

11 | COLEÇÃO DE FILMES PNC

# BOM DIA

YASUJIRÔ OZU



## Coleção de Filmes PNC

Iniciativa conjunta das áreas governativas da educação e da cultura, o Plano Nacional de Cinema (PNC) é um programa de literacia para o cinema junto do público escolar, operacionalizado pela Direção-Geral da Educação, pela Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema e pelo Instituto do Cinema e do Audiovisual.

O cinema dá a conhecer novos mundos, contextos e realidades, e permite explorar temas como democracia, inclusão e diversidade. Tendo como referencial curricular base o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*, os dossiês pedagógicos do PNC apoiam o trabalho dos docentes na formação de públicos escolares, permitindo-lhes adquirir os instrumentos básicos de compreensão de obras cinematográficas e audiovisuais, possibilitando a criação do hábito de ver cinema ao longo da vida, e valorizando o cinema enquanto arte junto das comunidades educativas.

### Autor

Carlos Natálio (Lisboa, 1980) é professor e investigador de cinema, integrado no Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes (CITAR), da Escola das Artes (EA), da Universidade Católica Portuguesa - Porto. Desde 2019 que integra como programador o comité de seleção de longas metragens do festival Indielisboa. É crítico de cinema e membro fundador do site de cinefilia, *À Pala de Walsh*. É licenciado em Cinema e em Direito, e doutorado em Ciências da Comunicação com uma tese sobre Educação para o Cinema, tendo colaborado ao longo dos anos em vários projetos internacionais nessa área (*CinEd; Shortcut; Moving Cinema*), coordenados em Portugal pela associação Os Filhos de Lumière. É autor de vários cadernos pedagógicos, nomeadamente sobre filmes de Pedro Costa, Manoel de Oliveira ou João Salaviza. É atualmente vice-presidente da AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento.

# Índice

- 03 O Filme
- 04 Ficha Técnica
- 05 O Filme em Contexto
- 07 Divisão do Filme
- 08 Questões Cinematográficas
- 11 Análise Fílmica
- 17 O Filme em Diálogo
- 19 A Receção do Filme
- 20 Sugestões Pedagógicas
- 24 Referências

# O Filme

*“Irmã do Professor: as conversas importantes são difíceis.*

*Professor: Sim, é mais fácil dizer só as horas.”*

*Ohayô/Bom Dia* (1959) de Yasujirô Ozu é um filme sobre a linguagem. Conta a história de dois irmãos que vivem com a família num subúrbio de Tóquio e que, com o aparecimento dessa novidade chamada televisão, pedem aos pais que lhes comprem uma. Uma greve de silêncio irá mostrar aos adultos que eles falam demasiado e que apenas dizem o que não é importante, omitindo sentimentos e conversas difíceis. As palavras geram por vezes boatos, mal-entendidos, e não têm o poder das imagens e dos sons corporais, que os jovens usam como código misterioso de comunicação. *Bom Dia* é também uma obra sobre a chegada da modernidade ao Japão - com as suas marcas apetecíveis, eletrodomésticos, vendedores porta-a-porta - e o ocaso de um modo de vida mais tradicional e comunitário, no qual os vizinhos entram em casa uns dos outros, socorrendo-se daquilo que é preciso.

Se *Bom Dia* é uma reflexão sobre a passagem do tempo, é igualmente uma demonstração do poder criativo de um dos grandes cineastas da história do cinema, que aqui trabalha, pela segunda vez, com a cor. Este é um filme onde as cores vivas realçam o novo, onde os padrões e as linhas retas dos exteriores e interiores criam um mundo de simetria e circularidade, e no qual o tempo passa, indiferente à transitoriedade e às preocupações mundanas do ser humano. Seis décadas após a sua estreia, *Bom Dia* continua a ser um dos melhores filmes sobre a relação entre os adultos e as crianças e a particular sensibilidade destas últimas. A câmara de Ozu nunca se exalta: frequentemente junto ao chão, observa, humilde e à distância, a conversa das várias personagens. Nos filmes de Ozu, ninguém está completamente certo ou errado, as pessoas têm a oportunidade de dizer o que pensam (muitas vezes enquadradas de forma central, dando-lhes a importância que merecem), e os objetos, impassíveis, “assistem” a uma narrativa da qual também fazem parte.

# Ficha Técnica

**Título original:** *Ohayô*

**Realização:** Yasujiro Ozu

**País:** Japão

**Estreia mundial:** 12 de maio de 1959 (Tóquio)

**Estreia em Portugal:** 25 julho de 2014, no Cinema Nimas (Lisboa)

**Duração:** 94 minutos

**Formato e cor:** 35 mm, cor

**Argumento:** Kôgo Noda e Yasujiro Ozu

**Direção de fotografia:** Yûharu Atsuta

**Direção de som:** Yoshisaburô Senoo

**Guarda-roupa/ Figurinos:** Tatsuo Hamada

**Música:** Toshirô Mayuzumi

**Montagem:** Yoshiyasu Hamamura

**Produção:** Estúdios Shochiku

**Produtor:** Shizuo Yamanouchi

**Elenco:** Masahiko Shimazu (Isamu), Kôji Shitara (Minoru), Kuniko Miyake (Tamiko Hayashi), Chishû Ryû (Keitarô Hayashi), Keiji Sada (Heiichirô Fukui), Yoshiko Kuga (Setsuko Arita), Haruko Sugimura (Kikue Haraguchi), Kyôko Izumi (Midori Maruyama), Toyo Takahashi (Shige Ôkubo), Sadako Sawamura (Kayoko Fukui), Eijirô Tôno (Tomizawa), Teruko Nagaoka (Toyoko Tomizawa), Eiko Miyoshi (Mitsue Haraguchi), Haruo Tanaka (Haraguchi), Akira Ôizumi (Akira Maruyama), Taiji Tonoyama (Oshiuri no Otoko - vendedor), Akio Satake (Bôhan Beru no Otoko), Hajime Shirata (Kôzô Haraguchi), Masuo Fujiki (Zenichi Ôkubo), Toshio Shimamura (Oden'ya no Teishu), Tsûsai Sugawara (Kyaku - Tsû-san)



Fig. 1 Os irmãos Minoru e Isamu no seu quarto.

## SINOPSE

Num subúrbio de Tóquio, a televisão ainda é uma novidade. Quando saem da escola, os meninos não querem saber dos trabalhos de casa, mas sim do torneio de sumo que está prestes a começar. Vão-se escapulindo de casa como podem para procurar o único televisor das redondezas. Depois de muitos pedidos, os irmãos Minoru e Isamu decidem recorrer a medidas drásticas: enquanto os pais não lhes derem uma televisão, não dirão nem mais uma palavra! Mas como se fazer compreender num mundo repleto delas? Entretanto, os adultos falam muito, mas não se entendem melhor por isso: ninguém sabe onde foi parar o dinheiro das quotas da associação das mulheres e os boatos correm rápido; o professor de inglês não consegue confessar o seu amor; e os homens da vizinhança temem o envelhecimento, o desemprego e a reforma.

# O Filme em Contexto

Assim como uma personagem nunca é completamente má ou boa num filme de Ozu, nunca uma ideia está inteiramente certa ou errada. Não existem absolutos (...), apenas imutáveis. (...) Assim, em *Bom Dia*, nem os rapazes nem os adultos estão completamente certos. Num filme de Ozu apenas raramente experimentamos a feroz alegria da certeza. O mundo de Ozu é um mundo de fluidez, no qual apenas pouca coisa está ordenada. (Richie: 1977, 38).

## A ÉPOCA

*Bom Dia* é o segundo dos seis filmes a cores que compõem a fase final da carreira de Ozu. A rotação decorreu entre 28 de janeiro e 19 de abril de 1958, perto do rio Tamagawa, que atravessa Tóquio, e foi organizada pelas casas de cada família de personagens. A planificação estava definida à partida pelo realizador, que, juntamente com o argumentista Kôgo Noda, elaborou um plano para organizar as falas das várias personagens. Do elenco constam, como era frequente, os atores Chishû Ryû (uma espécie de alter ego do realizador) e Kuniko Miyake.

*Bom Dia* pertence a uma série de três remakes<sup>1</sup> que Ozu fez dos seus próprios filmes realizados nos anos 1930 e 1940. A obra adapta, em formato colorido e aos anos 1950, um filme mudo que havia dirigido em 1932 – *Umarete Wa Mita Keredo/Eu Nasci, Mas...* – sobre dois irmãos que fazem greve de fome ao perceberem como o pai se humilha diante do patrão no local de trabalho. Refletindo um Japão mais modernizado, em *Bom Dia* a greve de fome transforma-se em greve de silêncio e o filme adquire uma atmosfera mais cómica, até pela reação “indisciplinada” das crianças em relação aos pais. Sobre o filme, Ozu disse (Richie: 1977, 244), após ter ganhado um prestigiado prémio no Japão, que não queria que as pessoas pensassem que só sabia fazer dramas sérios. Por isso, tentou fazer um filme mais acessível, que todos quisessem ir ver.

Importa dizer que o fracasso comercial do último filme a preto e branco de Ozu – *Tôkyô Boshoku/ Crepúsculo em Tóquio* (1948) – bem como o declínio de popularidade das produções da produtora Shôchiku, à qual pertencia, motivado também pela crescente concorrência da televisão (o centro do enredo em *Bom Dia*), eram causas para que se apostasse em filmes mais acessíveis, com a novidade da cor. *Bom Dia* reflete, pela oposição entre as crianças, que desejam a chegada da televisão, e os pais, que acham que ela fará dos japoneses uns idiotas, um Japão que se havia libertado há poucos anos da ocupação americana (1945-52): um país que, no pós-guerra, se deixará lentamente invadir pelo consumismo, pela recusa de conflitos e pela harmonia social, assentes no comércio de bens enquanto novo valor ocidental.

Ozu, outrora um cineasta intocável no Japão, nunca antes criticado até esta fase da sua carreira, começa a ser contestado por alguns realizadores mais jovens pela sua visão menos combativa na denúncia de uma sociedade estagnada, corrupta e submissa - valores políticos dos quais a nova vaga japonesa (*Nûberu bāgu*), que arrancara em finais dos anos 1950, não abdicaria. Para estes novos autores<sup>2</sup>, os filmes do pós-guerra<sup>3</sup> de Ozu, onde *Bom Dia* se inclui, eram símbolos de um olhar antigo, um realismo do quotidiano que procurava mais o espaço da ironia e da alusão, e menos o da resistência direta.

## O AUTOR

Yasujirô Ozu nasceu em Tóquio em 1903. Em jovem, foi viver com a mãe em Matsusaka, enquanto o pai ficou na capital a gerir o negócio da família. Na escola, Ozu era um aluno indisciplinado, tendo sido expulso de um dos colégios internos que frequentou. Na adolescência, começa a ver filmes, sobretudo americanos, e conta-se que foi por causa de uma ida ao cinema que falhou, em 1921, o exame de admissão à escola comercial de Kobe. Em agosto de 1923, começa a trabalhar como assistente na Shôchiku, produtora onde fará, praticamente, toda a sua carreira. Em 1927, é promovido ao departamento de filmes históricos (*jidaigeki*), começando então a realizar. Daí até 1936, data da sua primeira obra sonora<sup>4</sup>, assina mais de três dezenas de filmes mudos de vários géneros. Pouco ou nada se sabe sobre a vida pessoal de Ozu, exceto que a sua mãe (que veio viver com Ozu, após a morte do pai) e os seus amigos ocupavam todo o tempo em que não estava a trabalhar. Ozu participa na segunda guerra sino-japonesa e, na Segunda Guerra Mundial, é detido, em Singapura, pelo exército inglês e feito prisioneiro durante seis meses. Regressa em 1946 a um Japão vencido e ocupado pelos americanos. Em 1949, entra no período de maturidade<sup>5</sup> da sua carreira e realiza aqueles que são considerados os seus melhores filmes. Ozu deixa-nos em 1963, no dia em que completava 60 anos, pouco tempo depois da morte da sua mãe.

Fig. 2 O realizador Yasujirô Ozu.



## A OBRA DO AUTOR

Ozu é considerado o mais japonês dos cineastas japoneses. Na sua obra podemos ver, sobretudo centrados na figura da família, muitos dos rituais, costumes e elementos sociais do seu país. A falsa simplicidade dos seus filmes, que partilhavam traços estilísticos semelhantes - por exemplo, os planos fixos, a câmara posicionada junto ao chão, a sobriedade emocional das personagens - e o facto de as obras não retratarem diretamente episódios verídicos da história japonesa, contribuíram para que os espectadores ocidentais apenas o descobrissem, tardiamente, nos anos 1970. Para conhecer um pouco mais da obra de Ozu, devemos destacar, em primeiro lugar, *Tôkyô monogatari/Viagem a Tóquio* (1953), considerada uma das suas obras-primas. Nela, o autor aborda o conflito de gerações ao retratar um casal já reformado que decide ir a Tóquio visitar os seus filhos e netos, que revelam dispor de pouco tempo para os receber condignamente por causa do seu quotidiano agitado. Outro filme importante é *Banshun/Primavera Tardia* (1949), em que Ozu foca um tema recorrente na sua obra, o casamento. Neste caso, um pai, viúvo, que finge ir casar novamente para convencer a própria filha a casar, levando-a assim a abandonar a ideia de viver com o pai para cuidar dele. Finalmente, do mesmo ano de *Bom Dia*, destaque-se *Ukikusa/Ervas Flutuantes* (1959), também de uma fase de maturidade, que segue a chegada a uma pequena cidade do litoral de uma trupe de atores ambulante, cujo diretor tem o propósito secreto de rever um filho que pensa que ele é seu tio.

### Filmografia Seleccionada:

*Otona No Miru Ehon - Umarete Wa Mita Keredo/Eu Nasci, Mas...* (1932)  
*Banshun/Primavera Tardia* (1949)  
*Bakushû/Verão Prematuro* (1951)  
*Tôkyô Monogatari/Viagem a Tóquio* (1953)  
*Ukikusa/Ervas Flutuantes* (1959)  
*Sanma No Aji/O Gosto do Saké* (1962)

# DIVISÃO DO FILME

## 01 OS MENINOS REGRESSAM DA ESCOLA

[00:00:00] - [00:05:30]

Os irmãos Minoru e Isamu regressam a casa com dois amigos depois de um dia de escola. Zen mostra-lhes os seus "superpoderes" envolvendo gases intestinais. É lançado o boato de que a Sra. Haraguchi não entregou as quotas mensais da Associação de Mulheres.

## 02 O TORNEIO DE SUMO

[00:05:31] - [00:14:20]

É dia de torneio de sumo na televisão e os meninos não o querem perder. Minoru e Isamu dizem à mãe que vão à explicação de inglês, mas juntam-se com os outros meninos em casa do moderno casal Maruyama, donos do único aparelho televisivo do bairro.

## 03 QUEREMOS UMA TELEVISÃO

[00:14:21] - [00:19:56]

Depois de a Sra. Haraguchi obrigar os meninos a saírem de frente da televisão, estes vão à explicação de inglês, em casa do Sr. Fukui. Os meninos explicam-lhe como a pedra-pomes os ajuda a controlarem o poder dos gases intestinais. Quando regressam a casa à hora do jantar, a mãe ralha com eles por terem ido a casa dos vizinhos ver TV. Os rapazes pedem à mãe, em vão, uma televisão.

## 04 VENDEDORES PORTA-A-PORTA

[00:19:57] - [00:35:11]

No dia seguinte, a Sra. Haragushi confronta a Sra. Hayashi sobre o boato de ter sido ela a ficar com o dinheiro das quotas do grupo. A primeira teima em como não as recebeu e a segunda insiste que as entregou. Entretanto, a chegada de um vendedor porta-a-porta ameniza a tensão entre ambas. A Sra. Haraguchi percebe que foi afinal a mãe quem se esqueceu de lhe entregar as quotas.

## 05 À NOITE NO RESTAURANTE

[00:35:12] - [00:39:02]

Ao fim do dia, os vendedores porta-a-porta bebem no restaurante. O senhor Hayashi, pai de Minoru e Isamu, entra, perguntando por uma luva perdida, e encontra o seu vizinho, o Sr. Tomizawa. Bebem juntos. Tomizawa sente-se triste pela ausência de perspectivas de futuro: está reformado, mas a sua pensão obriga-o a procurar um trabalho para sobreviver.

## 06 O PACTO DE SILÊNCIO

[00:39:03] - [00:46:20]

É hora de jantar. Minoru e Isamu estão entediados e irritados. Recusam-se a comer, querem uma televisão. O pai chega a casa e repreende Minoru, dizendo-lhe que ele fala demais. Minoru diz que são os adultos que falam demasiado e que a partir de agora ele e o irmão ficarão calados. No quarto, os meninos combinam as regras do seu pacto de silêncio: palavras não, gases sim.

## 07 SEM COMUNICAÇÃO, OS MAL ENTENDIDOS CONTINUAM

[00:46:21] - [00:55:45]

No dia seguinte, reina o silêncio, as crianças não dizem palavra. Nem as vizinhas cumprimentam, ao saírem para a escola. A Sra. Haraguchi fica a pensar que foi a Sra. Hayashi, aborrecida com o mal-entendido por causa das quotas, que ordenou aos filhos que não falassem a ninguém.

## 08 AS PALAVRAS E OS GESTOS

[00:55:46] - [01:01:42]

Na escola, a professora pede a Isamu para participar num jogo, mas ele não pode falar. A mesma coisa com Minoru, que não lê um texto na aula. Como irão eles conseguir pedir dinheiro para o almoço no dia seguinte? Em casa, tentam fazer-se entender através de gestos para pedirem o dinheiro. Contudo, sem as palavras, os adultos não conseguem compreender.

## 09 100 MILHÕES DE IDIOTAS

[01:01:43] - [01:10:18]

Os irmãos vão novamente à explicação de inglês. Setsuko, a tia deles, vai a casa do Sr. Fukui entregar-lhe mais uma tradução para fazer e explica-lhe o motivo do silêncio dos sobrinhos. No restaurante, Haraguchi diz ao pai dos dois pequenos que ele próprio gostaria de ter uma televisão se tivesse dinheiro para isso. Hayashi opõe-se, dizendo que ouviu algures que a TV vai criar 100 milhões de idiotas.

## 10 A VISITA DO PROFESSOR

[01:10:19] - [01:17:43]

O moderno casal Maruyama prepara-se para mudar de bairro. A Sra. Hayashi desconfia que os ratos andam a comer pedra-pomes. O professor de Minoru vem saber, junto do Sr. Hayashi, por que razão os seus filhos não falam na escola. Entretanto, Tomizawa conta ao vizinho que arranjou um trabalho a vender eletrodomésticos porta-a-porta.

## 11 A FUGA DE MINORU E ISAMU

[01:17:44] - [01:23:20]

Os dois irmãos andam esfomeados. Resolvem roubar arroz e chá da cozinha e vão comer para longe do olhar dos adultos. Quando um polícia os descobre, fogem, deixando a panela e o pote para trás. As horas passam e ninguém sabe onde param os irmãos. Setsuko vai a casa do Sr. Fukui para saber do paradeiro deles. O professor sai à procura de Minoru e Isamu.

## 12 FINALMENTE, UMA TELEVISÃO!

[01:23:21] - [01:34:01]

Já é tarde. Os pais estão preocupados, não sabem dos filhos. Quando Hayashi se prepara para ir em busca dos filhos, o Sr. Fukui aparece com as crianças: tinham estado a ver televisão junto à estação de comboios. À chegada, descobrem no corredor uma grande caixa de cartão: uma televisão!

# Questões Cinematográficas

## NARRATIVA

A narrativa de *Bom Dia* acompanha, cronologicamente, a vida de várias personagens durante cerca de uma semana, centrando-se sobretudo nos seus dois protagonistas, os irmãos Minoru e Isamu. De certa maneira, os pais das crianças, sobretudo o Sr. Hayashi, funcionarão durante parte do filme como antagonistas, opondo-se ao desejo dos meninos de terem uma televisão.

Um dos traços mais interessantes desta narrativa é que, ao contrário do tom mais sóbrio e melancólico de muitos dos dramas pelos quais Ozu é conhecido, possui uma atmosfera mais leve e divertida. Se este é um filme que gira em torno das maravilhas da recém-chegada televisão, quase se pode dizer que a história é ela mesma uma espécie de *sitcom*<sup>6</sup> em versão japonesa. Acompanhamos o dia-a-dia de várias famílias de classe média, que vivem em pequenas casas rodeadas de pitorescas cercas brancas e repletas de colorido mobiliário e objetos domésticos. As crianças vão para a escola e, quando chegam a casa, furtam-se aos deveres para ir a casa do vizinho ver televisão; as donas de casa circulam entre as casas da vizinhança, trocando favores e dois dedos de conversa. A narrativa do filme reforça a homogeneidade de uma comunidade que vive próxima. Aqui, a família tradicional de Ozu, tema primordial do seu cinema, é trocada por uma noção mais alargada de família,

com todos os aspetos positivos e negativos que daí advêm. Quando falta cerveja é possível ir buscá-la à casa do lado, mas um mal-entendido também pode crescer e tornar-se num boato prejudicial.

Além da *sitcom*, outra entrada do imaginário americano na narrativa é dada pela Sra. Ôkubo, quando diz que a situação de não se saber quem é o culpado de ter ficado com as quotas da associação parece saída de um filme<sup>7</sup>. Este episódio introduz na narrativa uma micro intriga, reforçando na história a influência dos modos de contar à época muito populares no cinema americano, num filme ele mesmo acerca da influência crescente do ocidente. A narrativa de *Bom Dia* é construída em rede; o filme é um mosaico familiar quotidiano, no qual o trivial e o profundo se entrelaçam e onde nada de muito dramático parece acontecer. Essa é, aliás, uma marca distintiva do cinema moderno (que se desenvolveu a partir do final dos anos 1950), por oposição ao cinema clássico em que cada cena tinha de fazer avançar a ação de forma muito clara e eficiente. Pelo contrário, neste filme a narrativa acompanha os pequenos momentos, as conversas através das quais vamos acedendo a questões importantes como o crescente desemprego, o envelhecimento, a repressão dos sentimentos ou a pendente invasão dos modos de viver modernos.



Fig. 3 Entre as vizinhas nasce uma intriga.



Fig. 4 Ao final do dia, os homens conversam no bar.

Fig. 5 A repetição de gestos e simetria visual em Bom Dia.



Fig. 6 A imagem final de Bom Dia é um exemplo de pillow shot.



## SOM

Num filme que reflete sobre o estatuto da linguagem, o som e a música, mas também os silêncios, são vitais. *Bom Dia* estabelece uma relação entre as palavras vazias dos adultos – o “bom dia” do título – e os gases das crianças, uma versão infantil da linguagem corporal vazia. É através dos diferentes sons musicais dos gases de cada personagem que estas adquirem uma textura comunicacional. Mas as expressões em inglês que Minoru e Isamu usam – “I love you”, “Of course, Madam” –, comicamente fora do contexto, e sublinhando novamente a influência da ficção televisiva americana, fazem também parte dessas palavras ocas que o mundo dos adultos usa para se fazer entender. Por oposição às palavras dos adultos, é o silêncio das crianças que fará entrar a tão desejada televisão em sua casa. Num trabalho próximo do compositor Toshirô Mayuzumi, o filme usa elementos sonoros diegéticos – os comboios que passam, a música vinda da casa do lado, o jazz do “casal moderno” – para construir laços de vizinhança.

## TRABALHO DE CÂMARA

Uma das características do cinema de Ozu é a altura a que a sua câmara, colocada junto ao chão, regista os eventos. Estes planos são conhecidos como *tatami*<sup>8</sup> shots. Em *Bom Dia*, Ozu coloca muitas vezes a sua câmara a este nível, que é também o da estatura mais baixa das crianças, para captar melhor a interação das personagens. Um outro aspeto marcante é a distância entre a ação das personagens e a câmara que a regista que, além de dar ao espectador um olhar distanciado – para que possa ter a liberdade para concluir sobre o que está a ver – permite trabalhar a colocação frequente de objetos em primeiro plano: uma chaleira, um balde, ou um banco, são objetos cujas formas e presença nos acolhem nos espaços e nos devolvem o olhar numa espécie de impassível poesia das coisas. Frequentemente, portas, janelas e cercas aparecem em primeiro plano. Por vezes, o lugar do espectador é à porta de casa, como um delicado visitante, procurando não se intrometer demasiado.

## CORES E PADRÕES

*Bom Dia* é o segundo filme de Ozu filmado a cores. Foi utilizado o processo *Agfacolor*<sup>9</sup>, que salienta a vividez das cores fortes. Nos interiores, sob um fundo onde predominam as cores da madeira, os brancos, cinzentos e beges, salta à vista o vermelho dos abajures, dos esquís, dos arcos, das camisolas – cor que, ao longo do filme, associamos a tudo o que é moderno. Destaca-se ainda o verde das chaleiras, telhados e frisos. No exterior, vemos o azul do céu límpido e o verde da relva. A complementar este mundo moderno e chamativo, temos o uso de padrões nas camisolas, nos quimonos e nos cortinados que, por vezes, rimam com as cores e texturas das paredes ou dos locais onde as personagens estão enquadradas. Se a utilização da cor sublinha a construção de um Japão virado para a superfície e para um desejo de consumismo, já o trabalho sobre as texturas e os padrões fazem parte do mundo visualmente ordenado e sereno de Ozu.

## SIMETRIA E COREOGRAFIA

As personagens, que fazem parte da suprema ordenação das coisas, também vivem numa espécie de circularidade. Isamu, o irmão mais novo, imita constantemente os gestos e as ações do mais velho, Minoru: vestem a mesma camisola, fazem o mesmo pacto de silêncio, cruzam a perna no mesmo instante e seguram, igualmente embaraçados, a camisola. Se essa é a maneira de Ozu nos mostrar como os mais novos aprendem com os mais velhos, é também uma forma de nos fazer sorrir. Noutras ocasiões, o realizador irá encenar as suas personagens a partir desses rituais sincronizados: o pai das crianças e um vizinho bebem mais um trago no bar num gesto sintonizado, o professor de inglês e a tia dos meninos permanecem lado a lado, como mais dois pilares silenciosos da estação de comboio, e as crianças e os adultos fazem ginástica no cimo da colina com gestos similares. Esta é também uma das estratégias do filme para nos comunicar a homogeneização dos comportamentos naquele subúrbio de Tóquio.

## LUGARES

Um dos temas fundamentais do filme é a oposição entre a tradição e a modernidade, que pode ser compreendida através dos diferentes lugares retratados no filme. Por um lado, temos o espaço “tradicional” da comunidade, com suas casas semelhantes, as cercas que as recortam no espaço e um exterior comum - o quintal entre as habitações, onde convivem os vizinhos, e que é determinante para compreender a lógica de proximidade da comunidade retratada no filme. Por outro lado, temos o espaço mais moderno - vertical e urbano - dos prédios onde vive o professor de inglês das crianças. Esse espaço é-nos dado através de uma imagem do prédio e pela escada que dá acesso à casa do Sr. Fukui, mas também pelas antenas, os fios elétricos e a fábrica, que são indicadores da modernidade. Para Ozu, um homem “é o lugar onde está” (Richie: 1977, 174-5). O espaço molda o seu comportamento e, por isso, para compreender uma personagem precisamos de ter acesso ao seu meio.

## PILLOW SHOT

Uma das marcas do cinema de Ozu é a utilização de *pillow shots* (expressão criada pelo crítico Noël Burch). Estes planos podem ser definidos como imagens esvaziadas da presença humana, planos curtos que surgem habitualmente entre cenas com personagens, suspendendo momentaneamente a narrativa, e que podem localizar a ação. À primeira vista, parecem não possuir sentido face ao que está a ser contado – por exemplo, uma chaleira, um estendal ou um corredor vazio. Parecem planos autónomos, que surgem como quebras na continuidade da narrativa. Outro bom exemplo é o plano final do filme com as roupas a secarem ao vento. Apesar de não termos a certeza de qual o sentido destes planos, foram sendo avançadas algumas hipóteses de interpretação: permitir uma respiração ao espectador, um tempo de reflexão face ao que está a ser contado; espelhar, pelo seu foco comum em elementos da natureza, o ideal da criação no Japão que vê a natureza como modelo; dar a ver o que seria o ponto de vista dos objetos com seu olhar e poesia próprios. Na tradição japonesa, a expressão *mono-no-aware*, que significa o *pathos* das coisas, procura definir a sensibilidade para com a impermanência e efemeridade do real. Os *pillow shots*, de alguma maneira, sintonizam o espectador com a transitoriedade da existência.

# Análise Fílmica

## UM FOTOGRAMA

[00:08:04]



Esta imagem surge no momento em que os dois meninos nela retratados, Zen à direita e Kôzô à esquerda, chamam o amigo Minoru para ir com eles a casa dos vizinhos ver o combate de sumo na televisão. Esta imagem pertence a um plano fixo e pela sua escala denomina-se plano americano, pelo facto de as personagens estarem enquadradas pelos joelhos. A postura dos rapazes sugere que estão a interagir com alguém, ou algo, que está do lado de cá da câmara. Como é comum no cinema de Ozu, as linhas direitas predominam: a portada vertical segmenta a imagem em dois, dispondo as personagens à direita. À esquerda, a metade inferior surge tapada pela porta, e a metade superior revela um vistoso abajur vermelho e a quase totalidade de um cartaz pertencente a *The Defiant Ones*/*Os Audaciosos* (Stanley Kramer, 1958), filme estreado um ano antes de *Bom Dia*. A

referência, além de ser uma citação cinéfila, alude em particular à história de dois prisioneiros que, tal como os meninos deste filme, são desafiadores. Repare-se também na posição da câmara: situada abaixo dos olhares das personagens e mais junto ao chão, faz realçar uma linha horizontal e perpendicular às crianças, composta pela vedação em madeira que separa as casas. Frequentemente, Ozu filma a ação a partir de uma certa distância, colocando em primeiro plano um objeto, neste caso uma cerca. Esse olhar distanciado, de certo modo teatral, é complementado pela presença das cortinas, sugerindo que o local da câmara e o do olhar do espectador sejam de fora de casa para dentro, um estatuto de observador que é também o do espectador de teatro, alguém que segue a ação dos atores num palco, ladeado pelas tradicionais cortinas.

## UM PLANO

[01:22:57] - [01:23:12]

O plano selecionado surge após o momento em que Minoru e Isamu são levados a casa pelo seu professor, que os encontrou a ver televisão em frente à estação de comboio. Ao chegarem, os meninos percebem que os seus esforços valeram a pena e que o pai finalmente lhes comprou uma televisão. *Bom Dia*, sendo um astuto comentário crítico à abertura do Japão ao moderno capitalismo ocidental em geral, e à americanização em particular, trata a televisão não como “janela para o mundo”, mas como um caixote, uma mercadoria, na qual podemos ler a inscrição de uma marca. E, pela sua iluminação e disposição

central no plano em análise, a caixa é um bom exemplo do talento de Ozu para a criação de uma poesia materialista, feita a partir dos objetos. Há uma certa ironia quando o espectador fica a saber que a razão pela qual o sr. Hayashi comprou o aparelho foi menos a pressão silenciosa dos filhos e mais uma forma de ajudar o seu vizinho, o sr. Tomizawa, com o novo emprego de venda de eletrodomésticos. A sua compra faz ainda parte, de certa forma, do “lubrificante social”, tal como o professor de inglês se refere às palavras usadas pelos adultos para se cumprimentarem.

1



O plano acontece no corredor da casa, local mostrado várias vezes ao longo do filme. Ao fundo, vemos o quarto das crianças, iluminado. Os irmãos estão no seu interior. Trata-se de uma composição em profundidade, com o caixote da televisão nova entre a câmara e as crianças. Num primeiro momento, a tia, vista em primeiro plano apenas de costas e cortada pelos ombros, sai pela direita.

2



Quando a tia sai, a música do compositor Toshirô Mayuzumi torna-se mais alegre e as crianças levantam-se e começam a dançar. A câmara mantém-se fixa, junto ao chão.

3



A caixa da televisão, bastante iluminada, tem um papel proeminente neste breve plano de cerca de quinze segundos, até mais presente, diríamos, do que as próprias personagens. A dada altura, a alegria dos dois irmãos é tal que começam a rebolar pelo chão do quarto, quase não se deixando ver por detrás do caixote.

4



A alegria é interrompida pela chegada do pai ao corredor, pretendendo pôr fim à algazarra. Neste momento, a música de violino que estávamos a ouvir é cortada pelo som grave de uma tuba. A música termina abruptamente e os irmãos voltam a sentar-se. Por se tratar de um momento das crianças, nunca veremos a cabeça do pai, como já havia acontecido com a tia.

## UMA SEQUÊNCIA

[00:36:58] - [00:41:09]

1



2



3



4



5



6



Esta sequência marca, de forma evidente, uma oposição que o filme vem trabalhando desde o início: a diferença entre o mundo dos adultos e o das crianças. Enquanto que os primeiros utilizam as palavras (em muitos casos de forma retórica e esvaziadas de conteúdo), as segundas prescindem delas e usam os gestos (e, comicamente, os ruídos intestinais) para se fazerem entender. Além disso, os adultos veem com desconfiança a chegada de um futuro moderno e tecnológico, ao passo que as crianças anseiam por poderem enxergar o mundo moderno através do ecrã de uma televisão. Nesta sequência, Minoru e Isamu enfrentam a mãe, e depois o pai, para obterem aquilo que tanto desejam – um aparelho televisivo. Para isso, têm um trunfo decisivo: o silêncio.

A ideia de oposição é trabalhada visualmente em toda a sequência. Começa com o enquadramento de um dos lados da “arena” da “batalha familiar”: primeiro, vemos Isamu, aborrecido, com uma luva na mão (1) e depois, à sua frente, Minoru com um cachecol (2). O espaço dos adultos é revelado de seguida: a mãe, Tamiko, surge enquadrada do lado de lá da bancada da cozinha, com a câmara à altura

do chão, e depois por detrás da mesa de refeição (3). Num primeiro momento de confronto, ela pergunta às crianças se querem jantar, e Minoru responde que não. Como a mãe não se parece importar, Ozu filma, desde o espaço fílmico das crianças, a reação delas à indiferença da progenitora. À vez, o irmão mais velho e depois o mais novo atiram os objetos que têm na mão, esperneando e gritando (4). Esta alternância é muito importante por dois motivos: em primeiro lugar, espelha a dinâmica da relação entre irmãos mais novos e mais velhos – por várias vezes, Isamu vai funcionar como espelho ou eco do irmão mais velho (10), provocando um efeito cómico no filme; em segundo lugar, a discussão é encenada como uma luta de argumentos, e, nesse sentido, cada personagem vai, em planos individuais, argumentando e reagindo às palavras do interlocutor. Trata-se de uma querela visualmente geométrica, sem que as personagens se interrompam.

Terminada a birra, a mãe pede-lhes para se portarem bem (5) e Minoru chama-a de sovina. A mãe volta a ignorar os filhos, que fazem novamente fita. A mãe tenta chamá-los à razão e pede a Isamu que venha para perto dela. O menino levanta-se para

obedecer e é o irmão que o trava (6). Na lógica da definição espacial do conflito entre pais e filhos, este é um momento importante, pois Minoru impede Isamu de cruzar o espaço das crianças e de se juntar ao espaço dos adultos. Na lógica geométrica da sequência, que se pode ver nos enquadramentos, nos espaços ocupados e na própria discussão, a progressão implica que, do lado das crianças, a mais velha irá obter reforços junto da mais nova, tal como a mãe irá procurar autoridade no pai, ao ameaçá-los com a sua chegada iminente, que é anunciada pelo som do trinco da porta de casa a abrir-se e pelo olhar da mãe que se dirige para fora de campo (7).

A mãe levanta-se para receber o marido e Isamu, talvez receando o pai, atravessa a sala e senta-se junto ao irmão, mas mais próximo do espaço dos adultos (8). A posição de Minoru, encostado à divisória da sala, sugere o seu estatuto: alguém que habita a fronteira - ainda ocupa o lugar das crianças, mas tenta penetrar no espaço dos adultos. Contudo, a partir daqui a lógica espacial vai ser invertida: com a

chegada do pai, a câmara instala-se na zona outrora reservada à mãe. São os adultos que, daí em diante, vão ocupar o espaço das crianças e vice-versa (9), levando-nos a refletir sobre a própria mensagem do filme e as razões sábias das crianças. Começa nova "ronda" do duelo de palavras, sempre marcado pela simetria e pelas duplas pai/mãe e Minoru/Isamu, algo que é visualmente perceptível em vários momentos, não apenas pelos espaços que ambos os pares ocupam no plano - os dois progenitores à esquerda e os dois filhos à direita (9 e 12) -, como também em planos simétricos que contêm ou o par das crianças (10) ou o par dos adultos (11). A simetria deste duelo irá aos poucos concentrar-se na figura do Minoru e do pai. O filho vai-se opondo às ordens do progenitor que o manda calar. Num plano aberto, que enquadra os quatro, o pai perde a paciência e, com firmeza, obriga Minoru a levantar-se (12 e 13), forçando-o a um confronto de autoridade. Nesse momento, a mãe sai de campo para ir guardar o casaco, o pequeno Isamu vai posicionar-se à esquerda e Minoru consegue libertar-se da mão do

7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



progenitor, ficando praticamente de costas para a câmara, mas à altura do pai (14). Visualmente, Ozu reforça o seu estatuto desafiante. Minoru insiste no seu pedido e diz que não se vai calar, pois os adultos é que falam demais. Este momento é marcado por um conjunto alternado de planos frontais do pai e do filho (15 e 16), com o mesmo enquadramento central e a mesma altura da câmara (o mesmo “estatuto visual”, por assim dizer), salientando a postura de desafio, sugerida pelo gesto de cabeça de Minoru (16), e a aspiração da criança a ser ouvida de igual para igual pelos adultos.

Perante os sucessivos pedidos do pai para se calar, Minoru decide que irá deixar de falar por uns dias. Após essa resolução, Ozu faz um plano (17) parecido com o que víamos antes (14) mas com algumas alterações: a) a presença da mãe; b) a posição de Minoru, que agora está totalmente de costas para a câmara e de frente (e entre) os pais, reforçando o seu enfrentamento; c) e, finalmente, um pormenor fundamental: se antes pai e filho estavam à mesma altura, agora o ângulo e a posição de câmara revelam um Minoru “mais alto” do que o pai. Está completa a inversão, e Ozu parece dizer-nos quem venceu este duelo, que termina com a saída das duas crianças, que se encerram no seu “quartel-general” - o quarto -, onde irão planear os detalhes do seu futuro silêncio (18 e 19).

## Resumidamente...

Esta sequência é central em *Bom Dia*, pois determina narrativa e visualmente um confronto geracional que é também a oposição entre duas visões do Japão: uma mais tradicional e encerrada sobre si própria e outra aberta à influência ocidental, com modos de vida mais modernos. Os pais recusam adquirir uma televisão para sua casa, pois acham que ela fará dos espectadores idiotas, e os filhos desejam-na ardentemente para poderem ver os seus programas favoritos. Este confronto é-nos dado através de uma birra das crianças e uma discussão, primeiro com a mãe, e depois com o pai. Neste duelo, além de estar presente o tema da linguagem – os adultos

falam demais e as crianças sublinham-no através do seu silêncio – também observamos várias características do cinema de Ozu. Por exemplo, as personagens estão situadas no eixo central em relação à câmara e a montagem oferece a todas elas um plano para expressarem o seu ponto de vista e uma definição clara dos espaços que ocupam, relacionados com o seu estatuto familiar. Os gestos e as coreografias de pais e filhos são importantes para determinar os rituais de autoridade e desafio. A colocação da câmara define os espaços e determina ângulos que sublinham os momentos da narrativa, fixando assim qual será o olhar do espectador.

## LINGUAGEM

O professor de inglês, comentando o silêncio das crianças, diz que os cumprimentos são uma espécie de lubrificante do mundo dos adultos, palavras vazias que fazem o mundo avançar, ao passo que as coisas importantes não se expressam com a mesma facilidade. *Bom Dia* é uma reflexão acerca do poder das palavras e das formas de comunicação entre adultos e entre crianças, numa sociedade tendencialmente conservadora e algo reprimida.

## ADULTOS / CRIANÇAS

Este é um filme sobre as semelhanças e diferenças entre adultos e crianças. Se os primeiros falam muito, as crianças são capazes de se fazerem entender com um ruidoso gás. O silêncio infantil simboliza a incapacidade de os adultos falarem sobre o que realmente importa. Mas serão afinal assim tão diferentes? Os meninos querem uma televisão, as vizinhas cobiçam uma máquina de lavar. Os rapazes perdem tempo em frente à TV, e os homens procrastinam, fumando e bebendo.

## MODERNIZAÇÃO

Numa comunidade japonesa suburbana do pós-guerra, que ainda conserva traços de um modo de vida tradicional, a televisão é símbolo da modernidade e do consumismo que, como os vendedores porta-a-porta, começam a invadir os lares. Ao longo de *Bom Dia*, notamos a modernização, que se exprime frequentemente como um processo de americanização, visível na importância da língua inglesa, na música jazz, nas antenas, nas marcas de alguns objetos, nos cartazes dos filmes, ou no surgimento dos eletrodomésticos.

## COMUNIDADE

Neste filme, as várias famílias do bairro constituem uma grande família que se apoia mutuamente (apesar das intrigas e dos mal-entendidos gerados por essa proximidade). As avós conseguem ser mais eficazes do que os alarmes em caso de roubo, os meninos vão a pé para a escola, e a compra de uma televisão pode ser uma forma de ajudar um vizinho que começa um novo emprego.

# O Filme em Diálogo

## OUTROS FILMES I OUTRAS ARTES

O cinema de Ozu encontra-se no epicentro de várias artes. Observa-se, desde logo, a influência da poesia, em particular do *haiku*<sup>10</sup>, forma poética tradicional japonesa caracterizada pelo rigor e pela forma como os seus poucos versos destacam um instante, um momento de experiência que ecoa o particular e o ritmo cósmico da natureza. Visualmente, podemos também encontrar nos seus filmes ligações às chamadas artes japonesas clássicas de refinamento, como o *ikebana* – o arranjo floral – e o *chadō* – ou “cerimónia do chá”, que envolve a sua preparação e degustação. A atenção aos elementos da natureza e aos objetos permite relacionar o cinema de Ozu com uma certa tradição das artes visuais nipónicas que abraçam uma dimensão não antropocêntrica da existência, dedicando-se a aperfeiçoar a imitação da natureza, muitas vezes retratando “naturezas mortas”. A utilização de *pillow shots* e a composição das imagens que trabalham a imitação de elementos similares no plano (*sojikei*) (Bordwell: 1988, 84), mostram esta dimensão temporal e existencial do seu cinema. As imagens vazias de Ozu, pelo facto de suspenderem a narrativa, pela sua fixidez e duração e falta de um centro na composição, pedem ao espectador uma análise que é própria da pintura.

A ausência de profundidade visual em alguns planos, as linhas direitas, a composição simétrica, o enquadramento de personagens no interior de quartos ou casas tornam a superfície pictórica das suas imagens evidente. Um dos pintores onde reconhecemos afinidades estéticas com Ozu é o modernista Piet Mondrian (1872-1944). Tal como o realizador japonês procurava, de filme para filme, a imagem absoluta e uma depuração rumo ao essencial, o pintor holandês, fundador do movimento de vanguarda do neoplasticismo, via na pintura não figurativa e abstrata uma ideia de redução ao essencial. Tal como os planos de Ozu, muitos dos quadros desta fase do trabalho de Mondrian, que começa em 1917, trabalham

com linhas verticais e horizontais, criando espaços retangulares e quadrangulares sem profundidade. O predomínio das cores primárias em Mondrian – o vermelho, o azul e o verde –, mas também o branco e o amarelo, é algo que podemos observar nos filmes coloridos de Ozu. Ambos os artistas têm, pela sua visualidade forte e pelas linhas precisas e simétricas, uma afinidade com o imaginário do design, da moda e da publicidade, o que em *Bom Dia* é notório.

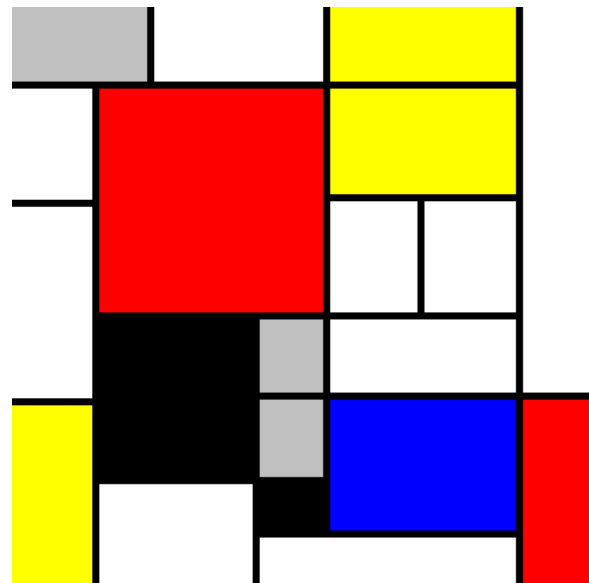


Fig. 7 *Composition with Red, Yellow, Blue and Black* (1921) de Piet Mondrian.



Fig. 8 Imagem de *Bom Dia* onde se revela uma afinidade visual com a pintura de Mondrian.



Fig. 9 Cartaz do filme Bom Dia.

Este cartaz de *Bom Dia* é de 2014, data da estreia comercial do filme nas salas portuguesas, no âmbito de um ciclo dedicado ao autor programado pela Leopardo Filmes. Um cartaz é uma primeira janela que se abre para o universo de um filme. Por isso, o que nele observamos é, muitas vezes, visualmente revelador do filme no seu todo. Contudo, a cena representada neste cartaz não existe dessa maneira no filme: ela é uma fusão de dois momentos. No primeiro, os meninos estão recostados, em posições semelhantes, no seu quarto. No segundo, a tia abre a tentadora caixa de bolos que os levará a pôr em risco o seu pacto de silêncio. Destacam-se as cores nas camisolas com o mesmo padrão das meias, o armário com as gavetas coloridas e os padrões da porta de correr do quarto. A partir desta imagem, intuímos que se trata de um filme sobre duas crianças "rebeldes", que estão, por algum motivo, aborrecidas e no seu espaço, o quarto - em oposição ao espaço dos adultos, que intuímos para lá da porta entreaberta que segmenta a imagem em dois, e do qual a tia parece ser uma guardiã.

## A INFLUÊNCIA DE YASUJIRÔ OZU

Ozu influenciou várias gerações de realizadores por todo o mundo. Veja-se, por exemplo, o humor subtil e a dimensão humana do cinema do finlandês Aki Kaurismäki, os padrões e gags recorrentes na obra do norte-americano Jim Jarmusch, ou a simetria e a centralidade no universo de Wes Anderson. Caso particular é o do cinema do iraniano Abbas Kiarostami, que atribui importância semelhante à liberdade do espectador e dedica a mesma atenção ao delicado universo familiar e infantil, como podemos verificar em *Khane-ye Doust Kodjast?/Onde Fica a Casa do Amigo* (1987) que, como *Bom Dia*, observa de perto os valores, as brincadeiras e os segredos das crianças quando confrontadas com a rigidez do mundo adulto.

## A COMÉDIA DE JACQUES TATI

Entre o mundo colorido e de poucas palavras de *Bom Dia* e o universo do realizador Jacques Tati existem várias semelhanças. Nomeadamente, a utilização da música, o uso do ruído dos objetos para sublinhar um jogo irónico que opõe a modernidade ao tradicional, o uso expressivo da cor e a atmosfera burlesca na relação entre o gesto, o som e o silêncio. Um ano antes da estreia do filme japonês, Tati realiza *Mon Oncle/O Meu Tio* (1958), no qual Tati é o senhor Hulot, tio de um menino cujos pais têm uma casa supermoderna. Hulot, como Minoru e Isamu, não precisa das palavras para comunicar. Os gestos e o silêncio são armas de sátira social: em *Bom Dia*, o seu alvo é o sistema de comunicação verbal, ao passo que *O Meu Tio* visa o complicado e asséptico materialismo moderno, repleto de portas automáticas, eletrodomésticos que apitam e portões que chiam.

Fig. 10 Imagem do filme O Meu Tio de Jacques Tati.



# A Recepção do Filme

*Bom Dia* estreou em Tóquio a 12 de maio de 1959. Foi exibido pela primeira vez em Portugal em junho de 1980, no contexto de um ciclo dedicado ao autor na Fundação Calouste Gulbenkian, tendo tido estreia comercial, em cópia restaurada, a 24 de julho de 2014, no Cinema Nimas. Nos anos oitenta, João Bénard da Costa escrevia que *Bom Dia* era um “um inacreditável ‘divertimento’ terno (...) “um filme sobre ‘pequenos nada’s que são o grande tudo” (1980, 18). Em 2014, o crítico Luís Miguel Oliveira menciona, no jornal *Público*, que *Bom Dia* é também um filme sobre a obediência, a mudança de mentalidades e a falha geracional entre a geração anterior à Segunda Guerra Mundial e aquela que cresceu depois dela (Oliveira: 2014).

Em 1980, Yann Lardeau, na revista *Cahiers do Cinéma*, menciona a dupla prisão, familiar e escolar, à qual as crianças pretendem fugir para poderem ir a casa da vizinha ver televisão. E ainda, “a deficiência das palavras, o interdito da fala que (...) pesa sobre as relações familiares” (1980, 38). “Ozu filma a greve das palavras das crianças como noutros filmes filmámos a greve dos trabalhadores numa empresa, com a diferença que a sua contestação é bem mais eficaz. (...) se as crianças se comportam como adultos, os pais não são mais do que crianças grandes (...)” (*idem*, 39), Jonathan Rosenbaum destaca a forma como Ozu retrata o espaço físico do bairro, sugerindo

a relação entre algumas das suas estruturas e as restrições de uma sociedade composta por indivíduos interdependentes, que se intrometem na vida uns dos outros. Um contexto no qual “os banais cumprimentos entre vizinhos, competições de gases entre colegas de escola e doces nada’s entre um casal são tratados como equivalentes estruturais (...)” (1975, 280). Eithne Bourget, na revista *Positif*, qualifica *Bom Dia* como um “estudo acerca dos costumes japoneses e contemporâneos” (1978, 38). “O propósito de Ozu é demonstrar não a coerência do significante e significado, mas as suas relações paradoxais, não a estabilidade e unidade da sua função, mas a sua fluidez (...) (*idem*)”. Bourget salienta também a importância do duelo entre os gestos e as palavras, sendo que os primeiros saem claramente vencedores: seja pela entrada afinal da televisão na casa dos dois irmãos, seja, por exemplo, na cena em que a avó afugenta com uma enorme faca um incómodo vendedor (1978: 44). Vincent Amiel considera *Bom Dia* como o “cume no jogo de achatamentos ao qual Ozu se havia começado a dedicar há anos. Os quadros sobrepõem-se no interior da imagem, frontalmente, apagando as perspetivas de tal maneira que já nenhuma distância pode ser percebida na profundidade do ecrã.” (Amiel: 2014, 60). “Todo o filme é um *trompe d’oeil*” (...), uma “obra prima da construção e do jogo de olhares.” (*idem*)

# Sugestões Pedagógicas

## ANTES DA PROJEÇÃO

### EXERCÍCIO 1

#### O cartaz

Após a observação do cartaz, perguntar aos alunos o que acham que está a acontecer naquele momento do filme. O que sugere a posição das crianças em relação à da personagem adulta? Qual a relação entre as duas crianças e entre estas e a mulher? Quantos e quais espaços podemos identificar no cartaz? Porque acham os alunos que o filme se chama *Bom Dia*? Chamar a atenção para a importância da roupa das personagens, em particular para o facto de se vestirem da mesma maneira.

#### APRENDIZAGENS

Compreender elementos-chave da linguagem visual; através das posições, espaços, cores e relação entre os elementos da imagem, colocar hipóteses narrativas e estéticas; enriquecer as experiências visuais dos alunos, estimulando hábitos de apreciação de uma imagem.

### EXERCÍCIO 2

#### Um fotograma



Fig. 11 Os rapazes regressam da escola.

Mostrar a fig. 11 aos alunos e perguntar-lhes quem acham que são aquelas personagens e o que está a acontecer naquele momento. Que relação existe entre elas? Porque estão vestidas daquela maneira? Qual é o espaço onde estão, o que se vê ao fundo? Para onde acham que se dirigem as crianças? De que forma a posição, formas de vestir e gestos ajudam a tirar estas conclusões? Em que local está a decorrer a ação deste fotograma? Perguntar se já viram outros filmes onde irmãos são os protagonistas.

#### APRENDIZAGENS

Retirar conclusões narrativas a partir de elementos visuais numa imagem; partir da análise da imagem para um debate que promova a discussão e argumentação de diferentes pontos de vista.

### EXERCÍCIO 3

#### Um excerto sonoro

Dar a ouvir o excerto sem imagem [00:01:44 a 00:02:44]. Tentar identificar os elementos sonoros que dele constam. Problematizar sobre o que está a acontecer naquele momento do filme e quem são as personagens que ouvimos. Perceber se se trata de um momento alegre ou triste, descontraído ou sério.

#### APRENDIZAGENS

Estimular a audição e capacidade de interpretação sonora como instrumento-chave para a compreensão da linguagem cinematográfica; a banda sonora (som e silêncio, música, diálogos, narração e outros efeitos) fornece elementos essenciais de sentido ao filme; imaginar soluções diversificadas para a criação de novos ambientes sonoros/musicais; indagar diversas realidades sonoras para a construção de novos imaginários.

## EXERCÍCIO 4

O tempo e o espaço



Fig. 12 Uma imagem do bairro das personagens de Bom Dia.

Mostrar a fig. 12. Perguntar aos alunos sobre o tempo em que se passa a ação do filme. A mesma coisa sobre o espaço (sobre as imediações de um bairro, mas também sobre o país). Como caracterizam as casas que podem ver na imagem e de que forma são diferentes das suas. O que vestem as personagens e o que isso diz sobre o país e sobre a situação narrativa em concreto na imagem.

### APRENDIZAGENS

Ser capaz de identificar elementos na imagem que ajudam a contextualizar um filme no tempo e no espaço; compreender a importância do contexto de um filme.

## DEPOIS DA PROJEÇÃO

### EXERCÍCIO 1

Sentimentos depois do filme

Perguntar aos alunos o que acharam do filme. Se corresponde ao que viram antes no cartaz. Se gostaram ou não, quais os sentimentos que o filme lhes despertou, bem como os momentos que gostaram mais e menos e porquê. Questionar os alunos sobre o que fariam de diferente, caso fossem eles os realizadores do filme.

### APRENDIZAGENS

Ser capaz de expressar oralmente as emoções, os sentimentos, o gosto, face a uma obra de arte cinematográfica; fazer uma apreciação crítica de um filme; ser capaz sustentar uma opinião e argumentar para defender e/ou refutar posições, conclusões ou propostas, em situações de debate com diversos pontos de vista.

### EXERCÍCIO 2

Trabalhar sobre os espaços

Distinguir os diferentes espaços que identificamos no filme. Associar alguns desses espaços a determinadas personagens. Abordar a diferença entre as imagens de exterior e de interior e entre os espaços onde vivem as crianças, onde vive o professor de inglês e ainda o da escola. De que forma Ozu filma cada um desses espaços - existem diferenças? Quais as diferenças entre as casas dos dois irmãos no filme e as dos alunos? Quais as diferenças entre a escola dos dois irmãos no filme e as dos alunos?

### APRENDIZAGENS

Estimular a compreensão da noção de espacialidade; adquirir noções essenciais sobre a construção de espaços para o filme por via da realização; incutir nos alunos noções de respeito em relação a diferentes contextos e culturas.

## EXERCÍCIO 3

### Trabalhar sobre um plano

Mostrar novamente o segmento trabalhado na secção de análise de um plano. Perguntar aos alunos por que razão o realizador decidiu não mostrar o rosto da tia e do pai. Por que razão nunca chegamos a ver a televisão ligada, mas apenas um caixote com ela lá dentro? Expandir a conversa para o momento pessoal em que os alunos anteciparam uma prenda muito desejada.

### APRENDIZAGENS

Perceber a importância de um plano de cinema e das decisões nele contidas; perceber a tensão entre mostrar e não mostrar, entre ver e imaginar.

## EXERCÍCIO 4

### O papel da televisão

Perguntar aos alunos porque acham que o pai das crianças não quer comprar uma televisão aos filhos. Depois mostrar o fotograma em que o pai diz ao vizinho no bar: "Alguém disse que a televisão produziria 100 milhões de idiotas" (01:04:10). Perguntar aos alunos se acham que ele está certo ou errado. Porquê? Se o filme se passasse hoje, o que poderia substituir a televisão? O pai, a certa altura, cede e compra uma televisão às crianças. Qual o motivo que o faz mudar de ideias?

### APRENDIZAGENS

Ser capaz de refletir sobre a importância e os problemas dos meios de comunicação, mas também sobre as relações de amizade na comunidade retratada no filme; problematizar o papel dos média na sociedade e na vida familiar, estabelecendo comparações entre a época do filme e a atualidade; confrontar ideias e perspetivas distintas sobre a abordagem de um dado problema e a maneira de o resolver.

## EXERCÍCIO 5

### As personagens

Perguntar aos alunos de quantas personagens do filme se lembram. Destas, qual aquela de que gostam mais e porquê. E de qual gostam menos e por que razões. Relembrar a forma como se vestem, como andam, como falam, quais os seus gestos mais característicos, assim como a sua importância na história.

### APRENDIZAGENS

Compreender o que é uma personagem e os diversos elementos que a caracterizam e a distinguem das demais. Identificar, descrever e caracterizar personagens, percebendo o seu papel numa narrativa ficcional e nas artes em geral.

## EXERCÍCIO 6

### A importância dos objetos

Durante o filme, sobretudo no interior das diversas casas, vemos um conjunto diversificado de objetos. Levar os alunos a recordarem os diferentes objetos, a sua cor, tamanho, função e posicionamento. O que diz cada objeto da casa e das pessoas que o habitam? Comparação com objetos da sua própria casa.

## APRENDIZAGENS

Conseguir relembrar a dimensão gráfica do filme, centrada na ideia de objetos, formas e cores; trabalhar a memória visual, estimulando a atenção para detalhes ao nível da cor, forma, posição e função dos objetos, relacionando-os com as personagens do filme; partir da informação do filme para um exercício de observação, descoberta e autoconhecimento.

## EXERCÍCIO 7

### Interpretar um diálogo

Rever a cena em que, na estação de comboio, o Sr. Fukui conversa com a tia de Isamu e Minoru [01:27:17 a 01:28:39]. De que forma esta conversa ilustra o que no filme foi dito sobre a comunicação dos adultos? Porque é que é mais difícil falar de coisas importantes do que de coisas do dia-a-dia? O que acham os alunos da diferença, no filme, entre a comunicação das crianças e dos adultos?

## APRENDIZAGENS

Ser capaz de refletir sobre o tema de um filme acerca dos diálogos das suas personagens; perceber a relação entre a comunicação audiovisual (a do cinema), a verbal e a gestual; compreender textos em diferentes suportes formas de expressão, neste caso, cinema; reconhecer especificidades de uma narrativa com diálogos; identificar os diferentes elementos que contribuem para uma maior eficácia na comunicação (postura, expressão e gesto aliado à comunicação verbal).

# Referências

## NOTAS

<sup>1</sup> *Ohayo* (*Bom Dia*, 1959) refaz *Otona No Miru Ehon - Umarete Wa Mita Keredo* (*Eu Nasci, Mas...*, 1932); *Ukikusa* (*Ervas Flutuantes*, 1959) é a nova versão de *Ukikusa Monogatari* (*Conto de Ervas Flutuantes*, 1934); e *Akibiyori* (*O Fim do Outono*, 1960) adapta *Banshun* (*Primavera Tardia*, 1949).

<sup>2</sup> Entre outros, destaque para Susumu Hani (1928), Shōhei Imamura (1926-2006), Nagisa Oshima (1932-2013), Seijun Suzuki (1923-2017) e Hiroshi Teshigahara (1927-2001).

<sup>3</sup> A este respeito importa referir que muitas das obras de Ozu no período anterior à Segunda Guerra Mundial pertencem à família dos *shōshimin-eiga*. Esta é uma palavra inventada por críticos de cinema ocidentais para denominar filmes e peças de teatro realistas, género popular dos anos 1930, que se focavam na vida quotidiana das pessoas comuns da classe média urbana. Progressivamente, e com especial incidência no período do pós-guerra, transformam-se em fórmulas genéricas de *hōmurodama* (dramas domésticos), obras mais assentes em problemas no contexto da família e menos preocupados com questões sociais de escala mais vasta. Claro que, tratando-se da obra de Ozu, essa transformação não apenas é gradual como tendencial, pois frequentemente reconhecemos nos seus filmes traços de ambos os géneros.

<sup>4</sup> *Hitori Musuko* (*Filho Único*, 1936).

<sup>5</sup> O filme que marca esse início é *Banshun* (*Primavera Tardia*, 1949).

<sup>6</sup> *Sitcom* é a abreviatura da expressão inglesa *situation comedy*. Nestas séries televisivas - frequentemente de origem americana, pelo menos no início - é comum abordarem-se temas do quotidiano em torno de um conjunto de personagens ligadas por relações de família ou amizade.

<sup>7</sup> Os filmes onde o espectador não conhece o culpado de um crime denominam-se *whodunnit*. A expressão provém da literatura e do cinema referindo-se a dispositivos narrativos e cinemáticos de histórias policiais em que o argumento se estrutura em formato de puzzle, procurando determinar quem é o responsável por um dado crime. Na legendagem em português a frase completa da senhora Ôkubo é: "O tempo dirá quem é o culpado... Como naquele filme, lembra-se?"

<sup>8</sup> *Tatami* é um tipo de esteira tradicional japonesa, usado como tapete ou revestimento de soalho, no qual as pessoas dormiam ou se sentavam.

<sup>9</sup> *Agfacolor* é um processo de registo cinematográfico a cor, introduzido em 1932, desenvolvido pela empresa alemã Agfa. Ao contrário de outros sistemas, entre os quais o *Technicolor*, este utiliza uma só película, com várias camadas de emulsão para o registo cromático.

<sup>10</sup> Para saber mais sobre o haiku recomenda-se a consulta do link: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/haiku/> E a leitura da compilação de haikus do escritor Matsuo Bashō, *O Eremita Viajante*, traduzido para o português por Joaquim M. Palma, para a editora Assírio & Alvim (2016).

## IMAGENS

Figs. 1, 3 a 6, 8, 11 e 12: *Bom Dia*, DVD © Leopardo Filmes, 2014.

Fig. 2: Imagem de Yasujirō Ozu © col. Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema.

Fig. 7: Mondrian, Pietr. *Composition with Red, Yellow, Blue and Black*. 1921. © Media Commons.

Fig. 9: *Bom Dia*, Cartaz © Leopardo Filmes, 2014

Fig. 10: *O Meu Tio*, DVD © Leopardo Films, 2015

## BIBLIOGRAFIA

Amiel, Vincent. (2014). *Du rouge dans le cadre. Positif* 639. pp. 59-61.

Bordwell, David (1988). *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton University Press.

Bourget, Eithne (1978). "Les Rites de la Communication et du Silence". *Positif* 205, pp. 37-44.

Costa, João Bénard (1980). Ohayô. *Ciclo Yasujiro Ozu*. Textos FCG, pp. 17-18.

Ferreira, Manuel Cintra (2007). Folha de Sala sobre Ohayô. *Ciclo História Permanente do Cinema*. Cinemateca Portuguesa.

Lardeau, Yann (1980). "Bonjour". *Cahiers du Cinéma* 311, pp. 38-9.

Niogret, Hubert. (1999). "Vingt-sept ans après Bonjour!". *Positif* 460, pp. 100-102.

Ozu, Yasujiro (1996). *Carnets 1933-63*. Éditions Alive.

Richie, Donald (1977). *Ozu, His Life and Films*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.

\_\_\_\_\_ (1980). Yasujiro Ozu. *In Cinema a Critical Dictionary Vol Two*. New York: The Viking Press, 743-752.

Rosenbaum, Jonathan. (1975). "Ohayo". *Monthly Film Bulletin* 502, pp. 247-248

Schrader, Paul. (1972). *Transcendental Film Style. Ozu, Bresson, Dreyer*. Nova Iorque: Da Capo Press.

Vários. (1999). *As Folhas da Cinemateca Yasujiro Ozu*. Cinemateca Portuguesa.

## WEBGRAFIA

Mesquita, Arnaldo (2018). Textos e Imagens Nº. 37. Site Cinemateca Portuguesa. Disponível em: <https://www.cinemateca.pt/Cinemateca/Destaques/Textos-Imagens-37.aspx>

Oliveira, Luís Miguel. (2014). "Um Verão com Yasujiro". *Jornal Público*. Disponível em: <https://www.publico.pt/2014/07/24/culturaipsilon/critica/um-verao-com-yasujiro-1664083>

BOM DIA / YASUJIRÔ OZU

# PNC

PLANO NACIONAL DE CINEMA



Design e Paginação Luísa Lino  
Revisão de Texto Marta Lisboa  
PNC 2021