, é quando Matsuko treina e aprende a se tornar uma prostituta de sucesso. A terceira fase é a performance, na qual ocorre a transformação principal da narrativa. Mais uma vez, utilizando o exemplo do filme a ser analisado, uma das performances de Matsuko é assassinar seu namorado gangster. A fase final é a sanção, que pode ser cognitiva ou pragmática. A sanção cognitiva é o reconhecimento, por parte de um sujeito, de que a performance realmente aconteceu. Em muitos textos, essa etapa é crucial, pois é nela que as mentiras são desmascaradas, os segredos são revelados etc. A sanção pragmática pode ocorrer ou não e pode envolver uma recompensa ou um castigo. Na chamada narrativa conservadora, que busca reafirmar os valores estabelecidos na fase da manipulação, os bons são recompensados e os maus punidos. Em *Memórias de Matsuko*, a sanção final é representada

pelo reconhecimento de Sho da trajetória e da identidade complexa de Matsuko, validando sua existência (Fiorin, 1995).

Em Fiorin (2000), para a semiótica discursiva, os signos são denominados textos e não se limitam a meras narrativas; quando organizados hierarquicamente, formam narrativas complexas. Inspirados nos estudos de V. Propp sobre narrativas da tradição oral russa, Greimas e Courtés desenvolveram o esquema narrativo como um modelo ideológico para refletir sobre a narratividade, identificando três segmentos autônomos na sintaxe narrativa: os percursos narrativos do sujeito-performador, do destinatário-manipulador e do destinatário-julgador, explorando a semiótica da ação, manipulação e sanção. No entanto, é importante notar que esse esquema não se limita apenas a esses três percursos, podendo haver interações entre eles, destinatários e sujeitos. A estratégia narrativa organiza os arranjos dos percursos narrativos, enquanto o esquema canônico serve como referência para possíveis desvios e expansões a serem investigados.

A última fase do percurso gerativo, que é a mais próxima da manifestação, é a das estruturas discursivas. O texto é analisado como resultado da enunciação, ou seja, como discurso. São retomadas as estruturas narrativas sob a perspectiva da instância de enunciação que as adota. Além disso, no nível discursivo, a semiótica explora os temas e as figuras que os revestem. As relações e operações básicas do nível primário, já discutidas como transformações, valores e emoções narrativas, manifestam-se, no nível discursivo, como percursos temáticos e figurativos.

Complexificando as relações da geração do sentido, Eric Landowski volta-se a estudar a semiótica do mundo natural, que para além das ações premeditadas inclui outras formas de geração do sentido pautadas em contextos mais sutis a partir dos sentimentos estésicos dos sujeitos, assim como a imprevisibilidade do acidente dos acontecimentos. Analisando os padrões e as repetições, assim como as continuidades e discontinuidades os regimes de interação buscam interpretar diferentes regimes de sentido. Tais variações no percurso focam nas diferenças operacionais nas motivações do fazer e do querer do sujeito (Landowski, 2014).

3.2 Regimes de interação e gramática da alteridade

Após identificar as categorias semânticas mais profundas do filme como o embate alteridade x identidade podemos observar ainda mais as complexificações vindas das relações entre tais. Eric Landowski, baseando-se em Greimas, apresenta os regimes de interação e sentido: programação, manipulação, ajustamento e acidente. Os dois primeiros foram

concebidos pela semiótica *standard* como programas narrativos da "operação" e da "manipulação". A diferença entre eles, do ponto de vista sociosemiótico, está nos princípios subjacentes: de um lado, um princípio geral de regularidade que define rigidamente os papéis dos protagonistas, assegurando (em teoria) a eficácia de nossas ações sobre o mundo; de outro, um princípio de intencionalidade que depende do reconhecimento mútuo dos agentes da ação como sujeitos com "competências modais" (como querer, saber, etc.) (Landowski, 2005).

Tais papéis definidos observados nos programas narrativos da operação podem ser observados em Memórias de Matsuko quando no início de sua jornada Matsuko operava regularmente nos papéis de filha e posteriormente de professora. Operar significa atuar externamente, em contraste com o manipular, que envolve uma imersão na "vida interior" de outra pessoa buscando persuadi-la a agir de maneira específica. Observamos tal jornada posteriormente na vida de Matsuko, como em seu relacionamento com o escritor Takeo Okano, que transforma Matsuko em sua amante perfeita.

Em outras palavras, do ponto de vista narrativo, a operação se confunde com a execução de uma performance que resulta diretamente na transformação de um "estado de coisas". Por outro lado, a manipulação visa transformar o mundo através de uma estratégia prévia, que considera os "estados de alma", pelo menos a competência de outro sujeito, ou seja, o "querer fazer" que o levará a agir. Isso pode ocorrer operando diretamente sobre o mundo, manipulando outro sujeito ou utilizando algum outro procedimento que ainda precisa ser identificado e definido (Landowski, 2014).

O núcleo da questão está nas diferentes maneiras de "fazer com que alguém faça". Uma primeira série de métodos, como a tentação ou a promessa e a ameaça, obtém sua eficácia, seja persuasiva ou dissuasiva, a partir do valor positivo ou negativo dos objetos que o manipulador se compromete a usar para recompensar ou punir o sujeito manipulado, dependendo se ele aceita ou recusa agir conforme a vontade do manipulador. Assim, o processo depende da capacidade das partes de comparar os valores envolvidos e avaliar as vantagens e desvantagens da transação. Nestes casos, como se trata de uma troca de valores, o acordo entre os projetos do manipulador e do manipulado se baseia em razões que, em última análise, podem ser consideradas de ordem econômica. Do ponto de vista antropológico, essa forma de manipulação está inserida em uma problemática mais ampla de troca e contrato (Landowski, 2014).

Além disso, existem estratégias mais complexas, como a lisonja ou a provocação, que exploram as conotações positivas ou negativas da imagem que o manipulador cria ou pretende criar daquele que deseja manipular. Nesse contexto, a ideia é que o segundo indivíduo cumpra o programa desejado pelo primeiro para demonstrar-lhe, e talvez a si mesmo, que está "à altura"

do simulacro positivo que lhe é apresentado ou, ao contrário, que não é tão incapaz nem tão ruim quanto o outro acredita ou finge acreditar. Aqui, a manipulação fundamenta-se na motivação subjetiva: ao sujeito, importa tanto ser reconhecido como tal, com todas as competências que isso implica, que ele se sente obrigado a agir de acordo com a imagem que deseja projetar de si mesmo. Dessa forma, a interação estratégica não ocorre mais em um plano horizontal, onde os parceiros trocam valores objetivos, mas em um eixo vertical, ou seja, hierárquico, onde a confrontação envolve o reconhecimento mútuo dos actantes. E se, no primeiro caso, as razões para submeter-se à vontade do manipulador eram essencialmente econômicas, neste segundo caso, as motivações para ceder são principalmente de ordem identitária (Landowski, 2014).

O primeiro regime proposto por Landowski (2014) é o da programação. Em *Memórias de Matsuko* podemos observar a programação no trecho em que Matsuko se conforma e se torna uma dona de casa e procura viver uma rotina “perfeita” em busca de uma segurança e previsibilidade. A programação regula, primeiramente, as atividades tecnológicas que envolvem nossas interações com objetos. No entanto, ela também pode sustentar um modelo de organização social e política de tipo tecnocrático, que abrange as relações entre indivíduos. Como esses dois aspectos podem se complementar, quanto melhor conseguirmos integrá-los, mais nos aproximaremos de um sistema de segurança ideal, sem incidentes ou desvios de qualquer tipo.

Landowski (2014) também propõe o regime da manipulação, especificando a etapa da o processo gerativo de sentido. Matsuko é uma personagem que manipula muito pouco durante a trama, no entanto, é destinatária da manipulação de grande parte dos outros personagens. Vemos então diversos indivíduos exercendo seus quereres através de Matsuko. A interação entre indivíduos dotados que querer opera então na lógica de manipular o outro a querer uma coisa ao invés de outra. A manipulação - e de forma mais abrangente, a estratégia, que desenvolve em maior escala a mesma lógica do "fazer-fazer" - constitui, em seu cerne, o recurso das sociedades civis fundamentadas na interdependência entre seus membros.

O regime do ajustamento, segundo Landowski (2014), é caracterizado por uma diferença, não mais guiados pela lógica da persuasão (junção) como na manipulação, mas pela lógica do fazer conjunto (união). Neste regime os indivíduos se reconhecem como dotados de querer, mas ao invés de tentar impor o seu querer um ao outro agem juntos cooperando. No entanto, os esforços colaborativos surgem unilateralmente, uma interação de iguais, na qual o que guias suas ações são a capacidade de sentir de forma recíproca para com o outro, o que Landowski batiza de competência estética. O relacionamento de Matsuko com Megumi passa

por tal regime, de forma que em nenhum momento uma tenta impor efetivamente um querer sobre a outra, mas juntas, a partir da sensibilidade de ambas, constroem uma relação marcada pelo ajustamento.

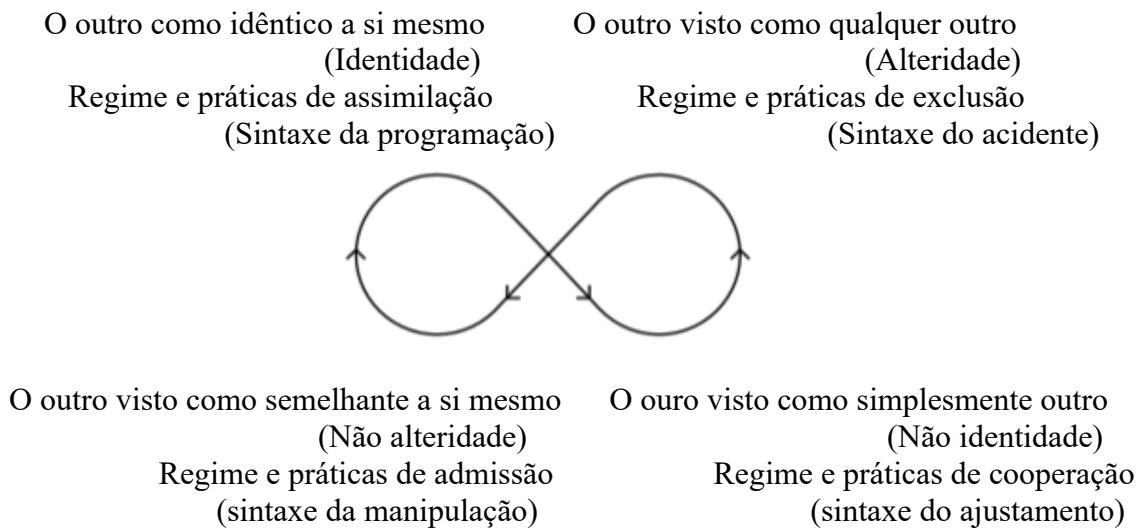
O regime do acidente, segundo Landowski (2014), se fundamenta no princípio da aleatoriedade do acaso. Esse princípio se manifesta de duas maneiras opostas: como uma probabilidade possível, porém muito difícil, como a de se ganhar na loteria; e como fenômenos fatalísticos, como um raio atingir um indivíduo. Isso desafia as ações previsíveis dos atores. Na gramática narrativa, o acaso não possui competência racional clara ou intencionalidade reconhecível. Sendo sua aleatoriedade incompatível com o conceito de papel temático, por definição um acontecimento impossível de ser previsto pelos atores, criando espaço para um novo regime na gramática narrativa e discursiva que possa compreender uma realidade não tematizada.

Landowski (2023), no artigo *Pour une grammaire de l'altérité*, propõe a definição de uma gramática interacional (modal) dos conceitos de “outro” e “mesmo”, procurando definir uma sintaxe do “outro”. Para o autor o que define o senso de identidade de um indivíduo e para o outro o reconhecimento do outro como outro é uma lógica anterior, independentemente de qualquer característica distintiva superficial (Landowski, 2023). Tal gramática é útil quando analisamos uma personagem com o programa narrativo como a de Matsuko, pois a alteridade é uma das categorias semânticas básicas de seu percurso gerativo de sentido. Aprofundando-se então na gramática da alteridade podemos atingir níveis de reflexões ainda mais complexos em termos de estruturas.

Os estereótipos sociais neste caso são tidos como papéis temáticos esquematizados, quando Matsuko se torna marginalizada passa a operar segundo uma lógica contraposta a da sociedade “funcional”. A isotopia de Matsuko passa a ser figurativizada pelo papel temático de “louca”, que a relativiza e distancia da sociedade. Landowski também identifica a percepção inicial de autonomia relativa como o surgimento da identidade, denominando de descoberta inaugural, concluindo a lógica semiótica de que a existência precede a essência. Tal percepção aplicado ao caso de Matsuko reflete na sua dificuldade de ter essa percepção de autonomia relativa, acarretando assim em um processo de surgimento de identidade complexificado (Landowski, 2023).

O esquema abaixo define os diversos casos a serem considerados:

Quadro 3 – esquema gramática da alteridade



Landowski (2023) propõe os regimes de alteridade seguindo sintaxes diversas podendo variar por exemplo por isotopias geracionais, culturais, sexuais etc. Ao todo o autor propõe quatro regimes: identidade, alteridade, não alteridade e não identidade. O valor semiótico de cada regime de alteridade vai depender então do grau de produtividade semiótica específico do regime de significado que corresponde ao regime de interação acionado pelo regime de alteridade em questão (Landowski, 2023).

No início de *Memórias de Matsuko*, a protagonista vive um momento em que sua vida parece alinhada ao que se espera dela socialmente. Como professora, Matsuko adota um comportamento exemplar, esforçando-se para cumprir as expectativas do seu papel. Sua postura revela o peso de uma normalidade assimilada: ela segue as convenções sociais e profissionais de maneira impecável, buscando a aceitação em um sistema que valoriza a conformidade. No entanto, esse aparente pertencimento esconde uma realidade opressora, onde não há espaço para diálogo ou para o reconhecimento de suas necessidades mais íntimas. Matsuko não é apenas uma professora; é uma mulher sufocada por um modelo que exige adesão irrestrita, ignorando qualquer traço de individualidade.

Essa dinâmica pode ser compreendida à luz do *regime da programação*, como descrito por Landowski (2005). Nesse regime, as relações entre os sujeitos são unilaterais: normas são impostas e seguidas sem contestação, e o diálogo entre as partes é inviabilizado. Semioticamente, é um processo negativo, pois cristaliza os significados em torno de uma ideologia que elimina possibilidades de novas significações. No caso de Matsuko, sua

conformidade ao papel de professora não a liberta do peso de atender a padrões impostos. Ao contrário, ela é enclausurada por uma normalidade que ignora sua complexidade como sujeito.

Esse regime também revela uma hierarquia implícita de pertencimento. Indivíduos marcados pela alteridade, mesmo quando tentam se assimilar, enfrentam barreiras adicionais. O esforço para "pertencer" é desproporcional, pois o estigma de ser diferente não desaparece facilmente. Um exemplo comum é o de estrangeiros, que mesmo abandonando comportamentos locais, continuam sendo vistos como outros, precisando se provar constantemente. Da mesma forma, Matsuko, mesmo dentro de um sistema que parecia aceitá-la enquanto ela desempenhava seu papel, não escapava de um julgamento silencioso que corroía sua subjetividade.

O que vemos na trajetória de Matsuko, especialmente nesse ponto inicial, é a manifestação de uma ideologia assimiladora. Essa ideologia, fundamentada na crença de que as diferenças devem ser apagadas em favor de uma uniformidade universal, alimenta regimes sociais e políticos onde o "normal" se opõe aos particularismos. Tal estrutura não apenas silencia as diferenças, mas também força os indivíduos a abandonarem traços fundamentais de sua identidade em troca de uma aceitação ilusória. Matsuko é a expressão dessa luta: uma mulher que, ao se conformar, vê sua humanidade lentamente apagada, mostrando como o regime de programação pode ser devastador para aqueles que carregam qualquer marca de alteridade.

Na fase adulta de Matsuko, seu relacionamento com Ryo ilustra uma tentativa de interação pautada pela reciprocidade. Ambos os personagens parecem renunciar a certas posições de privilégio – Matsuko, com sua tendência a submeter-se completamente aos outros, e Ryo, ao reconhecer as limitações e sacrifícios de Matsuko – na busca por um objeto-valor em comum: amor e pertencimento. Nesse contexto, é possível identificar uma dinâmica que se aproxima do *regime da manipulação*, como descrito por Landowski (2023).

O regime da manipulação pressupõe uma relação de alteridade baseada na reciprocidade, onde ambas as partes se reconhecem como totalidades. Aqui, a alteridade não é negada ou perseguida, mas tolerada. Isso exige um nível de negociação entre os sujeitos, em que cada um abre mão de algo para se aproximar do outro. No caso de Matsuko e Ryo, o relacionamento não se baseia na imposição de normas externas, mas em interações que buscam influenciar e moldar o comportamento do outro, na tentativa de construir um espaço comum.

Landowski (2023) aponta que o regime de manipulação, quando comparado ao regime de programação, apresenta vantagens significativas. Enquanto a programação cristaliza significados e sufoca a possibilidade de inovação, a manipulação promove a criação de novos sentidos, graças à interação dinâmica entre os sujeitos. É um regime semioticamente positivo,

pois permite a co-construção de valores, mesmo que isso dependa de uma relação de poder e de concessões mútuas.

O relacionamento de Matsuko e Ryo, no entanto, também expõe as fragilidades dessa busca por reciprocidade. Embora ambos tentem equilibrar as dinâmicas de manipulação, o sacrifício pessoal de Matsuko é frequentemente maior. A renúncia contínua de seus próprios desejos e necessidades a coloca em uma posição vulnerável, e o equilíbrio delicado da reciprocidade é ameaçado quando as ações de Ryo deixam de corresponder à intensidade do compromisso de Matsuko. Esse descompasso revela como o regime da manipulação, apesar de positivo, pode se deteriorar quando uma das partes não sustenta o pacto de troca.

A relação entre Matsuko e Megumi em *Memórias de Matsuko* apresenta um momento raro de cumplicidade genuína na vida da protagonista. Diferentemente de outras relações marcadas por manipulação ou programação, a amizade entre as duas floresce como um espaço onde a valorização é recíproca e íntima. Não há entre elas a busca por um objeto-valor em troca; ao contrário, a conexão se estabelece a partir de uma vontade mútua de cooperar, baseada em sentimentos estésicos – aqueles que emergem de percepções sensíveis e afetivas. É nessa dinâmica que se manifesta o *regime da cooperação*, conforme descrito por Landowski (2023).

No regime da cooperação, o outro é visto positivamente como um parceiro em potencial, alguém com quem se pode construir novos significados de maneira sensível e espontânea. Landowski aponta que, nesse regime, as normas não são preestabelecidas nem impostas, mas surgem organicamente a partir das interações. Essa fluidez é exemplificada nas amizades, onde a ausência de uma intenção normativa explícita permite que os indivíduos ajustem seus comportamentos mutuamente, valorizando mais o "ser" do que o "ter".

A amizade entre Matsuko e Megumi reflete esse espírito. Os ajustes dentro da relação não vêm de uma busca consciente por equilíbrio, mas da sensibilidade que cada uma demonstra em aceitar e valorizar a outra. Esse ajustamento, descrito por Landowski como um comportamento interacional unilateral, não exige contrapartidas; ele se baseia em uma abertura para o outro, na cooperação desinteressada e na vontade de criar juntos algo único.

Ao comparar o regime da cooperação com outros regimes, Landowski destaca sua positividade semiótica, pois privilegia a criação de novos significados em vez de impor ou negociar valores predefinidos. A relação entre Matsuko e Megumi ilustra como a cooperação pode gerar espaços de liberdade emocional e de acolhimento, onde ambas as partes encontram sentido na própria interação, sem a necessidade de um objeto de troca.

No entanto, o otimismo que permeia o regime da cooperação também evidencia sua fragilidade. Em *Memórias de Matsuko*, a profundidade da amizade entre Matsuko e Megumi

parece ser uma das poucas âncoras afetivas verdadeiras na vida da protagonista, mas a própria complexidade emocional de Matsuko e as circunstâncias externas acabam interferindo na continuidade dessa relação. Ainda assim, esse vínculo ressalta a possibilidade de um ajustamento sensível que, embora efêmero, traz à tona a capacidade humana de cooperar sem expectativas, valorizando o outro como um fim em si mesmo.

O regime da exclusão é introduzido logo no início de *Memórias de Matsuko*, quando a protagonista é retratada como uma figura marginalizada, definida pelos estereótipos de "louca" e "desajustada". Tanto sua família quanto a sociedade a relegam a um estado de isolamento e invisibilidade, ignorando sua complexidade como indivíduo. Essa exclusão, inicialmente imposta pelos outros, gradualmente é internalizada por Matsuko, que, em sua fase final, adota o autoisolamento como forma de concordar com o julgamento social. Sua vida se transforma em um ciclo de afastamento, primeiro como vítima da exclusão alheia e depois como agente da própria segregação.

Essa dinâmica dialoga com o *regime da exclusão*, descrito por Landowski (2023), onde o outro é visto como radicalmente estranho – um “todo-outro” que não pertence à ordem normalizada. Esse regime produz estereótipos desumanizadores, como "bárbaro", "louco" ou "terrorista", que justificam comportamentos de rejeição, segregação e até expulsão. Na esfera política, isso se reflete em regimes de segregação que desumanizam grupos inteiros com base em características superficiais, ignorando o que realmente constitui a identidade.

Landowski (2023) também reconhece a autoexclusão como parte desse regime, destacando o papel de sentimentos como culpa e inferioridade, que levam o próprio indivíduo a se isolar. Matsuko exemplifica esse processo em sua trajetória: marcada por experiências de rejeição, ela internaliza o julgamento social, passando a enxergar a si mesma como indigna de pertencimento. Essa autoexclusão não apenas reforça o isolamento imposto pelos outros, mas também cristaliza o papel de Matsuko como um "todo-outro", incapaz de encontrar espaço dentro das estruturas normativas.

Apesar de sua carga negativa, Landowski aponta uma possibilidade semioticamente positiva no regime da exclusão: a inclusão do “todo-outro” como forma de reconhecer e interpretar novos significados. A etnografia, por exemplo, é citada como uma prática que não apenas observa, mas busca compreender o sentido do outro, contrastando com a exclusão pura, que sufoca qualquer possibilidade de criação de significado.

Em *Memórias de Matsuko*, essa positividade pode ser vislumbrada na tentativa do sobrinho de reconstruir a história de sua tia. Ao resgatar memórias e fragmentos de sua vida, ele questiona a narrativa de exclusão que a reduziu a uma "louca" e tenta reinterpretar seu

sentido enquanto indivíduo. Nesse esforço de inclusão simbólica, o filme sugere que mesmo o "todo-outro" pode ser compreendido, abrindo caminhos para a criação de significados novos e mais humanos.

Matsuko, portanto, personifica o impacto devastador do regime da exclusão, mas também a possibilidade de superar sua lógica ao enxergar o outro – mesmo o radicalmente diferente – como alguém digno de interpretação e ressignificação.

Em *Memórias de Matsuko*, o diretor Tetsuya Nakashima explora a complexa relação entre o plano da expressão e o plano do conteúdo, um conceito central na semiótica discursiva. A narrativa do filme não apenas transita entre diferentes estilos cinematográficos, mas também utiliza esses estilos como uma "gramática cinematográfica" que reflete diversos regimes de alteridade. Esses regimes, em grande parte, dependem da relação entre a forma e o conteúdo que o filme deseja comunicar. No início, a representação de Matsuko é marcada pela exclusão e pela marginalização. Seu pai, ao apresentá-la a Sho, a caracteriza como uma figura sem existência ou valor, o que ressoa com o regime da exclusão. Essa primeira imagem de Matsuko no filme, criada com uma expressão visual que reforça sua invisibilidade e rejeição, ilustra como o plano da expressão (formas, imagens, gestos) pode ser usado para construir uma representação do conteúdo, ou seja, da identidade da personagem, de maneira simbólica.

Conforme a trama se desenrola, a perspectiva sobre Matsuko muda, e Sho começa a descobrir outras facetas de sua personalidade, principalmente por meio de seu relacionamento com a amiga Megumi. A relação entre Matsuko e Megumi, ao contrário, é caracterizada por uma valorização mútua, sem a busca por um objeto de valor, mas baseada na aceitação do ser. Essa relação de cooperação é representada de forma visualmente diferente, utilizando recursos expressivos que contrastam com aqueles usados para ilustrar a exclusão de Matsuko. No plano da expressão, essa transição de uma representação de exclusão para uma de cooperação é notável pela alteração nos tons de cor, no ritmo da edição e até nas distorções estilísticas, marcando uma mudança na natureza do conteúdo, que passa a ser reconhecido e valorizado.

Essas diferenças de tratamento entre os regimes de alteridade no filme podem ser compreendidas à luz das distinções feitas por Hjelmslev (com base na semiótica de Greimas e Courtés), que propõe a ideia de sistemas monoplanos e biplanos. Nos sistemas monoplanos, como os que operam em contextos simbólicos, há uma correspondência direta e perfeita entre o plano da expressão e o plano do conteúdo. No entanto, no caso de *Memórias de Matsuko*, essa correspondência não é simples. O conteúdo de Matsuko, suas experiências e suas emoções, são complexos e multifacetados, e a forma com que o filme expressa essas nuances não é uma simples correspondência com o conteúdo. Há uma decomposição de semas, as unidades de

significado que constroem a identidade da personagem, e femas, as unidades de forma, que são manipuladas ao longo do filme para criar uma representação de complexidade e transformação. Por meio do conceito de sistemas semissimbólicos, podemos entender como a interação entre o plano da expressão e o plano do conteúdo é feita de maneira mais fluida e aberta. Diferente dos sistemas simbólicos rígidos, onde a expressão e o conteúdo estão perfeitamente alinhados, a semiótica discursiva permite que os significados se deslocem, mudem e sejam reconfigurados conforme as interações entre os personagens e suas experiências. Essa dinâmica é especialmente rica em *Memórias de Matsuko*, onde os estilos cinematográficos e a construção das relações de alteridade são usados para revelar os diferentes modos de significar que surgem das interações entre as personagens. Ao longo do filme, o conteúdo da vida de Matsuko, suas emoções e suas lutas, são expressos de maneira a provocar uma constante reflexão sobre o que é representado e como isso é representado, oferecendo uma análise profunda da complexidade dos sistemas semi-simbólicos.

3.3 Abordagem semiótica do plano da expressão: textos sincréticos

No filme *Memórias de Matsuko*, Tetsuya Nakashima utiliza uma combinação de estilos audiovisuais que podem ser analisados à luz do conceito semiótico de sincretismo, inicialmente introduzido por Hjelmslev. Originalmente relacionado à neutralização em fonologia, o sincretismo descreve a sobreposição de dois elementos funcionais, como uma troca suspensa entre termos que, em certos contextos, se fundem. Na análise de narrativas, esse conceito pode ser estendido para situações em que diferentes categorias ou expressões são unificadas sob uma única categoria semiótica. No caso do filme, o sincretismo pode ser observado na sobreposição de diversas formas de expressão, como o visual, o sonoro e o cronológico, que se entrelaçam para criar uma compreensão mais profunda da identidade de Matsuko e das relações de alteridade que ela vive.

O sincretismo no cinema se caracteriza pela combinação de elementos formais que, juntos, geram um único efeito de sentido. Nakashima utiliza diferentes linguagens, como a visual e a sonora, para explorar as várias camadas da personalidade de Matsuko. A expressão visual, com sua paleta de cores e cenários altamente estilizados, se mistura com a expressão auditiva e os elementos narrativos para criar uma estrutura semiótica que vai além da mera combinação de linguagens. Essa integração de diferentes formas de manifestação permite que o filme nos conduza por múltiplas facetas da personagem e suas experiências sem perder a coesão narrativa.

O conceito de sincretismo também pode ser explorado em termos de como a linguagem verbal se associa a outras formas de expressão, como a imagem ou o som. Teixeira (2004) argumenta que em obras como a poesia, por exemplo, a materialidade do significante, como o ritmo ou a disposição gráfica, pode ser explorada de maneira a destacar as características próprias de cada linguagem. Em *Memórias de Matsuko*, essa ideia se reflete na maneira como a expressão sonora e a estética visual não apenas complementam, mas também acentuam as emoções e o desenvolvimento da narrativa. O som e as imagens, muitas vezes, ganham protagonismo, criando uma atmosfera sensorial que não se limita ao conteúdo verbal, mas também é profundamente marcada pela experiência audiovisual.

Discini (2020), ao examinar a função estética e utilitária dos textos a partir do conceito de fato poético de Greimas, destaca como a interação entre os planos da linguagem pode gerar diferentes efeitos de sentido. Segundo Discini, a literalidade surge da maneira como os textos se relacionam, com a maximização ou minimização da estesia – a capacidade de provocar uma experiência sensorial e emocional no receptor. Aplicando essa perspectiva ao cinema, a transparência maximiza a estesia através de uma expressão sutil e integrada, enquanto a opacidade minimiza essa fluidez, evidenciando a materialidade e a construção dos signos cinematográficos (DISCINI, 2020).

Esses conceitos são essenciais para uma análise crítica do cinema, pois permitem compreender como diferentes abordagens estilísticas influenciam a experiência e a interpretação do espectador. A transparência tende a criar uma ilusão de realidade e imersão, enquanto a opacidade desestabiliza essa ilusão, provocando uma consciência crítica e uma apreciação mais analítica dos elementos formais da obra.

Jean-Marie Floch (1985), ao introduzir o conceito de "semiótica plástica" em *Petites Mythologies de l'œil et de l'esprit*, define essa disciplina como uma abordagem que vai além do estudo das manifestações artísticas, abrangendo também os elementos visuais presentes no mundo natural. No contexto de *Memórias de Matsuko*, a semiótica plástica pode ser aplicada à maneira como a expressão visual do filme constrói e organiza os diferentes aspectos da vida de Matsuko. Um exemplo disso é a maneira como a direção de arte utiliza cenários e figurinos para transmitir as mudanças na vida de Matsuko ao longo do tempo. Em diversas cenas, o cenário de seu apartamento, que em momentos de maior desespero é escuro e vazio, reflete sua solidão e desolação, enquanto em outros momentos, como quando ela experimenta breves momentos de felicidade, o ambiente se transforma, preenchendo-se de objetos e cores mais vivas, ainda que de maneira muito sutil, refletindo um leve alívio emocional.

Oliveira (2004) utiliza a terminologia "plástica" para descrever o arranjo da expressão visual de qualquer texto, seja artístico ou não. No caso do filme, a semiótica plástica se aplica ao modo como o diretor utiliza o movimento de câmera e os enquadramentos para criar uma experiência sensorial no espectador. Em uma das cenas mais impactantes, quando Matsuko é confrontada com seu destino de abandono, a câmera a acompanha em planos fechados, enquanto ela está em uma posição encurvada, isolada, destacando sua vulnerabilidade. A forma como o espaço ao seu redor se expande ou se contrai, de acordo com sua condição emocional, intensifica a interpretação sensorial do sofrimento de Matsuko e cria uma imersão na narrativa emocional.

Greimas (1984) propõe a semiótica como uma construção coletiva, e no caso de *Memórias de Matsuko*, a interação entre planos da linguagem visual e seus significados pode ser observada na transição entre diferentes momentos da vida da protagonista, como nas cenas em que ela é vista de maneiras contrastantes: como uma jovem alegre, depois como uma mulher marginalizada. A utilização de objetos no cenário também contribui para essa construção simbólica. Por exemplo, quando Matsuko, em uma das cenas mais simbólicas do filme, tenta se reencontrar em um salão de beleza, o uso de espelhos quebra a imagem de si mesma, fazendo a reflexão de sua identidade fragmentada ser central para o entendimento de sua trajetória. Esses elementos visuais são organizados de acordo com o contexto da história, mas também, como uma forma de interação que impacta diretamente no significado das cenas.

A ideia de "figuratividade", segundo Greimas (1984), também se aplica à forma como os quadros do filme, ao exibir detalhes visuais, como a movimentação de personagens e objetos, criam uma "figura" que remete a algo real ou simbólico. Em *Memórias de Matsuko*, o movimento não é apenas o resultado de uma sequência de imagens, mas um processo carregado de simbolismos que refletem as experiências emocionais da protagonista. Em uma cena em particular, durante o clímax do filme, a câmera segue Matsuko em uma longa caminhada pelas ruas, onde a cinematografia utiliza uma série de elementos de cenário, como o trânsito caótico e os rostos indiferentes das pessoas, para transmitir a sensação de que ela está em um mundo imenso e distante, que a ignora e a exclui. O movimento da câmera e a ausência de qualquer interação real com os outros personagens acentuam sua solidão e seu deslocamento emocional.

A relação entre os planos da expressão e do conteúdo em *Memórias de Matsuko* reflete a semiose complexa que caracteriza a linguagem visual. O filme não só representa visualmente a vida de Matsuko, mas também explora as relações entre os planos expressivos e seus significados. A linguagem cinematográfica não segue uma relação direta e única entre a imagem e o seu conteúdo, mas sim uma interação dinâmica, onde cada cena carrega múltiplas camadas

de significados. Um exemplo claro disso é a sequência em que Matsuko se vê rejeitada por sua própria família. A forma como as personagens estão posicionadas no espaço – com Matsuko em um canto escuro da cena e os outros em um ambiente bem iluminado e distante dela – serve para destacar a distância emocional que ela sofre, sendo fisicamente e simbolicamente afastada. O conceito de sistemas semissimbólicos, mencionado por Oliveira (1995), também se aplica ao filme, pois a linguagem visual do filme não se limita à representação de realidades externas, mas organiza os diferentes elementos de forma a criar uma experiência sensorial única. Em uma das cenas de confronto emocional, quando Matsuko finalmente se abre sobre seu sofrimento, a utilização de uma iluminação suave que começa a mudar lentamente para tons mais intensos vai criando uma tensão emocional crescente, em harmonia com o que ela está expressando verbalmente. A construção da cena através da luz e sombra, sem uma correspondência direta com a fala, intensifica a sensibilidade do momento.

Em relação à estética, a semiótica plástica proposta por Oliveira (1995) se traduz no modo como as imagens de *Memórias de Matsuko* não são apenas vistas, mas também sentidas. O filme utiliza o movimento de câmera, a iluminação e os objetos para proporcionar um senso de imersão que vai além da simples representação visual. Em uma cena de maior tensão, quando Matsuko se encontra sozinha em seu quarto, rodeada por seus próprios objetos pessoais que parecem representar suas memórias e frustrações, a disposição desses objetos no espaço, em meio à penumbra, transmite a sensação de sufocamento psicológico. Essas imagens não apenas representam a solidão de Matsuko, mas também evocam sensações de ansiedade e desesperança, ampliando a carga emocional da cena.

A semiótica plástica, conforme as contribuições de Jean-Marie Floch (1985), aborda a interação entre os elementos visuais presentes no plano da expressão e suas correlações com o plano do conteúdo. Ela foca em como os aspectos figurativos e plásticos se organizam para criar significado em diferentes formas de expressão, como pinturas, cartazes e filmes. Em obras cinematográficas, como *Memórias de Matsuko* (2006), de Tetsuya Nakashima, essa abordagem revela a complexidade das interações visuais e narrativas e como elas são utilizadas para construir camadas de sentido.

No filme, a relação semissimbólica entre os elementos de expressão e de conteúdo é explorada por meio de uma linguagem visual rica, que faz alusões a diferentes gêneros cinematográficos. Essa articulação, de acordo com Greimas e Courtés (1983), permite que os planos da expressão e do conteúdo não se limitem a relações fixas ou arbitrarias, mas sim a relações dinâmicas que articulam sentidos de forma multifacetada. Nakashima utiliza elementos como textura da imagem, movimentos de câmera, trilha sonora, cenografia, figurino e

maquiagem para dialogar com categorias de conteúdo como os regimes de alteridade e as emoções dos personagens. Essa dinâmica é evidente na maneira como diferentes gêneros são empregados para representar os diversos momentos da vida de Matsuko e de seu sobrinho, Sho.

Um exemplo significativo é o comportamento recorrente de Matsuko de fazer uma careta em momentos de estresse. Em uma cena inicial, quando Matsuko é repreendida pelo pai, a combinação de uma música cômica e a iluminação vibrante estabelece um tom leve e quase caricatural, remetendo ao gênero da comédia. Contudo, em outra cena posterior, quando Matsuko está sozinha e perdida em sua decadência, o mesmo gesto é retratado sob uma ótica dramática, com uso de sombras marcadas e uma música melancólica. Essa resignificação não apenas reforça o impacto emocional do momento, mas também convida o espectador a revisitar cenas anteriores sob uma nova perspectiva. O mesmo elemento expressivo, ao ser deslocado para diferentes contextos, amplia seu potencial semântico e cria uma experiência de sentido mais complexa e profunda.

Ao longo do filme, estilos cinematográficos são intercalados, refletindo a evolução emocional e psicológica dos personagens. Em cenas que evocam os momentos mais felizes da vida de Matsuko, por exemplo, é comum o uso de cores saturadas e iluminação intensa, remetendo a gêneros como o melodrama ou mesmo a fantasia. Em contraste, cenas que retratam sua decadência, como seu isolamento final, utilizam tons escuros, texturas granuladas e enquadramentos mais fechados, criando uma atmosfera que remete ao filme noir ou ao drama existencial. Essa transição visual reforça a narrativa e permite que o espectador interprete os eventos sob diferentes prismas, oscilando entre efeitos de opacidade, quando os elementos visuais se destacam em sua materialidade, e transparência, quando servem para imergir o público na história.

Outro aspecto relevante é a relação entre os regimes de alteridade presentes no plano do conteúdo e suas correspondências no plano da expressão. Por exemplo, em cenas que destacam a exclusão social de Matsuko, como os momentos em que é rejeitada pela família ou pela sociedade, o filme utiliza uma combinação de ângulos de câmera inclinados, cores frias e trilha sonora dissonante, enfatizando a sensação de isolamento. Em contraste, cenas que destacam momentos de cooperação ou conexão, como o reencontro de Sho com a memória de Matsuko, utilizam enquadramentos equilibrados, uma paleta de cores quentes e trilha sonora harmônica, remetendo ao drama clássico e criando uma atmosfera de resolução emocional.

A abordagem semissimbólica proposta por Greimas (1975) revela-se particularmente útil na análise dessas relações, pois permite compreender como elementos expressivos e conteudísticos dialogam para produzir sentidos dinâmicos e multifacetados. Em *Memórias de*

Matsuko, essa dinâmica se manifesta na forma como os gêneros cinematográficos são apropriados e combinados, criando uma experiência narrativa que oscila entre a leveza e a gravidade, entre a ilusão e a reflexão crítica. Essa complexidade é essencial para compreender como o filme utiliza os recursos da linguagem cinematográfica para explorar os aspectos múltiplos e contraditórios da vida de sua protagonista, ao mesmo tempo em que convida o espectador a refletir sobre as nuances de sua história.

3.4 Gêneros do discurso

A fim de recorrer a teoria de gêneros do discurso proposta por Bakhtin como forma de analisar a estética de *Memórias de Matsuko* (2006), apresentam-se os conceitos de dialogismo, enunciado e estilo, segundo o autor. O pensamento de Bakhtin explora a comunicação humana como um processo profundamente interativo e dialógico, fundamentado no conceito de responsividade. Para ele, ao compreender a significação de um texto, o ouvinte ou leitor não atua de forma passiva; ao contrário, adota uma postura ativa, respondendo à mensagem de acordo com sua interpretação. Essa resposta pode ser de concordância, rejeição ou uma adaptação parcial do conteúdo, revelando a natureza dinâmica da compreensão (Bakhtin, 2003).

Bakhtin também discute a relação entre a leitura individual e social de uma obra. Segundo ele, ao se engajar com um texto, o leitor posiciona-se como participante do diálogo, porém seu entendimento não é meramente subjetivo. Em vez disso, a compreensão é uma resposta ativa que se origina do diálogo com o material, proporcionando uma resposta única, moldada pela interação com o discurso apresentado. Esse processo revela a unicidade do ser e do evento, enfatizando a importância da relação entre o "eu" e o "outro" como um componente essencial na formação de sentido e no entendimento de uma mensagem. Para Bakhtin, essa interação possui uma dimensão axiológica, onde valores, perspectivas e significados são continuamente (re)negociados no contexto do diálogo (Bakhtin apud Fiorin, 2011).

O conceito de dialogismo, central na teoria de Bakhtin, estabelece que todo discurso é permeado por discursos alheios. O dialogismo se refere às relações de sentido entre dois ou mais enunciados, onde o real se apresenta para nós sempre de maneira semiótica, ou seja, linguisticamente. Dessa forma, não há objetos que não estejam envolvidos em discurso, e são os enunciados, não as unidades isoladas da língua, que têm natureza dialógica. Cada enunciado é considerado um acontecimento único, cuja interação com outros enunciados pode assumir uma relação contratual ou polêmica, seja de divergência ou convergência. A relação dialógica

pode gerar polêmicas claras ou veladas, onde o estilo e o gênero interagem e influenciam a expressão do enunciado.

O estilo, por sua vez, segundo Bakhtin (2003) consiste no conjunto de procedimentos e recursos utilizados para dar acabamento a um enunciado, criando um efeito de sentido que reflete uma individualidade própria. Esse estilo se constrói em oposição a outros estilos, delineando a relação entre gênero e estilo no âmbito discursivo. O processo de estilização consiste na imitação de um texto ou estilo preexistente, sem necessariamente implicar negação, crítica ou ironia em relação ao conteúdo original. Nesse contexto, a paródia configura-se como uma modalidade específica da estilização, distinguindo-se por sua intencionalidade crítica, ao mimetizar determinada forma discursiva com o propósito de ridicularizar, desqualificar ou subverter seus sentidos. Bakhtin também diferencia entre intertextualidade e interdiscursividade. Para ele, toda relação dialógica envolve intertextualidade, na medida em que o enunciado pertence à ordem do sentido, enquanto o texto é sua manifestação concreta. No que Bakhtin denomina como o terceiro conceito de dialogismo², ele defende que o mundo interior do sujeito é dialogizado pela heterogeneidade das vozes sociais, sendo os enunciados constitutivamente ideológicos, pois representam respostas ativas às vozes interiorizadas do contexto social.

Embora sejam relativamente estáveis, os gêneros não são imutáveis; eles estão sujeitos a transformações, acompanhando as mudanças na sociedade e nos modos de percepção e expressão. Bakhtin propõe que os gêneros do discurso são tipos de organização textual caracterizados por uma estrutura relativamente estável e por compartilharem uma organização temática, composicional e estilística semelhante. Para ele, os enunciados não se produzem fora das esferas de ação social; são produtos intrinsecamente relacionados ao contexto em que surgem e se manifestam. O que interessa a Bakhtin na análise dos gêneros é sua constituição, que reflete não apenas as intenções do locutor, mas também as condições de produção e recepção.

Bakhtin (2003) diferencia os gêneros em primários e secundários. Os gêneros primários, como as conversas cotidianas, piadas e telefonemas, são produzidos na vida cotidiana e geralmente possuem uma estrutura mais simples e flexível. Os gêneros secundários, como os

² Algumas abordagens críticas recentes têm problematizado a atribuição exclusiva a Mikhail Bakhtin de certas formulações teóricas que compõem o chamado terceiro momento do dialogismo. Argumenta-se que essas ideias, presentes especialmente em obras publicadas sob o nome de Valentin Volochínov, podem refletir uma autoria compartilhada ou até mesmo a primazia do próprio Volochínov na concepção de determinados conceitos. Essa discussão levanta implicações importantes sobre os limites da autoria no interior do chamado Círculo de Bakhtin e sobre a forma como a teoria do dialogismo foi posteriormente consolidada (Rothman, 2023).

discursos jornalísticos, políticos, religiosos e artísticos, são mais complexos e se desenvolvem em contextos institucionais e culturais mais formais. Certos gêneros são mais flexíveis, como aqueles da intimidade familiar e da esfera literária, enquanto outros tendem a ser mais rígidos. Bakhtin argumenta que o estilo individual de um autor ou locutor não é completamente livre do gênero, pois o gênero estabelece uma estrutura que une estabilidade e instabilidade, permanência e mudança. Dessa forma, o surgimento de novos modos de ver e interpretar o mundo cria gêneros e transforma os existentes.

Torna-se fácil associar os conceitos de Bakhtin aos da semiótica discursiva, apesar da terminologia distinta, o estilo e o gênero para o autor se relacionam ao encontro das categorias de plano do conteúdo de plano da expressão, assim como os níveis do percurso gerativo de sentido. Entendemos assim, que para Bakhtin, por associação, que um gênero do discurso é um texto que compartilha semelhanças em seus efeitos com base na intertextualidade presente em todo texto produzido, diferenciando-se ou se assemelhando dos outros textos já existentes, assim como sua veiculação social. Textos produzidos em contextos e com intenções similares tendem a compartilhar traços em sua elaboração capazes de agrupá-los ou distingui-los em categorias. Tais categorias podem ser mais ou menos abrangentes conforme o recorte das circunstâncias da elaboração dos textos. No caso de “Memórias de Matsuko” (2006), do mais abrangente ao mais restrito podemos enquadrar: gênero artístico (secundário), gênero cinematográfico, cinema japonês, drama. Para além disso, especificando ainda mais, chegamos na obra do autor Tetsuya Nakashima, que está incluída dentre os gêneros citados.

4 ANÁLISE

A organização da análise do filme se deu em quatro etapas. Inicialmente, identificamos os temas e figuras mais recorrentes presentes na obra. Em um segundo momento, analisamos a narrativa do filme à luz dos regimes de alteridade, segundo Landowski (2023). Posteriormente identificamos semissimbolismos do filme. Por fim identificamos os gêneros do discurso acionados bem como se o acionamento de um gênero se deu a partir de um tema ou de uma figura desenvolvida ao longo do filme.

4.1 TEMAS E FIGURAS

Na sequência de introdução do filme, observamos imagens de indivíduos inseridos em ambientes urbanos. As figuras apresentadas incluem humanos em meio a arranha-céus e ruas iluminadas, com fachadas e outdoors com cores vibrantes e se movimentando de forma rápida pela tela, sugerindo uma atmosfera de efervescência e aspiração. Em outro momento, surgem figuras humanas solitárias, tanto em ambientes como um apartamento amplo e iluminado, mas também em espaços escuros e degradados, como bares e becos, com expressões de melancolia e gestos contidos. A partir dessas configurações visuais, emergem os temas subjacentes. No primeiro conjunto de imagens, identificamos os temas do sonho, da idealização, da fama, do reconhecimento e da felicidade. No segundo, manifestam-se os temas da solidão, insatisfação, vício e violência. Assim, as figuras visuais estruturam a construção temática da sequência, evidenciando contrastes entre expectativa e desilusão.

Na cena analisada, observamos a palavra *dream* projetada sobre a figura de uma jovem (figura 13), compondo um quadro visual que reforça a relação entre a personagem e o tema do sonho. Ao fundo, identificamos a presença de flores, um elemento recorrente ao longo do filme, cuja repetição fortalece a construção isotópica da idealização e da felicidade.

Figura 13 - Cantora em comercial



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Em seguida, a imagem que antes preenchia a tela passa a ser exibida em telões espalhados pela paisagem urbana de Tóquio (figura 14). Esse deslocamento da imagem do enquadramento individual para a escala da metrópole gera um efeito de generalização, expandindo a mensagem do "sonho" para uma dimensão coletiva e socializada, um recurso estratégico utilizado por Nakashima para ressignificar a experiência individual dentro do imaginário coletivo.

Figura 14 - paisagem urbana de Tóquio



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nesta imagem identificamos a recorrência do tema da idealização figurativizada pelo letreiro luminoso novamente com a palavra em inglês *dream*. Porém na mesma imagem (figura

15) podemos identificar também a figura da garrafa de bebida na mão de um jovem, tematizando assim a fuga da realidade por meio do consumo de drogas. Também identificamos a figura de Jesus estampada na camiseta de Sho, figura essa que tematiza o religioso, tema que percorre o texto fílmico e que ganha maior foco mais próximo ao final da minutagem da obra, porém já apresenta figurativizações sutis em seu decorrer.

Figura 15 - Sho bebendo em frente a letreiro



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nesta outra imagem (figura 16), identificamos a recorrência do tema da fuga da realidade figurativizada pelo consumo de pornografia. Também, na mesma imagem, identificamos a figura de uma lágrima abaixo do olho esquerdo da figura de uma jovem seminua em uma das capas de um dos filmes pornográficos expostos na estante. Tal figura se associa com outro momento do filme em que vemos Matsuko e Megumi conversando sobre as gravações de um filme pornô, no qual Matsuko pergunta a Megumi se ela chorou ao gravar. Megumi nega, porém Matsuko segura sua mão e Megumi não consegue mais segurar o choro. A figura da lágrima presente na capa fortalece a isotopia da fuga da realidade, realidade essa que Megumi precisa abstrair ao produzir o vídeo, e leva Sho a consumi-lo.

Figura 16 - Sho aluga filmes pornográficos



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

O tema da fuga da realidade aparece também no percurso narrativo de Matsuko, figurativizado pela banda Genji (figura 17). Já em sua fase isolada da sociedade, a banda Genji passa a ser objeto de fascínio de Matsuko e a faz momentaneamente abstrair de seus problemas socioeconômicos participando de atividades relacionadas a um dos integrantes da banda Genji. Nakashima ainda utiliza o afeto criado por Matsuko pelo membro da banda como recurso para justificar Matsuko escrever suas memórias em forma de carta e enviar à banda.

Figura 17 - Matsuko assiste a banda Genji



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Identificamos (figura 18) os temas da memória e da nostalgia na tela dos créditos por meio das figuras das fotografias que contém diversos momentos do próprio filme a ser exibido. Identificamos também os temas citados pela figura do *lettering* que utiliza letras serifadas,

douradas e adornadas. As escolhas gráficas do uso da fonte tematizam os citados temas ao se relacionar por semelhança a estética de filmes clássicos dramáticos como o exemplo abaixo.

Figura 18 - Título de Memórias de Matsuko (2006)



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 19 - Título de E o vento levou



Fonte: E o vento levou (1939)

Ao replicar os elementos gráficos da cor amarela, a serifa, os adornos na metade horizontal das letras e o sombreado (figura 18 e 19), Nakashima, enunciador, utiliza de uma recorrência estética que remete aos filmes clássicos ao acionar na memória do possível enunciatário, a semelhança a um estilo de filmes da “era de ouro de Hollywood”. Os elementos

expressivos da linguagem gráfica tematizam dessa forma a memória, o melodrama, o afeto e a nostalgia.

Na cena representada na figura 20, observamos a imagem de um jovem envolto em CDs, inserido em um quarto desorganizado, onde objetos preenchem tanto o chão quanto as paredes. Essa configuração visual constrói um efeito de enclausuramento e caos, elementos que contribuem para a construção do sentido da cena.

Figura 20 - Quarto de Sho



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Além disso, identificamos a presença de um homem de terno, representando o pai de Sho. Sua figura visual insere na narrativa a questão da paternidade e do afeto paterno. Esse último tema se tornará recorrente ao longo do filme, pois se configura como um dos principais objeto-valor dos percursos da personagem Matsuko.

Na cena representada na figura 21, identificamos elementos visuais que evocam diferentes temas ao longo da narrativa. Os móveis de origami aparecem suspensos no ambiente e concretizam o tema do afeto, enquanto o lustre, posicionado no alto da composição, se associa à memória por ter sido adquirida por Matsuko em um momento de estabilidade financeira e ter sido um dos objetos escolhidos para ser levado consigo através das diversas casas por onde morou ao longo de sua vida. A mala, manipulada por Sho, está vinculada à trajetória, remetendo aos temas deslocamento e recordações.

Figura 21 - Sho chega ao apartamento final de Matsuko



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Inicialmente, essas figuras surgem desprovidas de um tema evidente, funcionando apenas como objetos dentro do cenário. No entanto, à medida que a narrativa avança, sua recorrência fortalece as isotopias do afeto e da memória, permitindo que adquiram novos sentidos. Nakashima, ao apresentar as figuras citadas junto das reações de descaso e nojo do personagem de Sho, ao manipular os objetos, provoca um efeito de lembrança no espectador, intensificando a relação entre temas e figuras por meio da repetição visual quando as figuras do móvel, do lustre e da mala retornam a aparecer. Relacionando assim as figuras dos objetos pessoais de Matsuko à sua insignificância defendida pela sua família no início da trama.

Identificamos no trecho em que Sho entra em contato com os objetos de Matsuko, quando se depara pela primeira vez com uma fotografia da sua tia. A foto apresentada contém uma imagem da personagem fazendo uma careta (figura 22). Inicialmente, pode-se inferir que a figura de Matsuko fazendo careta tematiza infantilidade, humor, espontaneidade. No entanto, Nakashima nos surpreende ao subverter as expectativas criadas ao posteriormente apresentar tematizações inesperadas.

Figura 22 - Foto da formatura de Matsuko



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Identificamos também os temas da efemeridade figurativizados pela borboleta e pelo vento presente em diversos momentos espaçados pela minutagem do filme (figura 23). Estas figuras tematizam a efemeridade ao serem posicionadas por Nakashima em momentos de “respiro” da trama em momentos em que cronologicamente Matsuko já se encontra morta e tais elementos relembram os personagens e o espectador de sua presença mesmo que póstuma.

Figura 23 - Plano geral do apartamento final de Matsuko com Sho e detetive

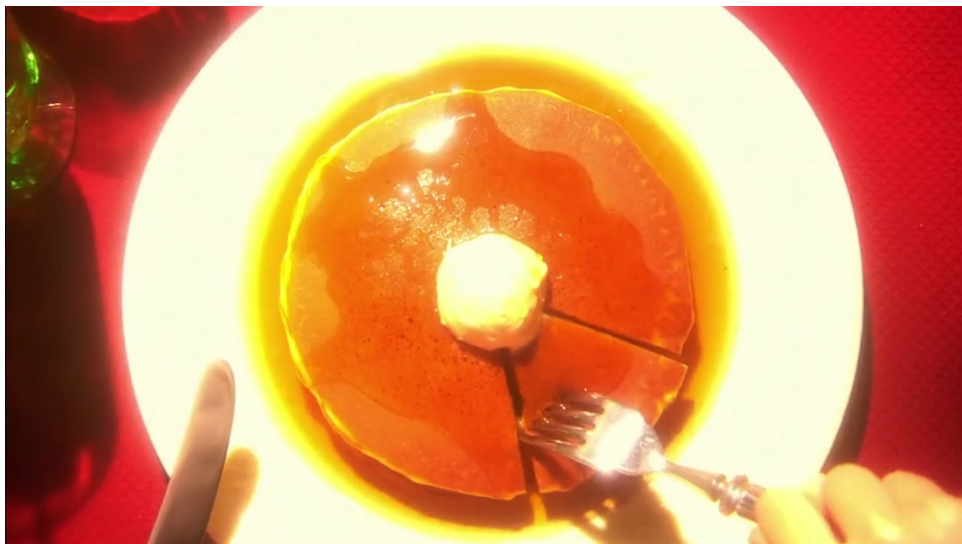


Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

O tema do afeto paterno é recorrente ao longo do filme e Nakashima utiliza-se de diversas figuras ao decorrer da trama e uma das mais recorrentes é a da panqueca ao estilo

americano. Na trama a lembrança da importância de um momento genuíno de afeto recebido por Matsuko de seu pai é figurativizado pela panqueca. Posteriormente na trama, quando somos apresentados novamente à figura da panqueca, mesmo descontextualizada dentro da diegese, continua tematizando a lembrança do afeto paterno, como na figura 24 e 25. Importante ressaltar que além de um tema recorrente o afeto paterno é o objeto-valor do percurso da personagem Matsuko desde sua infância e mesmo após a morte de seu pai continua sendo o parâmetro que a personagem utiliza para guiar os seus relacionamentos, transferindo o afeto paterno para outro afeto masculino.

Figura 24 - Panqueca no almoço com o pai



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 25 - Panqueca na refeição da prisão



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Na cena representada na figura 26, observamos uma composição visual que remete ao universo infantil. A figura da princesa, posicionada em destaque no palco, junto aos pássaros e às dançarinas, configura outra recorrência que reforça essa temática. Esses elementos são recorrentes em outras mídias voltadas ao público infantil e são empregados por Nakashima para construir a significação do "infantil" (tema da infância) dentro da narrativa de *Memórias de Matsuko* (2006).

Figura 26 - Apresentação de princesas



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Além disso, o diretor utiliza o efeito de lembrança ao recorrer a figuras familiares ao espectador, estabelecendo associações visuais que intensificam a evocação desse universo. Dessa forma, a presença reiterada dessas mesmas figuras que trazem os temas eufóricos do infantil e da inocência inseridas em contextos temáticos disfóricos estabelecem relações ao longo do filme fortalece sua carga temática e contribui para a construção dramática mais complexa da cena.

Entretanto, Nakashima torna posteriormente a mostrar as mesmas figuras que tematizam a infância e a idealização, os pássaros e as flores, inseridas em novas isotopias que destoam das relações iniciais. Nakashima utiliza da subversão das expectativas que gera no espectador ao utilizar figuras que tematizam inocência, a infância e o afeto, todos temas geralmente eufóricos, em contextos em que há outros temas tidos como disfóricos sendo figurativizados. Na figura 27, a seguir, vemos a figura das flores e dos pássaros em um contexto da trama em que os temas da fuga, do abandono e do crime estão sendo figurativizados concomitantemente. A sobreposição de temas contrários gera efeito dramático de desespero e angústia, pois as figuras

que trazem os temas do infantil e da inocência, em contraste com os temas disfóricos do crime se mostram tematizam a idealização e da fuga da realidade que Matsuko realiza.

Figura 27 - Matsuko fugindo envolta por flores e pássaros



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Outra figura recorrente na obra é a do rio, Nakashima utiliza a figura para tematizar componentes eufóricos como o reencontro, a calma, a reflexão e a familiaridade. Na trama, Matsuko cresceu próxima a um rio e posteriormente em sua vida procurava a proximidade a figura do corpo volumoso de água a fim de um espaço de meditação e reflexão. O rio se torna figura da fé para o personagem de Ryo, que por associação a temas da religiosidade, passa a tematizar sua fé cristã.

Figura 28 - Matsuko à beira do rio



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Elementos que tematizam a religiosidade estão presentes desde o início da obra, no entanto é após a conversão de Ryo que o tema da religiosidade passa a figurar de forma explícita no discurso de Nakashima. Na figura 29, a seguir, podemos observar a figura do padre que tematiza a autoridade e o poder. Nesse trecho, é construída uma relação entre o tema do amor incondicional e a figura de Matsuko. Nakashima recorre a figuras da religião católica a fim de transferir o tema comum na religião, o do amor incondicional, à personagem Matsuko. A figura de Matsuko passa a tematizar tal amor incondicional para com os outros a partir dessa cena.

Figura 29 - Ryo se converte na prisão



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Os principais percursos temáticos do filme são os dos temas da idealização, do afeto paterno, da religiosidade, da fuga da realidade, da efemeridade e da memória. No quadro 4, a seguir, apresentam-se as relações entre temas e figuras em Memórias de Matsuko:

Quadro 4 - Relações entre temas e figuras em Memórias de Matsuko

Figuras	Temas
Mulher jovem sorrindo Letreiro “dream” Outdoor em meio a cidade Pássaros Flores	Idealização
Panqueca Homem de terno que sorri	Afeto paterno
Camiseta com a imagem de Jesus Bíblia sendo folheada Padre Matsuko	Religiosidade
Jovem consumindo bebida alcoólica Pornografia Móvil de origamis Banda Genji	Fuga da realidade
Borboleta branca Rajada de vento Rio	Efemeridade
Mala de couro Pendente com sino	Memória

Fonte: Elaboração do autor

A construção isotópica identificada a partir das recorrências que atravessam os filmes são principalmente a da figura das flores e dos pássaros que tematizam a idealização. As flores estão presentes em inúmeras cenas, tanto nas sequências que se passam no presente, quanto nas que se situam em um tempo passado, tanto nos blocos narrativos de protagonismo de Matsuko mas também nos de Sho.

A panqueca é outra figura que tem sua construção isotópica ao tematizar o afeto paterno ao longo da narrativa. A figura do prato de panquecas aparece rapidamente antes mesmo da primeira cena, inicialmente fora de contexto e posteriormente torna a aparecer em sequências como a de Matsuko na prisão, quando a recorrência nos mostra que apesar de seu pai já ter falecido ela continua buscando tal afeto paterno.

A isotopia religiosa se dá de forma que diversas figuras de religiosidade estão presentes na narrativa mesmo antes do tema ser explicitado. Inicialmente, vemos Sho utilizando uma camiseta com estampa de *Jesus Christ*, assim como podemos observar a presença de imagens

de santos no fundo de algumas cenas, reforçando que tais imagens não são comuns no Japão. Tal isotopia culmina na sequência em que o personagem Ryo lê uma bíblia na prisão e vai a encontro a um padre que o instrui sobre o amor divino. Todas essas figuras constituem um percurso figurativo que permite a construção da isotopia religiosa, que é abordado mais explicitamente ao final do longa-metragem quando a própria personagem Matsuko se torna uma figura de religiosidade para os personagens de Sho e Ryo.

A fuga da realidade é representada ao longo da obra de diversas formas por diversos personagens, protagonistas e coadjuvantes. Inicialmente vemos uma abordagem mais ampla, quase geracional da fuga da realidade representada pela figura de jovens que consomem bebidas alcoólicas e pornografia. Posteriormente observamos instâncias onde o tema surge de forma mais pessoal, como a obsessão de Matsuko pela banda Genji e a reprodução dos móveis de origami que a personagem pendura sobre sua cama. O tema da fuga da realidade é tratado no filme como uma forma de sobrevivência para os personagens que engajam em práticas e rituais que os ajudam a abstrair das dificuldades físicas e psicológicas da vida. O tema da fuga da realidade também é figurativizado pelo rio, presente em diversos momentos do filme e que serve como uma fuga reflexiva, de valor mais eufórico segundo o discurso do filme.

O tema da efemeridade se faz presente ao longo da narrativa de forma menos explícita. Sempre representado por elementos do mundo natural e marcados por “respiros”, quebras no ritmo acelerado da montagem. Em diversos momentos podemos observar brevemente a presença de uma borboleta branca que sobrevoa o ambiente, assim como rajadas de vento em momentos chave, como o momento em que Ryo aparece á beira do rio e o vento folheia sua bíblia. Tais momentos tendem a acontecer quando o foco se dá na narrativa de Sho e tornam a ocorrer com mais ênfase após a representação da morte de Matsuko, causando o efeito de que tais “respiros” são uma presença póstuma de Matsuko, assim como a efemeridade de sua existência. O rio, que além de figura da fuga da realidade, se apresenta como figura recorrente da efemeridade, mais especificamente de uma reflexão para os personagens. Por diversas vezes tanto Sho quanto Matsuko aparecem sentados à margem do rio, inicialmente parece algo circunstancial, porém ao longo da narrativa torna-se uma figura da reflexão existencialista dos personagens.

Por fim, emerge como uma das principais isotopias a memória. Demarcada pela recorrência das figuras da mala e do pendente de Matsuko. Inicialmente vemos essas figuras também fora de contexto, e tal efeito é intensificado pelas reações de Sho ao ter nojo do estado de conservação da mala em meio a sujeira do apartamento de Matsuko. No entanto, podemos observar que Matsuko carrega com ela a mesma mala ao longo de toda sua vida, desde a viagem

escolar onde ocorrera o primeiro incidente de sua jornada até o apartamento final em frente ao rio. O pendente também está presente ao longo de grande parte da jornada de Matsuko, e além de visualmente aparecer em destaque em alguns enquadramentos, seu som se faz presente em diversos momentos chave e clímax do filme, de modo que sua repetição nos faz lembrar os momentos anteriores em que ouvimos seu som. A figura do pendente também é apropriada por Sho, sendo um dos objetos de Matsuko que ele decide guardar consigo e utilizar como pendente de seu aparelho celular, prática muito comum entre a juventude japonesa na época em que o filme se passa.

4.2 REGIMES DE ALTERIDADE EM MEMÓRIAS DE MATSUKO

Nakashima estabelece diversos gêneros do discurso por meio da apropriação de elementos da expressão como: textura, figurinos, maquiagem e performance; aplica tal gênero na narrativa fílmica a fim de gerar o efeito de imersão em uma "outra" narrativa. Ou seja, Nakashima utiliza traços de uma linguagem a que estamos acostumados e associamos a gêneros do discurso que apresentam um distanciamento entre enunciador e enunciatário, no caso o cinema e a televisão. Já podemos identificar, segundo Landowski (2023), a presença da alteridade e os regimes de alteridade como elemento fundamental na narrativa. O modo de se inserir e enxergar o "outro" é uma das recorrências em "Memórias de Matsuko" (2006).

Além da elaboração dos ambientes em si, a já citada câmera e seus movimentos é outra categoria da expressão que ao longo das repetições, continuidades e rupturas vai adicionando sentidos. Então, considerando a linguagem sincrética audiovisual, temos a elaboração dos cenários somada à distribuição e posicionamento em relação a câmera e seus movimentos. Nakashima, ao construir o ambiente em que Sho habita, deixa implícito que parte de sua personalidade e modo de vida se reflete naquele ambiente. No entanto, o diretor não se detém em uma representação de cunho realista; ao longo do filme, as representações oscilam em um semissimbolismo identificado entre as categorias do conteúdo regime de alteridade do personagem e a categoria da expressão organização e preenchimento dos espaços. Os regimes de alteridade aqui dizem respeito a como o sujeito é visto e se insere na sociedade, observamos que há uma forte recorrência de que quando há uma força para se manter em um regime de assimilação, pela lógica da programação, os ambientes são mais ordenados, com menos elementos, menos texturas e espaços mais vazios.

4.2.1 Regime da assimilação

No filme *Memórias de Matsuko*, vemos um uso variado da linguagem cinematográfica por Nakashima, especialmente na movimentação dos atores em cena. Nessa sequência (figura 30), a disposição dos personagens em relação à câmera, bem como a alternância entre fluidez e rigidez, remete ao cinema clássico formalista e a um estilo de atuação teatral baseado em pantomimas, como o *benshi*. Apesar de divergir em muitos aspectos estéticos do cinema japonês tradicional, Nakashima mantém o uso de enquadramentos que posicionam a parede do fundo do cômodo filmado paralelamente ao plano da câmera – um recurso comum no cinema de diretores japoneses como Yasujiro Ozu. Ao repetir essa técnica, o diretor constrói a representação de um ambiente estudantil hostil, polido e asséptico, liderado por figuras masculinas que buscam "manter as aparências" de uma ordem estabelecida.

Figura 30 - Matsuko conversa com Ryo sobre o roubo



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

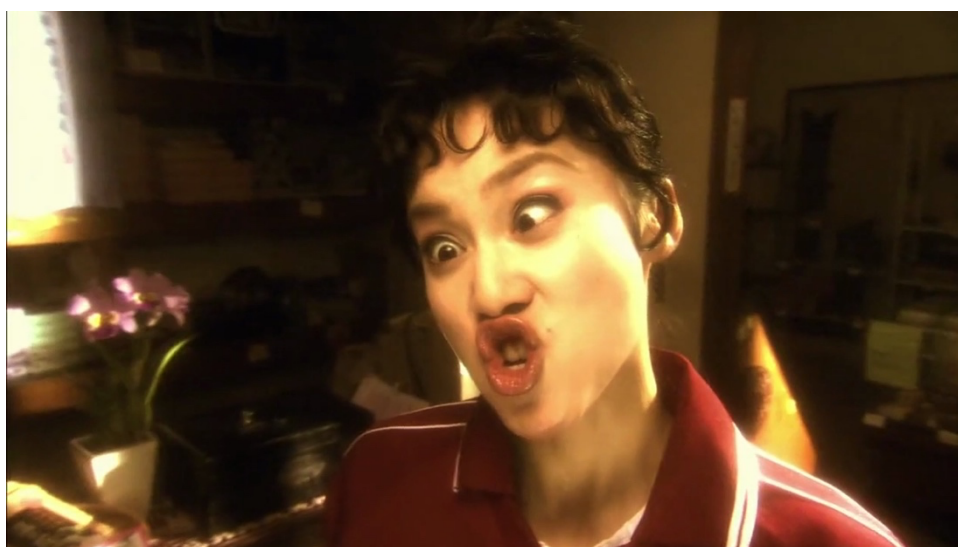
No plano em que Matsuko confronta Ryo (figura 30), tentando arrancar dele um pedido de desculpas pelo dinheiro roubado da pousada, os padrões visuais da sequência se repetem. As paredes lisas e beges, os padrões geométricos na decoração, as luzes intensas com sombras marcadas e uma forte vinheta conferem uma textura visual rígida à cena.

Em contraste com essa rigidez imagética, o som contribui para um efeito de sincretismo, adicionando uma sutil ironia à situação. As faixas musicais, inspiradas em suspenses policiais *noir*, utilizam instrumentos de sopro, como trompetes e saxofones, mas empregam melodias simples, com resoluções comuns, reduzindo a tensão e sugerindo uma paródia do gênero. Esse efeito cômico também se manifesta nos efeitos sonoros: em um momento, Ryo empurra

Matsuko violentamente ao chão, mas o som que ouvimos é um apito típico de comédias cinematográficas. No entanto, apesar desse tom irônico na música e nos efeitos sonoros, a narrativa segue tratando os eventos com seriedade, e as ações geram consequências negativas para Matsuko.

Nessa sequência, começamos a absorver a discrepância da visão do mundo pessoal de Matsuko com a realidade da sociedade. Landowski (2023) associa a categoria de identidade ao regime da assimilação e, assim, observamos então nessa sequência a dificuldade de Matsuko de viver sob as regras desse regime. Apesar de seus esforços, Matsuko não consegue construir um senso de identidade próprio. Ela vive em função do “outro”, tomando decisões baseadas no que acredita ser o melhor para os demais e permitindo-se ser manipulada. No caso específico do roubo, por exemplo, sua ação é guiada pela ideia de fazer o bem para Ryo. Vemos a inadequação do comportamento de Matsuko escancarado quando confrontada pelo dono da pousada quando ela faz a careta (figura 31). Para o enunciatário, isso gera um choque, há uma ruptura, algo inesperado e deslocado.

Figura 31 - Matsuko faz careta para dono da loja



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Identificamos anteriormente que o objeto-valor do percurso narrativo de Matsuko é o afeto paterno. A fim de obtê-lo, Matsuko busca agradar seu pai e isso implica replicar os valores familiares tradicionais japoneses que constroem uma relação de valor eufórico, relacionado à honra, e disfórico, à vergonha. Observamos nos trechos do filme que retratam cronologicamente a narrativa anteriormente a morte do pai de Matsuko que a busca do afeto paterno através da aprovação do pai de suas ações a leva a replicar comportamentos socialmente aceitos buscando

a honra e rejeitando a vergonha. Tal comportamento posiciona a narrativa em um contexto ditado pela adesão ao regime da assimilação.

Podemos concluir que a discrepância entre tema, visual e som, ao apropriar-se dos códigos do cinema *noir* e mesclá-los com elementos audiovisuais da comédia, representa para Nakashima a experiência de viver sob um regime de assimilação.

4.2.2 Regime da exclusão

No quarto de Sho (figura 32), observamos uma desordem organizada, caracterizada pela multiplicidade de texturas e pela presença de objetos que ocupam grande parte do ambiente. Sho, um personagem que explicitamente rejeita as normas sociais, abandonou a casa dos pais para perseguir o sonho de se tornar músico, vivendo, assim, dentro de um regime específico de exclusão. A cinematografia dessa sequência (figura 32) utiliza lentes mais abertas e uma textura visual mais nítida, características associadas a filmagens menos convencionais e distantes do formalismo historicamente praticado no cinema dramático japonês.

Figura 32 - Quarto de Sho



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nesse segmento, a investigação de Sho sobre Matsuko continua. Ele conhece Gori, vizinho da protagonista, um personagem coadjuvante que, à primeira vista, representa a figura do *outsider* social. No entanto, essa caracterização é rapidamente subvertida ao revelar-se um indivíduo sensível e medroso. Inicialmente introduzido com uma estética punk – moicano,

guitarra e corpo coberto de tatuagens –, Gori, ao saber da morte de Matsuko, comove-se e passa a auxiliar Sho tanto na limpeza do apartamento quanto na investigação sobre sua vida.

Nakashima utiliza, nessa cena, (figura 33) uma lente de curta distância focal, que amplia o campo de visão, causando a impressão de que os objetos estão mais distantes do que realmente são e distorcendo os elementos mais próximos da câmera. Esse efeito óptico da linguagem cinematográfica é empregado para expressar como Gori enxergava Matsuko: a partir de uma sintaxe da exclusão, em que o "outro" é reduzido a uma categoria genérica. Ele chega a descrever Matsuko como "completamente maluca", reforçando o estereótipo social da loucura e, assim, negando-lhe reconhecimento e participação social.

Figura 33 - Gori falando sobre Matsuko



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Gori fornece um breve testemunho sobre Matsuko, baseado na visão limitada que teve dela enquanto vizinho, sob o viés do regime da exclusão. Em uma cena importante, ele relembra Matsuko passando por ele e, da experiência de convívio, a única coisa que consegue afirmar sobre ela é que "cheirava mal". A reconstituição desse testemunho é construída por meio de cores frias, predominantemente azuladas, e uma iluminação excessivamente forte que provoca um efeito de superexposição – quando a luz excede o limite da sensibilidade da câmera, resultando em uma imagem estourada (figura 34). No entanto, esse distanciamento inicial de Gori é quebrado ao se deparar com um pôster da boyband Genji no quarto de Matsuko, o que o surpreende e sensibiliza.

Figura 34 - Matsuko passa correndo em frente de Gori



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

A alternância entre a decadência física e mental de Matsuko e sua obsessão pela *boyband* Genji enfatiza a complexidade emocional da personagem e sua busca por conexão e significado em meio ao isolamento. Nakashima retoma aqui figuras anteriormente apresentadas: a bolsa de Matsuko com seu pendente, por exemplo, é a primeira coisa que ela leva para dentro do apartamento. Contudo, sua solidão agora difere daquela vivida durante o período de prostituição: o ambiente não é mais vazio, mas repleto de lixo. Essa transformação remete ao que Landowski (2023) chama de autoexclusão, uma das modalidades possíveis dentro do regime da exclusão.

O diretor traduz esse regime visualmente (figura 35) com o uso de lentes muito abertas, alta nitidez e forte contraste, estabelecendo uma relação semissimbólica com Sho, cuja caracterização no início do filme também empregava esses recursos. Aqui, Matsuko é representada com uma imagem de textura limpa, em nítido contraste com a figura da memória de Kumi, deitada em seu leito com os móveis, cuja representação apresenta uma textura granulada que remete ao filme 8mm e que Nakashima reproduz novamente nessa sequência.

Figura 35 - Matsuko assistindo a banda Genji



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Observamos que o objeto-valor do amor paterno não desaparece quando Matsuko foge de casa, sendo na verdade o motivo da fuga uma tentativa de se afastar sua família do valor disfórico da vergonha. Matsuko, ao falhar em adotar as práticas do regime da assimilação, recorre então a autoexclusão, uma instância específica do regime da exclusão segundo Landowski (2023). O motivo de sua autoexclusão inicialmente é de cessar sua união com o objeto-valor vergonha, que a afasta do objeto-valor afeto paterno, que continua sendo seu desejo.

4.2.3 Regime da admissão

Na sequência do número musical *Happy Wednesday*, Matsuko é mostrada trabalhando em um supermercado estilizado, onde predominam cores supersaturadas e vibrantes, especialmente tons de verde-claro e amarelo. O ambiente remete à estética publicitária dos grandes mercados atacadistas, com produtos e clientes retratados de forma caricatural. Matsuko, agora vestida com roupas e penteados que evocam o *American way of life*, passa a residir no apartamento que anteriormente pertencia a Tetsuya, decorado com estampas florais coloridas e molduras ornamentadas. A *mise-en-scène* se transforma completamente: seus gestos tornam-se entusiásticos e coreografados, cortando vegetais em formato de flores e cozinhando com movimentos elegantes. A cinematografia também acompanha essa mudança, com planos em movimento horizontal que capturam o supermercado e seus clientes realizando coreografias alegres, enquanto Matsuko aparece uniformizada como caixa. Já no apartamento, veste um

vestido rosa-choque e um avental branco, com cabelo volumoso e maquiagem colorida, remetendo à estética dos anos 1960.

Figura 36 - Letreiro no musical “Happy Wednesday”



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

A direção de arte reforça essa atmosfera com tecidos estampados e um letreiro escrito *Happy Wednesday* (figura 36), estilizado à semelhança da abertura da série *A Feiticeira* (1964) (figura 37).

Figura 37 - Letreiro da série *A feiticeira* (1964)



Fonte: *A feiticeira* (1964)

A justaposição entre o mesmo apartamento e duas direções de arte completamente distintas permite identificar a estratégia de Nakashima ao utilizar a plasticidade dos programas televisivos dos anos 1960 para representar o regime da admissão, conforme conceituado por Landowski (2023). Dentro desse regime, Matsuko e Okano se envolvem em uma relação marcada pela manipulação mútua, na qual favores e chantagens são empregados como estratégias para alcançar objetivos individuais.

Na cena subsequente, Matsuko e Okano aparecem seminus na cama, revelando a dinâmica de seu relacionamento como amantes. Matsuko brinca com o mamilo de Okano, causando-lhe desconforto, enquanto o quarto está repleto de buquês de flores espalhados pelo chão. A música, que até então sustentava a atmosfera lúdica, é abruptamente interrompida, e o tratamento de cor torna-se menos saturado. Um plano conjunto destaca suas roupas jogadas no chão, sugerindo uma intimidade superficial e desprovida de conexão emocional.

Matsuko percorre uma rua cercada por margens floridas e pequenos pássaros animados (figura 38), culminando em um espaço fabulesco onde Okano surge representado como uma grande lua com seu rosto estampado no centro da imagem (figura 39). O caminho, adornado por flores coloridas, é sinalizado por uma placa indicando que leva à felicidade. A narração de Matsuko encerra a sequência, enfatizando a dualidade entre fantasia e realidade.

Figura 38 - Matsuko caminha em meio a flores e pássaros



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 39 - Matsuko idealiza sua vida com Okano



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

A cena se desenrola em um tempo dilatado, especialmente nos momentos mais dramáticos, enquanto Okano repetidamente abre e fecha a porta, até finalmente encerrá-la diante de Matsuko. A direção de arte (figura 36) enfatiza ainda mais a estética floral, com adesivos e estampas floridas nas paredes. Contudo, essas flores, apesar de coloridas, são planas e desprovidas de textura, sugerindo uma felicidade superficial e ilusória. A iluminação forte e estourada pela janela contribui para essa sensação, sem revelar o horizonte. Os enquadramentos alternam entre planos conjuntos gerais, que fazem os personagens parecerem pequenos e imersos no ambiente, e planos fechados individuais, que os isolam visualmente. Predominam os tons de verde, e a cena se encerra com um *zoom out*, acompanhando a narração reflexiva de Matsuko sobre o abandono.

Figura 40 - Apartamento de Matsuko e Okano



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Na montagem final, Matsuko grita questionando-se sobre os sucessivos abandonos que sofreu, enquanto flashes de memórias ressurgem em rápida sucessão: seu pai, sua irmã, os homens de sua escola (professores e Ryo) e a cena do atropelamento de Tetsuya. Os efeitos sonoros, dramaticamente deslocados, contrastam com a música calma ao fundo, criando um efeito de tensão e desespero. A cena culmina com Matsuko confrontando seu passado, enquanto a música e a narração reforçam a complexidade emocional de sua trajetória.

Ao intercalar números musicais, cenas dramáticas e elementos de fantasia, essa sequência explora a luta interna de Matsuko entre a dureza da realidade e suas idealizações, que funcionam como mecanismos de sobrevivência. A direção de arte, a trilha sonora e os movimentos de câmera se articulam para construir, de forma sincrética, uma narrativa visualmente rica e emocionalmente intensa, oscilando entre o trágico e o absurdo. Assim, pode-se afirmar que Nakashima se apropria da estética dos musicais clássicos e dos programas televisivos dos anos 1960 para representar a dinâmica do relacionamento entre Matsuko e Okano, marcado pela lógica da manipulação. Dessa forma, é possível correlacionar elementos do conteúdo do regime da manipulação com aspectos do plano da expressão dos musicais americanos e da televisão da época.

Neste regime podemos observar a estesia de Matsuko em exercício, ao tentar prever o que agradaria seus parceiros sempre em busca da aceitação que a aproxima de seu objeto-valor. No entanto tal recurso estésico se dá de forma deliberada e projetada por Matsuko, fazendo com que suas ações neste regime tenham como objetivo a obtenção de seu objeto-valor do afeto paterno, aqui não mais paterno, sendo substituído por um afeto masculino.

4.2.4 Regime da cooperação

A relação entre Matsuko e Megumi se distingue das demais apresentadas no filme, pois evidencia características próprias do regime da cooperação (Landowski, 2023). Diferentemente de outras interações, essa relação é pautada na reciprocidade e na experiência sensível (estesia), sem a imposição de regras prévias ou estratégias de manipulação. Entretanto, conforme já analisado no relacionamento entre Matsuko e Kumi, Matsuko apresenta dificuldades em reconhecer o próprio valor, o que a impede de se considerar merecedora de um vínculo genuíno.

A cena em que Matsuko se despede de Megumi na portaria do prédio evidencia a impossibilidade de concretização do relacionamento idealizado por Matsuko. Nakashima emprega uma construção visual e narrativa que sugere um vínculo que transcende a amizade, insinuando um relacionamento de caráter afetivo, romântico e sexual. Essa interpretação é

reforçada pela primeira aparição de Megumi no flashback do passado, na qual ela oferece favores sexuais a outra mulher na prisão. Além disso, quando Matsuko e Megumi se reencontram e Megumi revela estar casada, sua primeira reação é assegurar que Matsuko "não precisa se preocupar", pois seu casamento é com um homem. Essa justificativa implícita reforça a leitura de um subtexto afetivo entre as personagens.

A filmagem da cena simulando um filme caseiro sugere uma relação de companheirismo genuíno, ausente em outros momentos do filme. Nakashima, por meio desse recurso, realiza uma crítica sutil à sociedade japonesa tradicional, que impõe um modelo de vida estável estruturado em instituições como o casamento heterossexual, inviabilizando, assim, aquela que foi a relação mais saudável e recíproca da trajetória de Matsuko. Essa relação, visualmente representada por um tratamento de imagem mais granuloso, transmite um senso de autenticidade e afeto verdadeiro.

Em contrapartida, a relação entre Matsuko e Ryo não se fundamenta na lógica da cooperação, mas em uma tentativa de reciprocidade que, no entanto, permanece circunscrita ao regime da manipulação. Matsuko busca, por meio de Ryo, materializar sua felicidade idealizada, ao mesmo tempo que manipula a si mesma para se convencer de que está recebendo o afeto desejado. Esse padrão comportamental remete à relação que Matsuko estabeleceu com o pai, na qual o afeto não era gratuito, mas condicionado a uma performance específica — exemplificada pelo gesto da careta.

Nakashima reforça essa ironia ao mostrar que Matsuko aprendeu a careta por meio de uma representação velada da violência. Na cena do show de palhaços, a careta surge como um reflexo de dor após um golpe na cabeça, evidenciando que a estratégia desenvolvida por Matsuko para obter carinho está, desde sua origem, atrelada a um processo de sofrimento. Ao longo do filme, Matsuko tenta reproduzir esse esquema em diferentes relações, projetando um padrão relacional no qual o afeto deve ser conquistado mediante sacrifícios e submissão.

A narrativa sublinha a autodegradação de Matsuko ao evidenciar que, mesmo quando ela experimenta um afeto genuíno, sua percepção cristalizada a impede de aceitá-lo plenamente. O filme, portanto, ilustra como a idealização de um objeto de desejo pode distorcer sua efetiva obtenção e como Matsuko, convencida de que todo afeto exige um preço a ser pago, se submete a um relacionamento abusivo.

A montagem final (figura 41), na qual diversos personagens interpretam o tema musical de Matsuko, reforça a unidade narrativa e o impacto que a protagonista exerceu sobre aqueles ao seu redor. Cada personagem é retratado em um ambiente que remete à sua conexão com Matsuko — a cafetina no prostíbulo, Ryo na cela da prisão — contrastando as memórias

granuladas do passado com a estética digital do presente. Esse efeito visual sublinha a tensão entre lembrança e realidade, intensificando a complexidade emocional da trajetória de Matsuko.

Figura 41 - Quadros da montagem final do filme



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Na composição da sequência, Nakashima opta por enquadrar a maioria dos personagens lateralmente, isolados em seus respectivos espaços. No entanto, Ryo é retratado na prisão, lugar que ocupava fisicamente quando estava afastado de Matsuko, figurativizando a prisão emocional e psicológica à qual a protagonista se submeteu devido à idealização do relacionamento.

Dentre os personagens rememorados, Megumi se destaca como a única apresentada no presente, diferenciando-se dos demais por ser filmada de frente, em um enquadramento de baixo para cima, com o céu ao fundo. Essa escolha contrasta com a representação dos demais, que aparecem confinados em ambientes fechados. O posicionamento de Megumi em um espaço aberto sugere a liberdade proporcionada pela lógica da cooperação – uma liberdade que Matsuko experimentou apenas em sua relação com Megumi.

A fim de agrupar melhor o tema e figuras relacionados em cada regime de alteridade abordado, elaboramos um quadro que os lista.

Quadro 5 – Regimes de alteridade a partir dos temas e figuras

Regime de alteridade	Temas	Figuras
Regime da assimilação	Opressão; patriarcado; valorização da honra; tradição; ordem; cinema noir.	Roupas sociais; escola; jantar em família; cabelos arrumados em cortes sociais.
Regime da exclusão	Desordem; isolamento; estigmas.	Lixo; poeira; sujeira; personagens sujos; cabelos descuidados; roupas rasgadas.
Regime da admissão	Idealização; manipulação.	Roupas coloridas; cabelos armados; estampas floridas; títulos em caracteres estilizados; flores.
Regime da cooperação	Filme caseiro; reciprocidade; afeto; liberdade.	Doces; sorrisos; roupas despojadas coloridas; cabelos volumosos.

Fonte: Elaboração do autor

4.3 ASPECTOS DO PLANO DA EXPRESSÃO E SEMISSIMBOLISMO EM *MEMÓRIAS DE MATSUKO*

Para além de somente identificar e relacionar temas e figuras, que, segundo Fiorin (2011), isolados não constroem sentido, *Memórias de Matsuko* (2006) propõe diversos semissimbolismos, dentre os quais identificamos os mais recorrentes.

Para além das categorias fundamentais do conteúdo (*/idealismo/ versus /realismo/*) vemos um exemplo do uso de diferentes texturas de imagem. Enquanto fora da televisão a textura da imagem é nítida, limpa; dentro dela, temos a presença acentuada de grão na imagem, causando mais textura visual. O "grão" é associado a imagens analógicas, geradas a partir de câmeras que utilizam o negativo físico por meio de um processo químico para gerar as imagens e que como característica deixa a imagem com tal efeito de granulação. Em contraste com a imagem digital que é gerada por uma varredura de pontos alinhados em uma grade perpendicular, gerando assim um perfeito alinhamento dos pontos que vem a formar a imagem, gerando maior nitidez, Nakashima trabalha alternando e combinando as duas texturas durante o filme. Podemos identificar assim um semissimbolismo entre as categorias */granulado/ versus /nítido/ :: /idealismo/ versus /realismo/*.

Nesta cena, Matsuko se encontra cantando de felicidade por estar em conjunção com seu objeto-valor afeto por meio do personagem de Kenji. Vemos então sua imagem filmada sem nitidez, com muita textura visual e baixa profundidade de campo, que se assemelha a granulosidade da película (figura 42).

Figura 42 - Matsuko canta feliz e esperançosa



Fonte: *Memórias de Matsuko* (2006)

Em contraste, na mesma sequência há policiais que esperam do lado de fora para efetuar sua prisão. A imagem em questão é nítida, sem aparente textura visual e com alta profundidade de campo (figura 43).

Figura 43 - Policiais aguardam por Matsuko



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Em *Memórias de Matsuko* (2006), identificamos uma relação semissimbólica quanto ao uso da luz e sua intensidade. Nakashima optou por filmar o longa-metragem priorizando o uso de câmeras digitais, que na primeira metade da primeira década do século XX apresentavam limitações acerca do alcance dinâmico da captação da luminosidade. Isso significa que a faixa captável pelo sensor digital das câmeras da época era mais estreita do que a tecnologia analógica. No entanto, Nakashima decide utilizar tais limitações técnicas de forma a transformá-las em recursos da linguagem visual. Em diversas cenas observamos a luz intensa superexposta (acima do limite da luz mais intensa que o sensor é capaz de captar) presente do lado de fora dos ambientes. Identificamos então o semissimbolismo /superexposto/ *versus* /subexposto/ :: /fuga/ *versus* /enclausuramento/. Observamos essa relação entre plano do conteúdo e plano da expressão nas figuras 44 e 45.

Figura 44 - Ryo vai preso pela primeira vez



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 45 - Matsuko aguarda por Ryo



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nessa cena, observamos Ryo preso e em sua cela a luz que entra é intensa e superexposta, tematizando assim a fuga, pois resalta o que está para além do ambiente. Ao mesmo tempo a superexposição não permite que enxerguemos com nitidez do lado de fora, o que também tematiza o medo da liberdade, vivida tanto por Ryo (figura 44) quanto por Matsuko (figura 45). A recorrência do recurso da luz superexposta mostrada nos dois personagens de forma sequencial faz com que sintamos um efeito de analogia entre o estado emocional de ambos. Ao mesmo tempo em que estão em espaços distintos e em regimes de liberdade

distintos, o uso da iluminação faz com que associemos os temas da fuga, da liberdade e do medo a ambos os personagens.

Além disso, identificamos o seguinte semissimbolismo acerca das categorias eidéticas plásticas /orgânico/ *versus* /geométrico/:: /conforto/ *versus* /desconforto/. Nakashima estabelece os elementos de texturas e padrões orgânicos como eufóricos e tematizando o conforto, o afeto e o cuidado como visto pelo cuidado do pai de Matsuko com Kumi na figura 46, a seguir, envolto por flores naturais com textura orgânica e ao fundo um céu com nuvens também em padrões orgânicos.

Figura 46 - Pai de Matsuko com Kumi em cama de hospital



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Em contraste com a solidão de Matsuko na figura 47, figurando sozinha no plano com o piso com padrões geométricos repetidos. Podemos acrescentar na análise dessa cena a profundidade de campo reduzida na figura 46 e acentuada na figura 47, podemos associar as categorias do acolhimento e do abandono, formando assim a relação semissimbólica /baixa profundidade/ *versus* /alta profundidade/ :: /acolhimento/ *versus* /abandono/.

Figura 47 - Matsuko criança sozinha em corredor de hospital



Fonte: Memórias de Matsuko

As figuras que tematizam o infantil e o ingênuo continuam presentes ao longo do filme. Nakashima apresenta recorrentes vezes a figura de Kumi, irmã de Matsuko como essa tematização. O diretor apresenta o interior do quarto de Kumi repleto de figuras que posteriormente quando repetidas passam a representar o efeito de buscar um retorno a esse acolhimento. Observamos assim que o par /acolhimento/ *versus* /abandono/ também aparece no plano da expressão como a relação entre as categorias entre /preenchido/ *versus* /vazio/. Mas não só a existência de uma decoração em si, mas como ela remete a existente no quarto de Kumi.

4.4 GÊNEROS DO DISCURSO ACIONADOS EM MEMÓRIAS DE MATSUKO

Nakashima aciona diversos gêneros do discurso em Memórias de Matsuko (2006), tanto por meio de temas, quanto por meio de figuras.

Identificamos, inicialmente, o acionamento do gênero das telesséries procedurais por meio da figura da televisão de tubo exibindo imagens que remetem ao estilo consolidado por esta mídia. As imagens apresentam razão de aspecto mais estreita (4:3 ou 1.33:1) como comum nos televisores da época, já diferenciando do padrão cinematográfico que há décadas já se consolidara no formado *widescreen*. Observamos também no uso da linguagem audiovisual que Nakashima replica movimentos e enquadramentos comuns no estilo televisivo, com rápidos *zoom in* e planos mais fechados.

Observamos também que o acionamento é temático, visto que na sequência inicial Nakashima nos apresenta uma repetição por três vezes da mesma estrutura audiovisual sendo exibida. Vemos uma protagonista (figura 48) que entendemos ser uma policial que precisa convencer criminosos a não se suicidar. Ao apresentar a repetição da mesma estrutura, Nakashima aciona característica das narrativas serializadas televisivas, que tem como estilo a repetição de um esquema.

Figura 48 - Programa policial passando na televisão



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Ao fim da terceira recorrência da representação do programa sendo exibido, Nakashima insere Sho dentro da televisão, causando um efeito de figurativizar os temas da repetição, previsibilidade e luta contra a pulsão de morte na figura de Sho (figura 49), a seguir:

Figura 49 - Sho se vê dentro da televisão



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

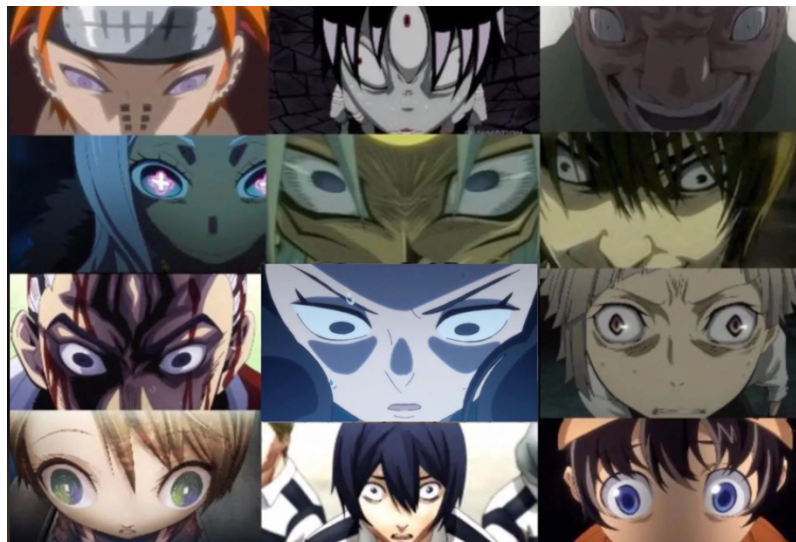
Figura 50 - Close-up de Gori



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nakashima também aciona o gênero do anime por meio da reprodução de um enquadramento muito comum na mídia animada (figura 50). O enquadramento em questão é um tipo de *close-up*, fazendo com que a figura humana central apareça de forma distorcida no centro da imagem. Nakashima reproduz o efeito de distorção na figura humana e tematiza o estranhamento e o desespero, assim como nas recorrências do enquadramento no gênero do anime (figura 51).

Figura 51 - Compilação de close-up de animes



Fonte: Imagem da internet

Nakashima utiliza aqui a milimetragem baixa da lente, que causa um efeito ampliando o campo de visão, dando impressão dos objetos estarem mais longe do que a realidade e

distorcendo o que se aproxima da câmera (figura 50). Esses efeitos óticos da linguagem cinematográfica são usados para representar o modo pelo qual Gori enxergava Matsuko, a partir da sintaxe da exclusão, vendo o outro como qualquer outro. Gori chega a falar que ela era completamente maluca, colocando Matsuko no estereótipo social de "louca", excluindo assim ela de um reconhecimento e participação social.

Outro gênero que é acionado é o do suspense *noir*. Nakashima realiza seu acionamento tanto por figuras quanto por temas. Na figura 52 podemos observar as cores sépia, a presença de fumaça, iluminação marcada com luzes duras e sombras definidas, todas figuras reproduzidas do estilo dos filmes de suspense *noir*.

Figura 52 - Reunião de professores sobre o roubo na pousada



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Podemos notar as semelhanças em comparação com um quadro do filme *O grande golpe* (1956) (figura 53), dirigido por Stanley Kubrick.

Figura 53 - Cena do filme O grande golpe (1956)

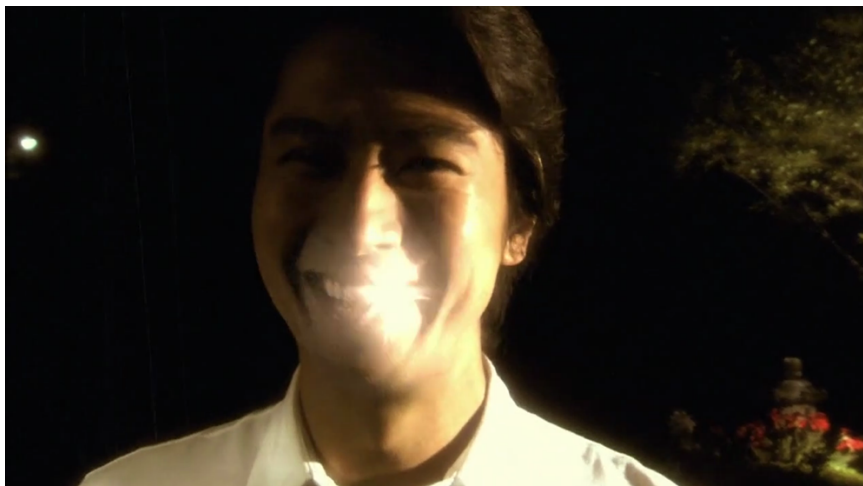


Fonte: O grande golpe (1965)

Quanto aos acionamentos temáticos podemos listar os temas do crime, da investigação, da chantagem, da opressão, do abuso de poder e do machismo. Nakashima cria uma relação temática temporal também ao escolher acionar um gênero que teve seu auge de popularidade no período em que a narrativa de Matsuko se posiciona cronologicamente na mesma década (1950).

Nakashima também aciona outros gêneros do discurso que fogem do cinematográfico, como, por exemplo, a publicidade. O diretor faz isso por meio das figuras que se assemelham ao estilo utilizado em peças publicitárias, como no exemplo da figura 54 onde há a presença de um efeito digital de “brilho” nos dentes do homem que desperta interesse em Matsuko, tal brilho é análogo ao efeito utilizado em diversos anúncios de pasta de dentes (figura 54).

Figura 54 - Professor assistente sorrindo



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 55 - Propaganda de enxaguante bucal



Fonte: Imagem da internet

O campo da publicidade também é acionado por meio de temas em outros momentos da narrativa, como quando Nakashima propõe para o número musical *Happy Wednesday* o recurso de acionar o estilo do folheto de promoções de um mercado (figura 56).

Figura 56 - Número musical *Happy Wednesday*



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Podemos fazer essa associação temática pois geralmente nesses folhetos temos promoções cíclicas semanais, assim como os ciclos semanais de encontros de Matsuko e Onodera mostrados na cena. O diretor também utiliza de figuras do gênero do folheto de promoções (figura 57), como as cores vibrantes, os recortes das figuras em relação ao fundo

geralmente de cores sólidas, os numerais e caracteres grande, em cores vibrantes e chamativas e com margens grossas para facilitar a leitura.

Figura 57 - Folheto de ofertas



Fonte: Imagem da internet

Nakashima utiliza os componentes eidéticos da diagramação do folheto na composição dos quadros. Observamos os padrões geométricos repetidos, as linhas que dividem os elementos visuais e a presença de margens em torno das figuras (figura 56).

O enunciador também aciona o gênero infantil por meio de figuras compostas por traços de estética do gênero voltado a um audiovisual infantil. Podemos observar os pássaros coloridos na figura 58, muito semelhantes ao estilo de filmes infantis clássicos como na figura abaixo.

Figura 58 - Matsuko caminha em meio a pássaros animados e arbusto de flores



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 59 - Matsuko caminha em meio a paisagem fantástica com rosto de Onodera estampado na lua



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Observamos a semelhança no design dos cenários entre as representações. Originalmente o clássico de 1939 (figura 60) tematiza a inocência e a bondade. No entanto, Nakashima aciona tal relação ao reproduzir a figura dos pássaros (figura 58) em mesmo estilo das animações, provocando efeito de deslocamento. Em *Memórias de Matsuko*, a figura dos pássaros tematiza a idealização, enquanto a escolha do acionamento da estética dos desenhos animados infantis faz entender que Matsuko idealiza uma felicidade semelhante a proposta em tais desenhos, carregando assim os temas comuns do gênero infantil para a trama de Matsuko.

Figura 60 - O mágico de Oz (1939)



Fonte: O Mágico de Oz (1939)

Identificamos que Nakashima aciona o gênero do audiovisual infantil pelas figuras que reproduz ao estilo de desenhos como o exemplo da figura 61. Nakashima reproduz os espaços como na figura 59 seguindo o estilo dos cenários dos desenhos infantis. Há uma dimensão figurativa que podemos identificar ao ver na figura 59 as figuras das árvores, colinas e flores compostas por elementos não naturais, mas sim expondo que foram produzidas. Tal recurso estético é comum em programas infantis, criando uma relação simbólica do lúdico, tendo assim a relação do cenário colorido feito a mão no plano da expressão com o infantil e lúdico no conteúdo. No entanto, Nakashima aciona o gênero por meio das figuras e as utiliza para tematizar na trama de Matsuko a busca por esse objeto-valor do afeto paterno que conseguira na infância. Esse retorno a infância nos faz associar a idealização de um passado como um tempo melhor, relacionando ao sentimento de nostalgia.

Figura 61 - Quadro de Ina Ina Baa (1996 – 2023)



Fonte: Imagem da internet

Nakashima se apropria do gênero musical e o mescla com diversos estilos ao longo do filme. O gênero musical em si é simbólico na linguagem cinematográfica ao tematizar a fuga e o escapismo. Tanto em exemplos clássicos como *A noiva rebelde* (1965), quanto em ocorrências mais recentes, como *Dançando no escuro* (2000), o uso do canto, da dança e da encenação estão associados aos temas da idealização do sonho e da fuga da realidade.

O número musical *Love Bubble* (figura 62) começa representando a ascensão e queda da carreira de Matsuko como prostituta, bem como a substituição das profissionais experientes por garotas mais jovens e inexperientes. Letreiros decorados com palavras como *love*, *bubble*, *sex* e *money*, figuras do tema da prostituição, aparecem, enquanto montagens da vida noturna

urbana japonesa são reveladas por trás de uma camada de bolhas de sabão. Moedas caem em um pote, que posteriormente é mostrado com mãos manipulando bolhas de sabão que formam a imagem de um coração.

Figura 62 - Quadros da cena “Love is bubble”



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nakashima se apropria das figuras e dos temas do gênero musical. Explora a montagem acelerada ritmada com a música e o extra diegético de forma mais acentuada. Na sequência musical *Love is bubble* em específico, Nakashima se inspira no burlesco, por meio das figuras da performance sexual e do dinheiro para tematizar a sexualidade, a prostituição e o prazer. As cores, coreografias e até mesmo a escolha de uma música voltada para o Jazz fazem uma analogia a musicais burlescos como *Chicago* (2003) (figura 63).

Figura 63 - Frames de Chicago (2003)



Fonte: Chicago (2003)

Outra relação análoga entre os temas da sequência *Love is bubble* e o musical *Chicago (2003)* é o do crime, especificamente da banalização do assassinato passional. Assim como Roxie e Velma em *Chicago*, Matsuko, logo após a sequência musical, aparece assassinando um homem, no entanto, enquanto a sanção do ato para Roxie e Velma vem por meio de um reconhecimento público ligado a fama, Matsuko recai mais uma vez ao tema do isolamento e do esquecimento.

Nakashima apropria diversos efeitos visuais já obsoletos tecnologicamente da linguagem cinematográfica em *Memórias de Matsuko*. A simulação do carro em movimento é propositalmente falsa e não realista, criando um efeito quase cômico, enquanto uma música pop toca no rádio ao fundo.

Figura 64 - Matsuko e Onodera andam de carro



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nesta sequência, Nakashima utiliza outros efeitos já obsoletos, como o íris transition (figuras 65 e 66) efeito utilizado com frequência na era do cinema mudo e que hoje tornou-se

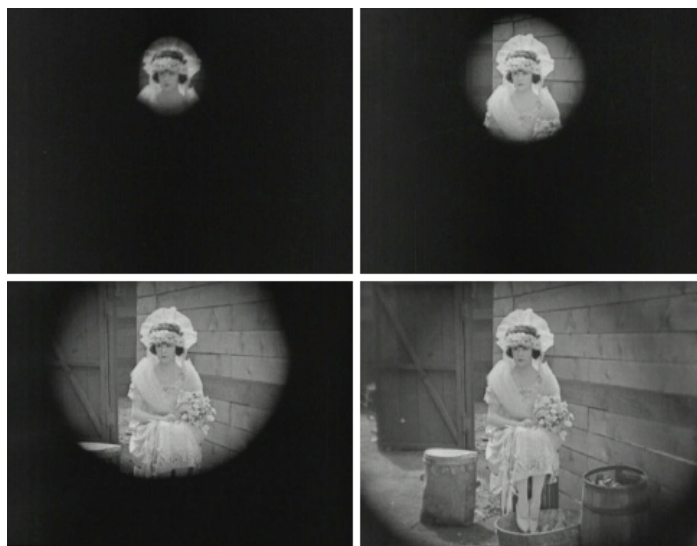
símbolo do cinema da época, sendo utilizado por diversos diretores tanto como forma de homenagem quanto evocando temas e figuras comuns do cinema na época em que tal recurso era mais recorrente.

Figura 65 - Iris transition em Memórias de Matsuko



Fonte: Memórias de Mastuko (2006)

Figura 66 - Iris transition em Vizinhos Vigilantes (1920)



Fonte: Vizinhos Vigilantes (1920)

Nakashima apropria desta vez o gênero do cinema mudo ao utilizar a figura da técnica de oclusão parcial da imagem. Em seu efeito original no cinema mudo, a íris transition causa um efeito de tensão ao não apresentar a imagem por completo de uma vez, mas reduzir o campo de visão do espectador a um detalhe. No caso de *Memórias de Matsuko*, Nakashima utiliza o

efeito para tematizar a oclusão do todo na perspectiva de Matsuko, sendo mais uma forma da idealização da personagem.

Outro gênero que Nakashima apropria é o da pornografia. Nakashima faz isso tanto figurativamente, pois a personagem Megumi é uma atriz de filmes pornográficos, porém o diretor também aplica aspectos plásticos da estética do vídeo pornô no seu modo de filmar. Inicialmente observamos uma televisão que exibe um dos filmes protagonizados por Megumi (figura 67) dentro da televisão podemos ver que Nakashima reproduz movimentos de câmera e estilo de edição comuns no gênero. Inicialmente, vemos Megumi trajando roupas tradicionais japonesas em um cenário também representando o interior de uma construção com os traços de uma tradicional casa japonesa. Megumi aparece fazendo uma expressão de medo e apreensão, no entanto, um súbito corte para um plano detalhe de sua boca permite ver que Megumi performa lambendo os beijos de forma a performar a sensualidade.

Figura 67 - Megumi atuando em filme pornô



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

No entanto, Nakashima aplica outras figuras da estética do gênero pornográfico na plástica de *Memórias de Matsuko* (2006). Em contraste com o filme que aparece na sequência citada anteriormente (figura 67), que cronologicamente foi o filme de estreia de Megumi e fora filmado provavelmente com uma tecnologia analógica, a sequência seguinte de *Memórias de Matsuko* (2006), em que Sho e Megumi conversam no tempo presente (figura 68) é filmada com uma câmera digital, uma lente de milimetragem muito aberta, com textura e nitidez digital e com baixa amplitude dinâmica, aspectos comuns em câmeras digitais baratas disponíveis no início do século XXI e que eram as mais comuns na indústria pornográfica.

Figura 68 - Sho e Megumi conversam dentro de carro



Fonte: Memórias de Mastuko (2006)

Nakashima utiliza aspectos comuns aos gêneros audiovisuais clássicos como: a baixa profundidade de campo, a textura analógica, a maior amplitude dinâmica, os enquadramentos mais fechados, os planos estabilizados, as performances teatrais e planos mais longos como figuras da idealização por estarem associadas a um tempo passado, um período de glamourização. Em contraste o diretor utiliza aspectos comuns dos gêneros audiovisuais mais banalizados como a publicidade, a pornografia e o documentário: a alta profundidade de campo, a textura digital, a menor amplitude dinâmica, enquadramentos mais abertos, planos trêmulos, performances realistas e planos mais curtos como figuras da realidade do tempo presente.

Outra recorrência desta relação entre texturas de imagem analógica versus digital é a sequência que Nakashima apropria do gênero do vídeo caseiro (figura 69). O diretor reproduz vídeos que se assemelham a filmagens produzidas pelos próprios personagens, mesclando componentes da relação semissimbólica da sequência anterior como a textura analógica com imagens trêmulas e edição rápida. Tais elementos figurativizam os temas do genuíno, da felicidade, da efemeridade e da memória.

Figura 69 - Filme caseiro de Matsuko e Megumi



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Nakashima, ao se apropriar de um gênero presente no dia a dia cria um efeito de mundano e proximidade ao reproduzir imagens que se assemelham aquelas de um gênero que apesar de se utilizar da mesma técnica do cinema, a fotografia, se distancia pela intenção do registro. O diretor, no entanto, incorpora esses temas ao reproduzir a estética de tais vídeos “amadores” (figura 69).

Outro gênero acionado por Nakashima é, desta vez, um dos gêneros clássicos do audiovisual, o romance romântico (figura 70). Neste trecho, o diretor se apropria dos temas da idealização do amor romântico para representar o relacionamento de Matsuko com Ryo, no entanto, Nakashima também apropria do gênero dos filmes de crime policiais, muito populares nos anos oitenta e noventa especialmente na Ásia, tendo como expoente a produção do cinema de ação de Hong Kong, do qual Nakashima se apropria das figuras, especificamente das imagens escuras, pouco iluminadas, alto contraste e saturação e presença de chuva e fumaça nos cenários.

Figura 70 - Ryo beija Matsuko na chuva



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 71 - Tetsuya se suicida em frente a Matsuko na chuva



Fonte: Memórias de Mastuko (2006)

Neste quadro (figura 70) podemos observar que Nakashima reproduz uma cena comum em filmes românticos, a do beijo debaixo da chuva. Tal performance representa efeito de romance por conta do ato de ignorar uma força da natureza (chuva) a fim de consumir a paixão (beijo). Para a narrativa de Matsuko em específico, a chuva representa uma memória ruim de seu relacionamento com Tetsuya, que se suicidara em sua frente debaixo da chuva (figura 71). Para além do simbolismo de beijar debaixo da chuva, há um efeito potencializado pelo efeito

de memória da cena do suicídio provocada pela presença do efeito de chuva presente nas duas cenas.

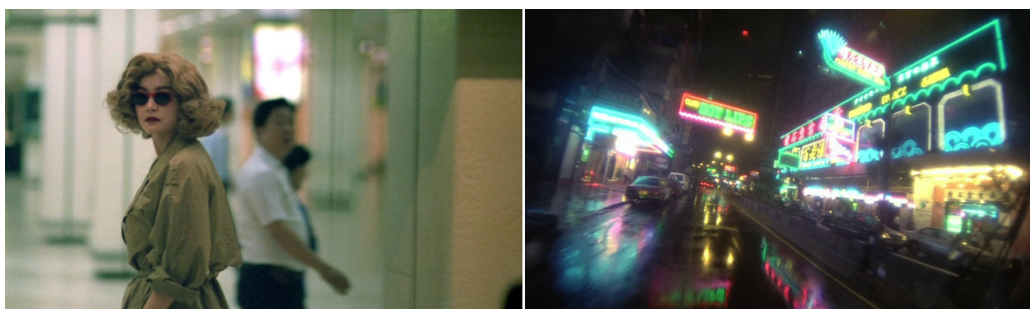
Do ponto estético, podemos observar as semelhanças plásticas com outros filmes como o exemplo de *Amores expressos* (1994) dirigido por Wong Kar-wai (figura 73). Nakashima se apropria da plástica do gênero do cinema de ação nesse trecho, figuras que tematizam os temas do perigo, do crime e da clandestinidade. Tais temas constroem o relacionamento de Ryo e Matsuko somando tais temas e causando um efeito de angústia no expectador, de desesperança. Neste ponto percebemos uma relação entre as categorias da idealização de Matsuko representada pelo gênero romântico e da realidade da marginalização e do perigo em que vive, figurativizado pela plástica do gênero de ação. Podemos observar a semelhança nos ambientes e caracterizações entre o quadro de *Memórias de Matsuko* (2006) (figura 72) e o quadro do filme *Amores expressos* (1994) (figura 73).

Figura 72 - Matsuko realiza trabalhos clandestinos para Ryo



Fonte: *Memórias de Matsuko* (2006)

Figura 73 - Quadros do filme *Amores expressos* (1994)



Fonte: *Amores expressos* (1994)

Nakashima também aborda o gênero dos videoclipes de *boybands* como uma mídia da indústria musical. Em certo trecho da trama, vemos Matsuko se tornar aficionada pela boyband *Genji*, banda real muito famosa no Japão durante a década de 1980. Nakashima aqui apropria as figuras da *boyband*, incluindo a reprodução de vídeos originais da época de apresentações da banda para figurativizar os temas da cultura de fãs (figura 74), da dependência emocional e do escapismo. O diretor continua explorando o embate entre as texturas de imagem, pois alterna entre imagens de arquivo com muito grão e textura, com mais planos fechados e imagens de Matsuko filmada com nitidez e lentes mais abertas (figura 75).

Figura 74 - Imagem de arquivo de apresentação da banda Genji exibido em Memórias de Matsuko (2006)



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Figura 75 - Matsuko cantando música da banda Genji



Fonte: Memórias de Matsuko (2006)

Observamos o idealismo, figurativizado pelas imagens bem enquadradas dos jovens bem iluminados e produzidos sendo exibidos na televisão (figura 74), enquanto vemos Matsuko filmada de um jeito que a câmera a distorce por conta da proximidade com a câmera e a escolha da lente aberta (figura 75).

A seguir, organizamos os acionamentos de gêneros em um quadro com as correspondências de temas e figuras e elementos do plano da expressão:

Quadro 6 - Acionamento de gêneros do discurso

Gênero	Temas	Figuras	Elemento do plano da expressão
Série televisiva procedural	Previsibilidade e luta contra a pulsão de morte.	Mulher de meia idade; homem de meia idade; precipício; faca.	Razão de aspecto reduzida (1.33:1); <i>zoom in</i> acelerado; textura granulada; edição acelerada.
Animação (Anime)	Estranhamento e desespero.	Cabelo moicano; tatuagens; maquiagem exagerada.	Close up com baixa milimetragem; amplo campo de visão.
Filme <i>Noir</i>	Crime, chantagem, abuso de poder.	Fumaça de cigarro; luzes duras; sombras marcadas; muitos homens.	cores dessaturadas (sépia e preto e branco).
Anúncio publicitário	Idealização e temporalidade cíclica	figuras recortadas em relação ao fundo; presença de texto e numerais; coreografias repetitivas.	Cores vibrantes; Efeitos digitais de brilho; movimentação horizontal da câmera; edição rápida ritmada com a música.
Filmes clássicos infantis	Infância, inocência e bondade	Pássaros em animação; castelos de contos de fadas; estrada que leva ao horizonte; montanhas verdes.	Efeitos digitais de brilho; cores saturadas.
Programa televisivo infantil	Infância, ludicidade	Cenários com textura de papel machê, cartolina e tecidos; caretas.	Cores vibrantes, caracterizações exageradas.
Musical	Idealização, sonho e fuga da realidade	Dançarinas burlescas; palco; coreografias elaboradas; trajes de palco; silhuetas de corpos humanos.	Edição ritmada; efeitos de transição entre quadros; alto contraste; cenários de cores escuras; iluminação cênica.
Pornografia	Banalidade, sensualidade e performance	Seminudez; interior de carros; couro; plumas; lábios; pele a mostra; espuma.	Alta profundidade de campo; maior nitidez; planos abertos conjuntos; textura digital.

Cinema mudo	Tensão e oclusão	Iris transition; situações drásticas; feições exageradas.	
Vídeo caseiro	Genuíno, felicidade, efemeridade e mundano	Rostos; praia; sol; consumo de doces; sorrisos; roupas coloridas.	Planos rápidos; imagem trêmula; textura analógica; closes; planos extremamente curtos; cores saturadas.
Romance romântico	Idealismo, romance	Beijo na chuva; sexo; declarações de amor.	Planos mais longos; textura analógica.
Filme policial/crime	Perigo, angústia e desesperança	Fumaça; ambientes noturnos; ruas molhadas; óculos escuros; casacos grandes; lenço na cabeça.	Alto contraste; cores neon; câmera tremida.
Videoclipe de Boyband	Idealismo, escapismo	Figurinos chamativos; coreografias; imagens de arquivo; plateias, consumo de itens de merchandising.	Congelamento da imagem; contraste entre texturas digital e analógica.

Fonte: Organização do autor

4.5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Retornando à questão-problema da pesquisa – **Que efeitos de sentido decorrem do acionamento de diferentes gêneros do discurso e das relações entre os dois planos da linguagem (plano do conteúdo e plano da expressão) no filme *Memórias de Matsuko* (2006)?** – identificamos que os efeitos causados no enunciatário são os da memória, da idealização e do esforço de assimilação da protagonista, articuladas por semissimbolismos e por um acionamento estratégico dos gêneros do discurso.

No plano do conteúdo, o discurso se estrutura a partir de temas recorrentes – idealização, afeto paterno, religiosidade, fuga da realidade, pornografia, efemeridade e memória – e figuras como flores, pássaros, panqueca, homens de terno, Bíblia, móbil de origamis, borboleta branca, rio, mala e pingente com sino. Esses elementos se desdobram nos percursos narrativos da protagonista, sendo o mais central sua busca pelo objeto-valor do afeto paterno. Essa busca é moldada pelos valores patriarcais da sociedade japonesa, impondo a Matsuko performances reguladas pelo regime de alteridade da assimilação. Em contraste, observamos a ocorrência da representação da relação entre Matsuko e Megumi que opera sob o regime da cooperação, criando um ambiente interacional mais semioticamente positivo segundo Landowski (2023). O percurso de Sho, baseado no *querer-saber* sobre a vida de Matsuko, resulta em uma ampliação

de sua estesia e competência interacional. Ao final do filme, Matsuko entra em conjunção com o objeto-valor do amor paterno, ainda que de forma alegórica.

No plano da expressão, os efeitos de sentido são reforçados pelos semissimbolismos. A alternância entre texturas granuladas da imagem analógica e a nitidez da digital estabelece a oposição /granulado/ *versus* /nítido/ :: /idealismo/ *versus* /realismo/. A manipulação da luz cria a relação entre /superexposto/ *versus* /subexposto/ :: /fuga/ *versus* /enclausuramento/, perceptível na recorrência de áreas de intensa luminosidade contrastando com sombras profundas. No nível das categorias eidéticas plásticas, a oposição entre /orgânico/ *versus* /geométrico/ :: /conforto/ *versus* /desconforto/ evidencia as diferenças entre momentos de acolhimento e solidão vividos por Matsuko. A profundidade de campo também contribui para essa construção, articulando /baixa profundidade/ *versus* /alta profundidade/ :: /acolhimento/ *versus* /abandono/, assim como a relação entre /preenchido/ *versus* /vazio/ reforça a tematização do pertencimento e do isolamento da protagonista.

O acionamento de outros gêneros do discurso no filme ocorre de maneira difusa, apropriando-se de temas e figuras sem mimetizar uma obra específica, gerando um efeito de familiaridade sem comprometer a originalidade visual e temática da obra. Além disso, a maioria dos gêneros dramáticos referenciados pertence a um tempo historicamente distante do período de realização do filme, provocando no espectador um efeito de lembrança e memória. Outro efeito decorrente desse acionamento é a pluralidade narrativa, na qual diferentes gêneros são ativados em momentos específicos dos blocos narrativos e das relações da protagonista com outros personagens.

Dessa forma, os efeitos de sentido resultantes do acionamento dos gêneros do discurso e das relações entre os planos da linguagem em *Memórias de Matsuko* são a construção de uma identidade visual e narrativa singular, que articula memória, idealização e identidade por meio de semissimbolismos e uma estrutura narrativa fragmentada.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo geral investigar a articulação de diversos gêneros do discurso e as relações estabelecidas entre conteúdo e expressão no longa-metragem *Memórias de Matsuko* (2006), de Tetsuya Nakashima. A partir disso, buscamos responder ao problema de pesquisa: que efeitos de sentido decorrem do acionamento de diferentes gêneros do discurso e das relações entre os dois planos da linguagem (plano do conteúdo e plano da expressão) no filme? Para tanto, adotamos uma abordagem qualitativa e aplicamos a análise semiótica discursiva como fundamento teórico metodológico para análise dos planos do conteúdo e da expressão e suas respectivas relações semissimbólicas, além da perspectiva bakhtiniana para o estudo dos gêneros discursivos que compuseram a narrativa fílmica em questão.

Os resultados da pesquisa indicaram que *Memórias de Matsuko* constrói efeitos de sentido centrados na memória, na idealização e no esforço de assimilação da protagonista. No plano do conteúdo, a narrativa se estrutura a partir de temas recorrentes, como afeto paterno, religiosidade, efemeridade e fuga da realidade. O percurso de Matsuko é marcado pela busca pelo objeto-valor do amor paterno, regulada pelos regimes de alteridade (Landowski, 2023), enquanto a trajetória de Sho reforça a dimensão da memória e da reconstrução identitária.

Acerca das relações semissimbólicas, os efeitos de sentido emergem das oposições plásticas e cromáticas que reforçam os conflitos narrativos, como a alternância entre texturas granuladas e imagens nítidas (/idealismo/ versus /realismo/) e a manipulação da luz para criar contrastes entre /fuga/ e /enclausuramento/. O acionamento de diferentes gêneros do discurso ocorre sem mimetizar obras específicas, mas por meio da apropriação de temas e figuras, promovendo uma experiência intertextual que ressignifica gêneros cinematográficos preexistentes e reforça a pluralidade narrativa do filme.

A partir desses achados, confirmamos a hipótese de que os efeitos dramáticos do filme são construídos por meio tanto de relações semissimbólicas quanto aquelas que se dão pela presença de distintos gêneros em *Memórias de Matsuko*. A estrutura fragmentada da narrativa e as homologações semissimbólicas são fundamentais para a construção da identidade da protagonista e da experiência estética proposta ao enunciatário.

Contudo, a pesquisa apresenta algumas limitações. A análise se restringe à obra *Memórias de Matsuko*, sem explorar outras produções do diretor Tetsuya Nakashima, cuja filmografia é vasta e diversificada. Por exemplo, *Confissões* (2010) adota uma abordagem plástica distinta, marcada por um tom mais sóbrio e minimalista, evidenciando o léxico do

diretor no uso da expressividade visual. Um estudo comparativo poderia revelar como Nakashima adapta suas escolhas estéticas conforme o gênero e a temática abordados.

Nos caminhos para estudos futuros, destacamos algumas possibilidades. Primeiramente, a aplicação da metodologia adotada nesta pesquisa pode ser estendida a outros filmes que abordam a memória individual e suas relações interpessoais, ampliando a análise dos efeitos de sentido construídos por meio dos elementos plásticos e discursivos. Outra vertente promissora seria aprofundar o estudo sobre a relação entre o filme e diferentes mídias. Embora tenhamos discutido o acionamento de gêneros discursivos, uma abordagem específica sobre como *Memórias de Matsuko* representa e se apropria de outras mídias (como TV, literatura e mídia digital) poderia revelar novas camadas de sentido.

Finalmente, é esperado que esta pesquisa contribua para os estudos sobre semiótica discursiva aplicada ao cinema, oferecendo um olhar detalhado sobre os processos de significação em textos sincréticos e expandindo as discussões sobre o papel dos gêneros do discurso na construção da linguagem cinematográfica.

6. REFERÊNCIAS

- BARROS, D. L. P. de. Entre a semiótica e a montanha. **Estudos Semióticos**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 41-67, 2023. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2023.209238. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/209238>. Acesso em: 21 nov. 2023.
- BARROS, D. L. P. de. Sintaxe narrativa. In: OLIVEIRA; LANDOWSKI (Org.). **Do inteligível ao sensível: em torno da obra de A. J. Greimas**. São Paulo: EDUC, 1995. p. 81-98.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BURCH, Noël. **To the Distant Observer – Form and Meaning in the Japanese Cinema**. Los Angeles: University of California Press, 1979.
- CALORIO, Giacomo. Man/Ei-GA: intermedialità fumetto-cinema nel Giappone contemporaneo. **Cinergie**, Bolonha, n. 5, p. 162-175, março, 2014. Disponível em: <https://cinergie.unibo.it/issue/view/629>. Acesso em: 17 mar. 2024.
- CALORIO, Giacomo. What is contemporary Japanese Cinema?: Questioning the answers, answering with questions. **Studi e saggi**, Florença, v. 220, 2020. Disponível em: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/56282>. Acesso em: 15 abr. 2024.
- CARO OCA, Ana M^a; LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco Javier. Un acercamiento al cine musical japonés contemporáneo: particularidades estéticas y narrativas de La felicidad de los Katakuri, Princess Raccoon y Memories of Matsuko. **Área Abierta**, v. 12, n. 1, p. 1-20, 2012.
- CHUN, Jayson Makoto. **K-culture and J-culture**. IIAS Blog, [s.l.], 6 abr. 2023. Disponível em: <https://blog.iias.asia/pop-pacific/k-culture-and-j-culture>. Acesso em: 6 nov. 2024.
- DISCINI, Norma. Plano da expressão e profundidades figurais: a emergência do fato poético. In: MANCINI, Renata; GOMES, Regina (Orgs.). **Semiótica do sensível: questões do plano da expressão**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2020. p. 111-133.
- FIORIN, J. L. Sendas e veredas da semiótica narrativa e discursiva. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, v. 15, n. 1, p. 177–207, fev. 1999.
- FIORIN, José Luiz. **Elementos de Análise do Discurso**. 14. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2008.
- FIORIN, José Luiz. Noção de texto na semiótica. **Organon**, v. 9, n. 23, p. 163-174, 1995. Tradução. Acesso em: 18 jun. 2024.
- FLOCH, Jean-Marie. Introduction. **Actes Sémiotiques: Bulletin**, n. 4-5, p. 1, 1978.
- FLOCH, Jean-Marie. Identités visuelles. Paris: PUF, 1995.

FLOCH, Jean-Marie. Petite mythologie de l'oeil et l'esprit. Paris: Hades-Benjamin, 1985.

FLOCH, Jean-Marie. A contribuição da semiótica estrutural para o design de um hipermercado. **Galaxia (São Paulo, Online)**, n. 27, p. 21-47, jun. 2014.

GEROW, Aaron. Early cinema: Difference, definition and Japanese film studies. In: FUJIKI, Hideaki; PHILLIPS, Alastair (ed.). **The Japanese Cinema Book**. Londres: BFI, 2020. p. 25-37.

GREIMAS, A. J. **Sobre o Sentido - Ensaios Semióticos**. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

HISTORY. **TOHO STUDIOS**, s.d. Disponível em:
<<https://www.tohostudio.jp/en/general/history.html>>. Acesso em: 15/10/2024.

JACOBY, Alexander. Authorship: Author, sakka, auteur. In: FUJIKI, Hideaki; PHILLIPS, Alastair (ed.). **The Japanese Cinema Book**. Londres: BFI, 2020. p. 38-52.

KINOSHITA, Chika. Acting: Spectral Bodies: Matsui Sumako and Tanaka Kinuyo in The love of sumako the actress (1974). In: FUJIKI, Hideaki; PHILLIPS, Alastair (ed.). **The Japanese Cinema Book**. Londres: BFI, 2020. p. 243-258.

KINOSHITA, Kosuke. Narrative: Multi-viewpoint narrative: From Rashomon (1950) to Confessions (2010). In: FUJIKI, Hideaki; PHILLIPS, Alastair (ed.). **The Japanese Cinema Book**. Londres: BFI, 2020. p. 81-93.

LANDOWSKI, Eric. Sociosemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galaxia (São Paulo, Online)**, n. 27, p. 10-20, jun. 2014.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco Javier et al. Memórias de Matsuko de Tetsuya Nakashima. **Frame**, n. 3, p. 179-195, 2008.

MAZZARON DE CASTRO, Carolina; PORTELA, Jean Cristtus. A noção de conteúdo e de expressão no percurso gerativo do sentido. **Estudos Semióticos**, [online], v. 14, n. 3, São Paulo, dez. 2018, p. 1-14. Disponível em: <www.revistas.usp.br/esse>. Editores responsáveis: Ivã Carlos Lopes, José Américo Bezerra Saraiva e Eliane Soares de Lima. Acesso em: 17/05/2024.

MENDES, C. M. A comunicação pela semiótica. **Vertentes**, São João Del-Rei v. 36, 2010.

MENDES, C. M. Da linguística estrutural à semiótica discursiva: um percurso teórico-epistemológico. **Raído**, [S. l.], v. 5, n. 9, p. 173-193, 2011. Disponível em:
<https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raído/article/view/975>. Acesso em: 23 nov. 2023.

MENDES, C. M. A noção narrativa em Greimas. **E-Com**, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2013. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/ecom/article/view/1002/581>. Acesso em: 22 nov. 2023.

- MIGLIORE, T. Les contraintes de la motivation des signes d'après le système semi-symbolique. **Estudos Semióticos**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 178-192, 2023. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2023.210160. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/210160>. Acesso em: 21 nov. 2023.
- NAKASHIMA, Tetsuya. Tetsuya Nakashima Interview: "There was a rumour that I had actually gone bonkers". [Entrevista cedida a] Anthony Gates. **Easternkicks.com**, Londres, 21 out. 2014. Disponível em: <<https://www.easternkicks.com/features/tetsuya-nakashima-interview/#>>. Acesso em: 13 maio. 2024.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2007.
- ROTHMAN, Irving N. et al. *The Contested Works of the Bakhtin Circle: A Stylometric Investigation*. **Russian Linguistics Journal**, v. 38, n. 2, p. 123–145, 2023. Disponível em: <https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1313&context=rlj>. Acesso em: 05 maio 2025.
- SANTOS, F. K. R.; PORTELA, J. C. O legado de Floch sobre figuratividade, plasticidade e semissymbolismo na revista Actes Sémiotiques. **Estudos Semióticos**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 68-86, 2023. DOI: 10.11606/issn.1980-4016.esse.2023.207619. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/207619>. Acesso em: 21 nov. 2023.
- SCHILLING, Mark. Dreaming of love in a downward spiral. **The Japan Times**, Tóquio, junho, 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20081031135447/http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/ff20060602a1.html>. Acesso em: 23 abr. 2024.
- TEIXEIRA, L. Entre dispersão e acúmulo: para uma metodologia de análise de textos sincréticos. **Gragoatá**, v. 9, n. 16, 7 jul. 2004.
- TEIXEIRA, Lucia. Para uma metodologia de análise de textos verbovisuais. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de; TEIXEIRA, Lucia (Orgs.). **Linguagens na comunicação: desenvolvimento de uma semiótica sincrética**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. p. 41-76.
- YOMOTA, Inuhiko. **What is Japanese Cinema?** Nova Iorque: Columbia University Press, 2019.
- YOON, Mi; YU, Eunmi. A Study on the Evaluation of Film Color Images: Focusing on Memories of Matsuko. **한국색채학회 학술대회**, p. 129-133, 2011.
- ZHAO, Meihui; ZHENG, Xiaohong. Blue with the expression in the movie. **JOURNAL OF THE COLOR SCIENCE ASSOCIATION OF JAPAN**, v. 44, n. 3+, p. 123, 2020.