

## ***Video Letter* e o lúdico: O jogo de questionar<sup>1</sup>**

Aloísio Corrêa de ARAÚJO<sup>2</sup>  
Jamer Guterres de MELLO<sup>3</sup>

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

### **RESUMO**

Este trabalho analisa sequências de *Video Letter*, filme de Shuji Terayama e Shuntaro Tanikawa, com o objetivo de esclarecer algumas das questões retratadas na obra: o existencialismo, o questionamento da vida, dos significados e das palavras. Para tratar do tema, foi usado o livro *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (2019), que discorre sobre os diversos aspectos do jogo na sociedade humana. A partir desta visão, é possível entender o uso da estrutura de filme-carta em *Video Letter* como uma solução para a realização de uma forma de ensaio retratístico, segundo a concepção de Timothy Corrigan (2015), ou seja, uma maneira de Shuji Terayama lidar com a morte, de questionar a vida, a si próprio e os significados das palavras, ao passo em que também joga, no filme, com Shuntaro Tanikawa.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Video Letter*; Homo Ludens; Filme-ensaio; Shuji Terayama; Shuntaro Tanikawa.

### **INRODUÇÃO**

Finalizado em 1983, *Video Letter* é uma troca de cartas em vídeo de dois grandes artistas japoneses: Shuji Terayama, um poeta, dramaturgo e cineasta, realizador de mais de 30 filmes entre curtas e longas-metragens, além de duas centenas de artigos e poemas; e Shuntaro Tanikawa, um importante e prolífico poeta, tendo escrito mais de 60 livros de poesia, além de seus trabalhos como tradutor. Há quem diga que este filme compõe principalmente a filmografia do diretor. Salvo engano, pois temos nesta obra de 74 minutos um intercâmbio de interlocuções, sendo a relação entre os dois autores o fator

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM), graduado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: [araujodca@gmail.com](mailto:araujodca@gmail.com).

<sup>3</sup> Docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM), doutor em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS). E-mail: [jamermello@gmail.com](mailto:jamermello@gmail.com).

---

primário para misturar suas expressões pessoais, afinal, o filme se trata de cartas em forma de filme. O filme se pauta em questões do existencialismo e de maneira secundária, a reflexão sobre os signos na imagem, e possíveis novas combinações de significados.

Talvez o fator mais relevante para o filme seja o estado de saúde de Terayama enquanto gravava, que em 1983 já sofria de cirrose do fígado, vindo a falecer pouco tempo depois da realização do filme. Mas isto não o impediu de produzir com vitalidade competitiva – e amigável – mas também como forma ensaística de se construir uma autobiografia a partir do embate provocado pela palavra e imagem postas a divagações poéticas.

Este artigo visa observar aspectos relativos ao jogo e a competição no filme de Terayama e Tanikawa, a partir da visão filosófica do livro *Homo Ludens*, e como os dois autores conseguem se desafiar por meio de poemas visuais, trocadilhos poéticos por meio de *kanji*<sup>4</sup> e seus múltiplos significados, além de questionamentos filosóficos entre os dois autores, que tentam responder perguntas existenciais, que vão além dos significados da palavra.

A pesquisa na ótica do que é jogo neste filme é uma proposta a divagar e gerar ideias a respeito da profundidade da expressão poética dos autores em contraponto a fragilidade da saúde em que Terayama se encontrava.

Um diretor que trabalhou principalmente em filmes experimentais e projetos de ficção, Terayama, ao se sentir desafiado se transforma; de um realizador dono de si, cede o espaço da autoria à insegurança e ao combate poético com Tanikawa, demonstrando uma das características principais e essenciais na realização de obras de arte, que é a atividade lúdica, que delimita regras e impõe seriedade dentro de um espaço formal (o cinema ou talvez o vídeo), estando limitados a debaterem suas visões de mundo além de demonstrarem suas *personas* como poetas e artistas.

Tanikawa, conhecido por ser um homem que segundo o artigo no site *poetryinternational.org*, vivia de maneira poética, apresenta por meio das imagens e do verbo o despojamento em passo a complexidade dos temas abordados. Terayama o acompanha em suas respostas, normalmente produzindo imagens de maior sofisticação, ora um pé atrás, ora trazendo novas abordagens pela imagem. É possível enxergar tanto a doença como a insegurança de Terayama em suas cartas: de um poeta já bastante

---

<sup>4</sup> *Kanji* é a forma de escrita por ideogramas da língua japonesa.

---

maduro, embora jovem. Por meio da análise de sequências e dos estudos sobre a atividade lúdica, será possível compreender um pouco melhor as regras deste jogo produzidas no filme, e porque foram construídas desta forma melancólica e irônica.

Segundo Huizinga:

Enumeremos uma vez mais as características que consideramos próprias do jogo. É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 2019, p. 173).

Embora o estado de alegria e distensão não sejam exatamente o clima deste filme, a troca de cartas implica uma organização, sendo que cada carta enviada precisa de uma resposta. Uma cartela azul tem o texto em japonês escrito "de Shuntaro Tanikawa para Shuji Terayama, 6 de setembro, 1982", se repetindo com novos títulos a cada nova carta enviada.

Sobre uma tela branca, com um quadrado ao centro de cor preta, ouvimos o som de uma caixinha de música a dar corda. Um movimento horizontal apresenta slides com fotografias em preto e branco de Terayama com um amigo. A caixinha de música perde a força, tornando a música mais lenta. Um movimento de fade out e fade in para um novo grupo de fotografias. Enfim uma última fotografia é aproximada da câmera, mostrando o rosto de Terayama jovem. Tanikawa diz que as fotos antigas datam 1960, e menciona ter lido o último poema de Terayama para o jornal Asahi. A imagem ao fundo agora é uma gravura em tom avermelhado de uma criança que segura com as duas mãos uma máscara. Tanikawa diz que os poemas de Terayama se parecem com os de Ryuichi Tamura, e que as coisas postas em palavras tomam uma certa organização. A câmera faz um movimento para um texto em *kanji*, que se desfoca para uma cartela vermelha com os dizeres: "de Shuji Terayama para Shuntaro Tanikawa, 10 de setembro". Uma mão abre um livro. Uma canção melancólica de um piano toca lentamente. Terayama agradece a carta por vídeo. Ele vira mais algumas páginas do livro enquanto a canção toca, mas não é possível enxergar o que está escrito. Terayama diz: "Você diz que quando as coisas são colocadas em palavras, tudo se torna limpo e organizado, entretanto, há as vezes algumas coisas que não posso suportar sem colocá-las em palavras". A construção da frase sugere uma ideia

oposta a primeira cena, como se as palavras não fossem uma organização, mas um desabafo. A tela lentamente desfoca e toma o foco novamente revelando uma fotografia. Sons de rua e piano ao fundo enquanto a câmera faz movimento vertical pela imagem. A imagem desfoca. "palavras", ele diz. A imagem toma foco novamente, revelando partes de seu corpo, amareladas, repleta de feridas e manchas. Terayama diz novamente: "palavras, palavras, é assim que as coisas andam comigo estes dias." A imagem das costas de Terayama, corta para um plano de uma sala, com almofadas, uma janela ao fundo e um sofá azul. O *kanji*, "物" (*mono*), que significa grosso modo "coisas", mas que também pode significar, "qualquer coisa", "tudo" ou até mesmo "nada". É uma palavra bastante utilizada em combinação com outros *kanji*, como 物覚え (*memória*), ou 物語 (*lenda, história*). É um *kanji* que trata especialmente da existência de alguma coisa, seja ela material ou imaterial. Está sobre a imagem em vermelho. *Fade out*.

Esta descrição das duas cenas revela o início de um jogo. Tanikawa abre a partida amistosamente, sem deixar de desafiá-lo com uma divagação sobre as palavras, além de fazer um comentário em um cortejo educado. Terayama produz sua resposta que não chega a rebater a argumentação de forma direta, mas recusa o comentário que remete a forma como as palavras podem tornar uma realidade organizável. Terayama responde que existem pensamentos e sentimentos que só podem ser organizados pela palavra. Terayama, ao colocar o *kanji* "物" sobre a imagem, sugestiona que os objetos são coisas, ao passo que não podem ser representados por palavras, e que sim as palavras representam apenas as próprias palavras. Portanto, nestas duas cenas temos um duplo jogo, sendo um deles o jogo estrutural, na forma de um ensaio, e outro jogo produzido pela argumentação de dois poetas.

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso de um processo natural. É um elemento acrescentado, que a recobre como floração, ornamento ou roupagem. [...] É possível, em qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado no "tempo livre". [...] Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 2019, p. 11).

---

Huizinga não chega a falar de cinema, mas a afirmação é válida para o filme, sendo uma atividade lúdica proposta por dois artistas. A montagem do filme confirma esta citação, principalmente pelas cartelas com remetente e destinatário, onde há reciprocidade na vontade de jogar e de se produzir arte. As regras do filme-carta servem para organizar o tempo e o ritual, não sendo opressoras o suficiente para suprimir a liberdade dos praticantes:

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. [...] O jogo se torna seriedade e a seriedade, jogo. É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade. [...] Visto não pertencer à vida "comum", ele se situa fora do processo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe esse processo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização. [...] O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa (HUIZINGA, 2019, p. 11).

Nesta passagem o autor menciona a possibilidade do ato de jogar conter a diversão e a seriedade. No caso dos dois poetas, até mesmo a melancolia pode ser compreendida como parte do jogo poético e narrativo, principalmente justificado pelo estado de saúde de Terayama e de Tanikawa, que também busca acompanhá-lo, e até mesmo confortá-lo.

O conteúdo do jogo, no caso, o questionamento das "coisas" e das palavras, seus significados perdurará por todo o filme, pondo em xeque a linguagem, o significado e a existência. Da imagem do menino que segura a máscara com as duas mãos, é possível pensar que há a consciência do jogo nas palavras de Tanikawa, assim como Terayama, que busca rebater pela descrença do jogo, uma competição de quem consegue despersonalizar o tema mais profundamente, ou retirar o significado dos signos mais vezes, ora do cinema, ora de suas próprias vidas. Segue o trecho de Huizinga:

É esta a terceira de suas características principais: seu isolamento, sua limitação. É "jogado até o fim". Dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um encaminhamento e um sentido próprios. O jogo começa e, num momento preciso, termina. [...] Enquanto ocorre, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente, como fenômeno cultural. Mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. [...] Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e alternância, como no refrão, constituem como

---

que o fio e a tessitura do objeto. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc. têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2019, p. 12).

Na passagem acima o autor define a característica primordial do jogo, a repetição, que entra em pleno acordo com o cinema, e com a estrutura do filme-carta. Posteriormente Walter Benjamin trabalhará estes conceitos do *Homo Ludens*, em *A era da reprodutibilidade técnica*, como pode ser observado no trecho abaixo:

Seriedade e jogo, rigor e descomprometimento aparecem mesclados em toda obra de arte, embora em proporções muito distintas. [...] A função socialmente decisiva da arte de hoje é exercitar esse jogo conjunto. Isso vale sobretudo para o cinema. O filme serve para exercitar o homem nas apercepções e reações que são exigidas para se lidar com uma aparelhagem cujo papel em sua vida aumenta quase que diariamente. Lidar com essa aparelhagem ensina-lhe, ao mesmo tempo, que a submissão a seu serviço apenas trará consigo a libertação quando a condição humana tiver se adaptado às novas forças produtivas desencadeadas pela segunda técnica (BENJAMIN, 2018, p. 104-105).

A segunda técnica visa empregar o ser humano o mínimo possível na feitura de um filme, visto que a máquina de filmar que faz todo o trabalho fotográfico, sem a necessidade da intervenção humana, fora ajustes óticos e o apertar de botões. E a primeira é o sacrifício humano na produção de arte. Portanto, Benjamin reflete sobre a atividade lúdica no cinema na segunda técnica (da reprodutibilidade). No caso do filme de Terayama, o lúdico se dá no campo do fazer, sacrificial e performático e depois de sua feitura, como uma obra pronta com tempo delimitado de fruição. E a reprodução e fruição de um filme também é atividade lúdica ao espectador, visto que este "joga" com a imagem em um determinado espaço (a tela de projeção, monitor ou televisor), sob determinada quantidade de tempo, tendo como regra para o jogo o ato de ver a imagem, ouvir os sons e interpretá-los.

E aqui chegamos a uma outra característica sua, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a ela "estraga o jogo", privando-o de seu caráter próprio de todo e qualquer valor. [...] O jogo vincula e desprende. Ele conjura, quer dizer, cativa. Está investido das duas

---

qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. [...] Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa "vá" ou "saia", pretende "ter sucesso" à custa de seu próprio esforço. [...] Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem, e igualmente, suas capacidades espirituais, sua "lealdade". Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo. (HUIZINGA, 2019, p. 13).

O jogo, portanto, por si só cria a forma, e o cinema, no caso, o filme de Terayama e Tanikawa, estão dentro dessas regras formais, definidas em um filme-carta, um segmento normalmente ensaístico, onde as conclusões se perdem. Tal formato de filme é a proposta dos dois autores, também fruto de suas expressões, e mesmo que ambos travem batalhas existencialistas na busca de desfazerem uns aos outros, estas cenas sabotadoras de significado se encontram nas regras do jogo por estarem enquadrados na estrutura da realização cinematográfica. Portanto, ao Terayama questionar as "coisas", há uma tentativa talvez, de produzir a metalinguagem. Caso as regras do filme fossem as do cinema clássico, talvez neste instante o autor agisse como um "desmancha-prazeres" ao menos rompendo a estrutura interna do jogo de filme, mas sem conseguir destruir o jogo "cinema". Huizinga, assim como Terayama, os niilistas e filósofos posteriores evocam o problema (ou a solução) do jogo (ou da vida) ao citar Platão:

Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um brinquedo de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais... Pois eles consideram a guerra uma coisa séria, embora não haja na guerra jogo ou cultura dignos desse nome, justamente as coisas que nós consideramos as mais sérias. Portanto, todos devem esforçar-se ao máximo por viver em paz. Qual é então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate. (PLATÃO apud HUIZINGA, 2019, p. 276).

Podemos supor até aqui então, que ao mesmo tempo que se tem consciência do jogo, não é possível sair de todas as esferas dele, e que Terayama e Tanikawa discorrem sobre o sentido das coisas pelo jogo poético, pela atividade da expressão do sentimento humano e o confronto com a morte que se aproxima de um dos autores. A recusa do jogo

---

poderia significar a recusa da vida, logo, mesmo ao questionar as "coisas" e depois a si mesmo, Terayama propõe uma tentativa de afirmar sua existência pelo questionamento dela.

## **DÚVIDA, COMPETIÇÃO E EXISTÊNCIA**

*Video Letter*, portanto, trabalha com as forças agonísticas do jogo nas duas esferas, do aparato cinematográfico e da narrativa, sendo o mote principal da competição a busca por questionar o ser, em uma situação de aproximação da morte. Uma pergunta a se fazer ao filme poderia ser os motivos pelos quais Terayama e Tanikawa – que é um personagem que responde e incita, mas aparenta também estar imerso no existencialismo – giram em torno do tema, experimentando diversas maneiras visuais e sonoras, sem nunca encontrar uma resposta. Huizinga escreve sobre a competição em consonância com o existencialismo:

Tal como todas as outras formas de jogo, a competição é geralmente desprovida de objetivo. Quer isso dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo. O ditado popular holandês "o que importa não são as bolinhas de gude, mas o jogo", exprime esse fato com grande clareza. Isso significa que o elemento final da ação reside, antes de mais nada, no resultado enquanto tal, sem relação direta com o que se segue. O resultado do jogo, como fato objetivo, é insignificante, em si mesmo indiferente (HUIZINGA, 2019, p. 63).

O livro prossegue e disserta sobre a competição, vitória, honrarias e apostas, mas estas são consequências do jogo, não sendo o objetivo principal da partida, como bem exemplificado pelo ditado. Portanto, a questão da competição, assim como o existencialismo das cenas do filme se rebatem sem propriamente um objetivo ou recompensa, senão a produção de uma obra de arte, uma disputa amigável, ou talvez o carinho de um amigo, por parte de Tanikawa, que não o subestima ou o trata com inferioridade, mas sim produz cartas e questionamentos com o intuito de competir em um mesmo patamar. Terayama responderia com tentativas de se construir em imagem a partir da dúvida, primeiro sobre as palavras, as "coisas", seu corpo, antepassados, vivências. Tanikawa questiona a si próprio também. A dúvida se torna o mote do jogo e do filme. Flusser em seu livro sobre a dúvida:



---

A dúvida pode ser, portanto, concebida como uma procura de certeza que começa por destruir a certeza autêntica para produzir certeza inautêntica. A dúvida é absurda. Surge, portanto, a pergunta: "Por que duvido?". [...] Trata-se, em outras palavras, de duvidar da autenticidade da dúvida em si. A pergunta: "Por que duvido?" implica outra: "Duvido mesmo?". Descartes, e com ele todo pensamento moderno, parece não tomar este último passo. Aceita a dúvida como indubitável. A última certeza cartesiana, incorruptível pela dúvida segundo Descartes, a saber: "Penso, portanto sou". A certeza cartesiana é, portanto, autêntica, no sentido de ser ingênua e inocente. É uma fé autêntica na dúvida (FLUSSER, 2018, p. 10).

Terayama e Tanikawa, portanto avançam sobre o "Penso, logo existo" para o "duvido, logo existo", na possibilidade de mergulhar sobre a dissolução da fé causada pelo questionamento. Em uma das cartas em vídeo que Terayama envia a Tanikawa, enquanto abre uma dezena de caixas de cor roxas, uma dentro da outra, como uma boneca *matrioshka*, o autor diz que o problema das palavras é que não são coisas, mas apenas significado. O plano seguinte mostra uma fotografia rasgada de uma mulher. O rasgo na fotografia divide a mulher da criança, que possivelmente é o próprio autor e sua mãe. Ao dizer que as palavras produzem significados, logo, Terayama também duvida do registro fotográfico ao buscar dissociar a palavra da imagem e da memória. Terayama separa as duas partes da fotografia e a tela escurece. Ele diz que "nada, a não ser o significado pode restaurar o que está acontecendo embaixo, o que está se rompendo".

É possível pensar que Terayama, portanto, insinua que o significado, as rupturas, as coisas quebradas e irresolutas são a existência, diferente do passado e das coisas concretizadas, a dúvida e a busca pela fé verdadeira. Flusser afirma:

Penso, portanto sou." Penso: sou uma corrente de pensamentos. Um pensamento segue o outro, portanto sou. Um pensamento segue o outro por quê? Porque o primeiro pensamento não basta a si mesmo, porque exige outro pensamento. Exige outro para certificar-se de si mesmo. Um pensamento segue outro porque o segundo duvida do primeiro, e porque o primeiro duvida de si mesmo. Um pensamento segue o outro pelo caminho da dúvida. Sou uma corrente de pensamentos que duvidam. Duvido. Duvido, portanto, sou. Duvido que duvido, portanto confirmo que sou. Duvido que duvido, portanto sou independentemente de qualquer duvidar. Assim se afigura, aproximadamente, o último passo da dúvida cartesiana. Estamos num beco sem saída. Estamos, com efeito, no beco em que os antigos reservaram a Sísifo. [...] A dúvida da dúvida ameaça destruir os últimos vestígios da fé, da sanidade e da liberdade, porque ameaça tornar o conceito "realidade" um conceito vazio, isto é, não vivível (FLUSSER, 2018, p. 12-13).

---

No caso de Terayama e suas cartas em vídeo, o duvidar deixa de ser um meio de criar um esvaziamento da "realidade", mas sim a busca da realidade pelo esvaziamento. Se há um questionamento sobre a vida, problemas irresolutos, mágoas, despersonalização e falta de sentido, ainda há em si a vida e a prova de sua existência. Como diria o poeta Mario Quintana em "Da preguiça como método de trabalho", "o poeta que renega o mundo também está tentando dominá-lo" (QUINTANA, 2013).

### **KOTOBA – PALAVRA**

O filme carta é uma vertente do filme ensaio, pela sua possibilidade de construir o tipo de narrativa que não se fecha em si ou tem a necessidade de concluir um assunto de forma objetiva. A competição sem objetivos e a troca de mensagens desafios, tornam o jogo poético uma forma de discorrer artisticamente sem pousar totalmente nos ombros das ciências humanas. Huizinga menciona em seu livro sobre as formas poéticas que são criadas de forma agonística, e de muitos exemplos, traz também um deles proveniente do Japão:

Tal como a *chevalerie* da Idade Média cristã, o bushido japonês formou-se quase inteiramente no interior da esfera do jogo e foi consignado em formas lúdicas. A língua conserva ainda essa concepção no *asobase-kotoba* (à letra: "língua-jogo) ou linguagem cortês, aquela que é empregada por quem se dirige a uma pessoa de estirpe mais elevada. A ideia convencional é que as classes mais altas apenas "brincam" ou "jogam" em tudo quanto fazem. [...] As pessoas de alta estirpe são imaginadas como se vivessem num mundo mais elevado, onde só o prazer ou a condescendência levassem à ação (HUIZINGA, 2019, p. 43-44).

Huizinga tem a hipótese de que "Em sua origem, o haikai foi certamente um jogo de rimas em cadeia, iniciado por um dos jogadores e continuado pelo seguinte" (HUIZINGA, 1945), e esta informação pode ser confirmada em "O tempo e espaço na cultura japonesa". Shuichi Kato, desenvolve e explica a origem dos poemas encadeados, que chama de *uta awase*, um tipo de poema a duas ou mais pessoas, normalmente na métrica do *renga* ou *tanka*, duas formas de poemas curtos, com contagens de sílabas poéticas distintas:

O "Prefácio" em japonês do Kokin Wakashū, tomou o conteúdo do *tanka* como expressão das "coisas que se pensa no coração". Todavia, como regra, parece que "as coisas que se pensa no coração" de dois autores são

---

diferentes. Um poema de parceria já não pode ser a expressão "das coisas que se pensa no coração". Não sendo mais assim, quando já há a metade do *tanka*, o engenho de criar a metade restante para compor um poema coerente torna-se a expressão do sabor dessa destreza. Não importa o que se tenha no coração, pois a relação que se estabelece não é com ele (KATO, 2012, p. 91).

O desenvolvimento do livro de Kato menciona a qualidade da língua japonesa e da cultura de propiciar uma tendência ao presente em contrapartida ao pretérito ou o futuro, sendo a atividade lúdica de *uta awase* uma das formas de se construir poemas conjuntos, onde o que se está no coração é o produto para a construção dos versos, mas a resposta ao sabor do momento é o fator agonístico. Tal técnica é comum a diversos outros tipos de poetas, como os repentistas brasileiros ou *rappers* de variadas nações. Fazendo um paralelo com *Video Letter*, é possível pensar que uma das formas de Terayama e Tanikawa estabelecerem a relação de presente é pela resposta, pouco importando o conteúdo das cartas anteriores, sendo a resposta apenas um modo de continuar o poema visual. O desprezo pelo significado das "coisas" e das palavras, assim como da carta anterior é um modo de construção poética, e esta maneira prevalece no tempo presente da dúvida e dos problemas.

Merece especial atenção uma das formas literárias derivadas do enigma, por mostrar de modo muito expressivo a relação entre o lúdico e o sagrado. A forma é o diálogo interrogativo, filosófico ou teológico. O tema é sempre o mesmo: um sábio que é interrogado por outro sábio ou um determinado número de sábios (HUIZINGA, 2019, p. 148).

A conversa entre sábios, filósofos ou poetas é tratada em *Video Letter*, pensando na citação acima escrita por Huizinga, como uma forma de contato com o misterioso e sagrado, portanto, uma forma lúdica.

"Os elementos formais da poesia são numerosos, estruturas métricas e estróficas, rima, ritmo, assonância, aliteração, acentuação, etc. e formas como o lírico, o dramático e o épico." (HUIZINGA, 2019). No caso de *Video Letter*, não há sempre um cuidado em se ater a métricas tradicionais como o *tanka*, *haiku* ou *renga*, mas há cautela no modo de se recitar, acentuar, no ritmo. As frases dos dois personagens são proferidas de maneira ritualística, na busca em manter o jogo poético. Sobre a poesia *renga*:

O fluir do *renga* não é planejado de antemão, ele segue conforme as ideias que surgem no momento, ora mudando-se o tema, ora o cenário,

---

ora a emotividade. O seu encanto, tanto para o autor quanto para o apreciador, é o encontro com o inesperado, a engenhosidade, a retórica, por exemplo, da estrofe ali apresentada (KATO, 2012, p. 94).

Em *Video Letter*, Tanikawa e Terayama produzem uma forma de agir como na produção do *renga*, produzindo encanto, tensão, ritmo e deslumbramento pela imagem e pela palavra, buscando encantar e cultivar a atmosfera agonística, um modo de afirmar a existência e a realidade, mesmo que renegando-a.

## FILME ENSAÍSTICO RETRATÍSTICO

O filme carta de Terayama e Tanikawa, apesar de uma peça conjunta, por se tratar de um momento muito delicado na vida de um dos autores, esbarra no subgênero do filme ensaístico retratístico, "trazendo características como a dramatização, representação, o eu desestabilizado como foco, tópico" (CORRIGAN, 2015, 81). O mote dos dois escritores de cartas em vídeo é a dúvida dos signos, "coisas" e significados.

Starobinski observa que o ensaio é:

testar a faculdade de julgar e de observar. É necessário que o ensaísta teste a si mesmo. Este é o aspecto reflexivo, o lado subjetivo do ensaio, no qual a consciência de si desperta como uma nova instância do indivíduo, instância que julga a atividade do julgar e observa a capacidade do observador (STAROBINSKI apud GERVAISEAU, 2015, p. 95).

Em *Video Letter* temos a cada nova carta um teste de construção da personalidade dos personagens Terayama e Tanikawa a partir de suas expressões subjetivas a partir de constantes negações, questionamentos e inversões.

Em uma das mais belas sequências do filme, Terayama envia uma carta a Tanikawa. Uma canção, acompanha um movimento de câmera livre por um quarto. Ele enquadra uma janela e uma boneca feminina. Sobre a sua cama, fotografias. Terayama aproxima a imagem pelo *zoom*. Ele diz: "Novembro, 1927, minha mãe." A câmera aproxima mais de uma fotografia até focalizar o rosto de sua mãe jovem. *Fade out. Fade in*, e a câmera realiza um movimento de câmera semelhante pelo cômodo, mas ao invés de ir até a boneca, o movimento faz um *tilt down* diretamente para a cama, onde está uma senhora deitada de olhos fechados. Terayama diz: "Outubro de 1982, minha mãe" A câmera se aproxima por *zoom* até o rosto de sua mãe, que abre os olhos. *Fade out*.

---

Terayama agradece a carta recebida por Tanikawa e diz: "É porque nós vivemos em uma era em que não há como dizer a diferença com clareza entre sentido e sem sentido, que ficamos perdidos nas palavras. Mas não tenho como acreditar que a vida tem a ver com ter sentido ou não ter sentido, mas a ilusão de não haver significado. Sim, a ilusão da falta de significado. E o corpo é gradualmente deixado para trás". Estas frases são ditas com a imagem de um globo terrestre de mesa. A tela está azulada, além de haver um excesso de clareza, provocando aberrações cromáticas. *Fade out.*

A cena descrita reproduz todos os elementos já discutidos sobre o jogo, competição, significado, e acrescenta novas informações. Ao mencionar a "ilusão de não haver significado", Terayama pode sugerir que a dúvida também é um devaneio, uma forma lúdica de compreender a vida. O movimento de câmera, a fotografia de sua mãe e a imagem da mãe atual deitada na câmera buscar conectar estes elementos narrativamente, mas não há como uni-los sem a vontade do espectador de associar as imagens com as palavras. Ao dizer sonoramente "minha mãe", Terayama busca juntar o que foi dito com a imagem da mulher jovem e da mulher velha. Logo, existe um esforço narrativo e gramatical para gerar um pensamento lógico. Ao mesmo tempo, Terayama levanta a Tanikawa o dilema da relação entre signo, significante e índice, e conclui que de fato é algo complexo de se compreender. Ao mesmo tempo, também conclui que a "ilusão de não haver significado" também existe, e podemos concluir que Terayama se refere a construção feita, a sua memória, a imagem de sua mãe, elementos autobiográficos de seu passado e que são representados pela imagem e som de forma que mesmo que se relativize a fundo, não é possível também se desfazer completamente do significado, portanto, a dúvida também se trata de uma ilusão, numa ruptura, refração causada pelo contato da incerteza com a memória, a experiência humana.

Dando primazia a essa imagem do eu de maneiras especialmente enfáticas, os ensaios retratísticos tendem a representar esse eu, implícita ou explicitamente, como uma entre-vista que ocorre entre duas ou mais vistas desse eu, como uma pronunciada variação sobre "as imagens esquecidas entre dois planos". [...] esses retratos ensaísticos muitas vezes encontram seu reflexo nas máscaras mortuárias, nas quais a luta para ver ou ser visto documenta a luta fatal para pensar sobre um eu ou sobre si ou, às vezes, a luta triunfante desse eu por meio da luta com a mortalidade (CORRIGAN, 2015, p. 82).

---

Esta e todas as cenas reproduzidas por Terayama podem funcionar como uma forma de se produzir um rastro autobiográfico, sendo esta troca de cartas em vídeo um de seus filmes mais íntimos e documentais, mesmo pensando em sua filmografia, repleta de questões pessoais, como a relação conflituosa com sua mãe, demonstrada em muitos de seus filmes. Em *Video Letter*, Terayama busca colocar em pauta seus conflitos, contradições e reflexões como forma de se constituir como corpo.

O filme-ensaio retratístico oferece o *pathos* e a crise do eu como imagem em movimento, na qual a subjetividade vacila e deriva instavelmente – e às vezes cegamente – entre a expressão e a apresentação, lutando para pensar o rosto de um eu que vacila e se fratura na dianteira da história, da natureza e da sociedade (CORRIGAN, 2015, p. 91).

A troca amistosa de cartas em vídeo e o privilégio do encontro entre os dois artistas em um instante crítico põe Tanikawa um pouco como alguém que incita, entrevista e ajuda Terayama a expressar os limites de seu corpo danificado pelo tempo, por meio de uma competição, atividade simbólica, dentro de algumas regras postas para que os dois artistas consigam se debruçar sobre o místico, o olhar em estado de graça do poeta que enxerga e filma o cotidiano e propõe um olhar sobre a morte. *Video Letter* é de certa forma um jogo sobre a vida e sobre a partida. Não só este filme, como outros autores importantes performaram sobre a morte:

Não admira, então, que os filmes-ensaio retratísticos tenham estado especialmente envolvidos com diferentes dimensões da mortalidade, frequentemente embutindo a imagem de um eu visivelmente no terreno da morte e do morrer entre os quadros de uma continuidade imagística. [...] O filme-ensaio de Wim Wenders *Um filme para Nick (Lightning over water, 1980)*, portanto, não é simplesmente um retrato do cineasta Nicholas Ray ou apenas sobre sua morte iminente por câncer, mas, mais importante, sobre o que Catherine Russell identifica como uma "subjetividade cindida", várias duplicações representacionais e lutas para conceber e articular a morte do sujeito. [...] um retrato da "frivolidade sem limites das pessoas prestes a morrer" (CORRIGAN, 2015, p. 96-97).

A frivolidade que Corrigan menciona são as últimas lufadas destes artistas, que se preparam a confrontar a fragilidade de seu corpo em decorrência das mais diferentes moléstias, como a cirrose, o câncer ou a Aids, (em *Blue*, de Derek Jernan), pela sua voz, anseios, dúvidas, movimentos de câmera, montagem, trucagem, som, objetos ou "coisas",

amigos, colagens de sons e imagens por meio de trabalhos cinematográficos mais intimistas, que dão ao artista a possibilidade de comporem seu próprio réquiem, uma última maneira de jogar com a poesia antes da tragédia da morte.

## REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papyrus, 2004.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM, 2018.
- BERTOCCO, Francesco. **Video Letter**: When the video becomes conscience. Disponível em: <http://digicult.it/digimag/issue-050/video-letter-when-the-video-becomes-conscience/>. Acesso em 18/12/2020.
- CORRIGAN, Timothy. **O filme-ensaio**: desde Montaigne e depois de Marker. Campinas: Papyrus, 2015.
- DUARTE, Miguel Mesquita. O Testemunho, o Instante e a Memória: Espaços de Corte e de Interrupção em Video Letter (1982-83), de Shuji Terayama e Shuntaro Tanikawa. **ANIKI**, v. 1 n. 2, 2014.
- FLUSSER, Vilém. **Da dúvida**. São Paulo: É realizações, 2018.
- GERVAISEAU, Henri Arraes. Escrituras e figurações do ensaio. In: TEIXEIRA, Francisco Elinaldo (Org.). **O ensaio no cinema**: formação de um quarto domínio das imagens na cultura audiovisual contemporânea. São Paulo: Hucitec Editora, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KUSANO, Darci. **Os teatros bunraku e kabuki**: Uma visada Barroca. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 1993.
- PATRICIO, Miguel. **Video Letter (1983) de Shuji Teraama e Shuntaro Tanikawa**. Disponível em: <https://www.apaladewalsh.com/2016/12/video-letter-1983-de-shuji-terayama-e-shuntaro-tanikawa/>. Acesso em 18/12/2020.
- POETRY FOUNDATION. **Shuntaro Tanikawa**. Disponível em: <https://www.poetryfoundation.org/poets/shuntaro-tanikawa>. Acesso em: 18/12/2020.
- QUINTANA, Mario. **Da preguiça como método de trabalho**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- VIDEO Letter. Direção: Shuji Terayama; Shintaro Tanikawa. Japão: Jinriki Hikoki Sha, 1983.