



RESENHA DO FILME “O MAL NÃO EXISTE”

*Letícia Ximenes Gonçalves**

*Autor correspondente: (e-mail: xg.leticia@gmail.com)

O Mal Não Existe. Ryusuke Hamaguchi. Satoshi Takata. 2023.

1. INTRODUÇÃO

Ryusuke Hamaguchi estava num momento de pausa do trabalho após a grande recepção de seu filme anterior, “Drive My Car” (2021) até que recebeu um convite inusitado. Eiko Ishibashi, a compositora e trilhista com quem já havia trabalhado anteriormente, propôs que Hamaguchi criasse um filme para o álbum que estava lançando. O desafio foi aceito e o filme, que deveria durar 30 minutos, se tornou um longa-metragem, sendo desenvolvido narrativamente através da experiência musical.

Intitulado originalmente “*Aku wa Sonzai Shinai*”, “O Mal Não Existe” em português, o filme nos apresenta ao vilarejo fictício de Mizubiki, observando a rotina de Takumi (Hitoshi Omika), um morador que trabalha como um “faz-tudo” na cidade. Takumi corta lenha, coleta água do rio na floresta, conhece a fauna e flora da região muito bem. Ele compartilha esse conhecimento com a filha Hana (Ryô Nishikawa), que sempre vemos observando a natureza. O aparente equilíbrio na região é interrompido pela chegada de uma empresa que planeja construir um empreendimento turístico na região, cuja existência prejudica diretamente o ecossistema local.

O enredo parece, à primeira vista, mais minimalista, especialmente se pensarmos no ritmo meditativo do filme, mas está cheio de informações que suplementam o caráter observacional que o diretor nos coloca enquanto espectador. As fotos de Hana com a mãe falecida, que indicam que Takumi se tornou viúvo recentemente. Ou as conversas sobre o barulho de tiros, que indicam caçadores próximos da região. Muito do filme é construído a partir da observação dessas pequenas ações que nos oferecem, de forma sutil, pistas para a sensação constante de que algo ruim está prestes a acontecer.

2. O MAL NÃO EXISTE?

A construção sonora é um marco histórico no cinema, fundamental para a formação da linguagem audiovisual. Geralmente, no entanto, primeiro filma-se, cria-se a narrativa e as imagens e depois, na etapa de pós-produção, entra a trilha sonora. Neste filme, no entanto, temos o caminho inverso, uma narrativa criada a partir da trilha já feita. O território rural foi a primeira definição narrativa, porque a música de Ishibashi tem fortes influências do ritmo e da paisagem sonora próxima ao estúdio da compositora.

O que Hamaguchi propõe é criar uma narrativa a partir da sensorialidade, além da visão. Para isso, a narrativa do filme foi construída através da visita à região. Muito do filme surgiu por meio de conversas com moradores das comunidades visitadas. A construção do filme dialoga de certa forma com a proposta da filósofa Marta Tafalla sobre a fruição da paisagem por meio de outros sentidos, subvertendo a primazia da visão.

A paisagem foi historicamente conceituada e observada a partir de um ponto de vista das artes visuais, especialmente da pintura e da fotografia, seguindo uma linha do horizonte já bem estabelecida. O horizonte é uma limitação dupla, física e imaginária, é o que “separa o que está ao alcance dos nossos sentidos daquilo que só podemos alcançar através da imaginação, das memórias, da esperança, do que nos é contado ou das representações artísticas” (Tafalla, 2015, p.120). Para entrar em contato com novas experiências, é necessário nos deslocarmos para outros horizontes, outras formas de acessar o mundo. É precisamente isso que Hamaguchi faz, ao criar um filme a partir da sensação sonora da música, num ambiente fora da sua zona de conforto e numa lógica de desenvolvimento narrativo não-convencional.

A comunidade local é relativamente recente, muitos dos habitantes fazem parte da primeira ou segunda geração de habitantes. Por isso, existe um apreço muito grande pelo senso de comunidade e pela preservação da região. De certa forma, eles continuam descobrindo a paisagem de onde vivem, de uma perspectiva multissensorial e tridimensional. É o que podemos observar, por exemplo, quando no início do filme Takumi identifica *Wasabi* Selvagem na mata. Uma vez apresentados à erva, os donos do restaurante local incluem-na nos pratos como tempero. Outro ponto importante do restaurante é que a dona diz que se mudou de Tóquio para a região por conta da qualidade da água, que interfere no sabor dos pratos.

Os personagens criaram a comunidade através dos sentidos, chegando até ali de alguma forma, sempre guiados pela presença e preservação da natureza. A empresa de *glamping* quer construir uma paisagem bidimensional, porque quer evocar a imagem de uma imagem, tentando construir uma experiência de falsa sensação de convívio com a natureza, gerando prejuízo direto à paisagem em questão. Em outras palavras, a paisagem que os moradores enxergam é multissensorial, envolve o sabor da água, o cheiro do wasabi, o tato para a identificação da vegetação, o som dos bichos e plantas. Essa paisagem é observada através do ritmo local. O que a empresa do *glamping* propõe talvez nem seja sequer uma paisagem, pois é uma tentativa de reproduzir uma determinada experiência a partir de uma imagem.

O próprio título do filme é uma pista da atmosfera que é construída. “O MAL NÃO EXISTE” parece ser uma afirmação clara, que estabelece um fato, mas gera indagação quase que instantânea no espectador, afinal em que espaço pode haver total ausência de maldade? Com isso em mente, o espectador adentra o filme sempre na expectativa da presença do mal, iminentemente. Esse pacto indagativo entre filme e espectador funciona como uma proposição performativa. O conceito de J.A. Austin, retomado Stuart Hall na análise da produção de identidade, fala das afirmações “que não se limitam a descrever um estado das coisas, mas que fazem com o que alguma coisa aconteça” (Austin apud Hall, 2000, p.92). A existência da afirmação como título por si só gera uma ação, a suspeita com que o espectador se aproxima do filme.

Essa suspeita se reverbera até mesmo no design do título no material de divulgação do filme. “Roland Barthes (1990) argumenta que, frequentemente, é a legenda que seleciona um dos muitos possíveis significados da imagem e estabelece-o com as palavras. O “significado” da fotografia, então, não se encontra exclusivamente na imagem, mas na soma desta e do texto” (Hall, 2016, p.144). O título, “O MAL **NÃO** EXISTE”, escrito sempre em letras grossas em caixa alta, nos dá a sensação de uma afirmação concisa, decidida. Já o “não” destacado em outra cor, reforça, ao mesmo tempo que pode excluir visualmente a negação, reforçando a sensação de dúvida. Em entrevista dada ao *Film at Lincoln Center*, Hamaguchi esclarece que o título era originalmente um título provisório de trabalho, mas que acabou se mantendo. Sendo assim, o título é performativo desde o início, pois foi um aspecto propulsor na formação da narrativa e se mantém com na suspeita do espectador.

Esse equilíbrio entre comunidade e natureza é importunado pela chegada de um projeto de construção de um espaço de *camping* glamouroso, ou *glamping*, como é chamado pela empresa responsável. Nos dediquemos a analisar o núcleo de personagens referente ao grupo. A *Playmode*, empresa responsável, é, na verdade, uma agência de talentos, que propõe o projeto de turismo dentro de um processo de apoio governamental relacionado à pandemia de Covid-19, o subsídio está atado com um prazo de execução, que é prioridade para a empresa.

Para dar início ao projeto, a empresa envia dois funcionários, Takahashi e Mayuzimi, para uma reunião de *briefing* com a comunidade local para apresentar o projeto. É claro para os membros da comunidade que a intenção da empresa visa cegamente o lucro e eles chegam preparados para reunião, com um levantamento de possíveis problemas que o empreendimento pode causar para a comunidade e para o ecossistema local. “Se a capacidade do acampamento é de 64 pessoas, por que o projeto da fossa é para até 50?” “Como irão garantir que não haja incêndios acidentais dos visitantes se não tem um zelador durante a madrugada?” Entre vários depoimentos, falas mais assertivas, outras mais permissivas, é evidente que Takahashi e Mayuzimi não estavam preparados para a reunião, pois não imaginavam que a comunidade seria tão bem informada. “Eles não são tão burros quanto você imagina que eles são”, diz Mayuzimi numa cena posterior para o consultor do projeto. Destaca-se o vídeo mostrado na reunião de apresentação do projeto, que mostra cenas de um acampamento ilustradas com imagens de banco de arquivos completamente opostas tanto a vegetação local quanto a própria estética do filme, reforçando a plasticidade e falta de elementos locais na concepção.

Aqui temos uma subversão interessante, pois pelo caminhar da história até então, imaginamos Takahashi e Mayuzimi como representantes da visão da cidade, um ponto de vista capitalista que visa unicamente o lucro. Após a reunião, no entanto, vemos que eles entenderam o ponto de vista dos moradores e respeitam a sua importância naquele espaço. Eles voltam para o escritório da empresa com a real intenção de realizar mudanças no projeto, apenas para se deparar com seu chefe e o consultor especializado, que visa unicamente sua função: executar o projeto. Para eles, a reunião com a comunidade foi um sucesso, ao servir como prova de que eles estão abertos ao diálogo com a comunidade, mesmo que essa não seja a prioridade.

O chefe e o consultor então propõe que Takahashi e Mayuzimi voltem à comunidade com uma espécie de meio-termo: ter um zelador local para o acampamento, convidando Takumi para a função, já que ele é reconhecido e respeitado pela comunidade pelo seu conhecimento ambiental. Os representantes vão direto para Harasawa, uma viagem longa, com uma garrafa de saquê (cuja ideia foi de seu chefe). “Trouxemos um presente para você”, diz Takahashi. Takumi, que os recebe, mas continua fazendo suas atividades, responde de pronto, desinteressado: “Eu não bebo”.

Nesta cena, vemos Takahashi tentando colocar em prática o que falou numa cena anterior para a Mayuzimi, a quem conta que tem o sonho de abandonar o emprego e viver no interior, ter uma vida simples. Ele pede a Takumi para tentar cortar lenha. Ele falha continuamente até que Takumi dá algumas dicas. É desconfortável assistir Takahashi tratar o que é um trabalho cotidiano para Takumi como uma experiência fora da realidade, inevitavelmente, ele age como turista, um consumidor da experiência.

Ao ser perguntado sobre ser o zelador, Takumi responde: “Eu não sou um desocupado. E também não preciso do dinheiro”. Mayuzimi toma o lugar da empresa, prontamente tentando resolver a situação, oferecendo a posição de conselheiro. Enquanto Takahashi continua na sua jornada por um novo estilo de vida, diz que ele mesmo pode ser o zelador, desde que Takumi o ensine sobre a região. É evidente que Takahashi vê a vida na região como uma alternativa simplista, fácil em comparação a cidade, o que o deixa maravilhado pela possibilidade de mudar de vida. O personagem parece incapaz de compreender a relevância dos conhecimentos de Takumi, tampouco da realidade local, fazendo sua ignorância parecer inocente.

A região do *glamping* é uma zona de passagem de cervos. Quando Mayuzimi e Takahashi ficam, após o almoço, trabalhando com Takumi para aprender mais sobre a região, Mayuzimi pergunta, receosa: “Veados atacam pessoas?”, Takumi responde firmemente que não, a menos que eles ou seus pais tenham sido alvejados e não possam mais fugir. Temos aqui uma reverberação do título, um lembrete. Não julgamos os veados por atacarem para se defender, pois isso faz parte de sua natureza. Ao mesmo tempo, parece que sofrer um ataque dos cervos é inevitável, pois aquele é o seu espaço, que já está sendo atacado antes mesmo da existência do *glamping*: ouvimos os barulhos de tiros de caça duas vezes, além de Takumi e Hana encontrarem a carcaça de um cervo alvejado no caminho de casa.

Iniciamos o filme sempre alerta, sempre à espera do surgimento iminente do mal do qual o título se refere. Mas depois do desenrolar da história, parece que o mal está unicamente no enredo humano *versus* natureza, ou campo *versus* cidade, que os personagens do *glamping* trazem. Até que a história se encaminha para o final. Takumi, como de costume, esquece de buscar Hana no fim da aula e ela decide voltar sozinha, mas nunca chega em casa. Inicia-se uma busca por Hana que envolve toda a comunidade.

Takahashi insiste em ajudar Takumi na busca. Nesse momento, o casaco laranja do personagem o deixa ainda mais evidente a sua inconveniência, reforçando a ideia de que sua tentativa ignorante e sem parâmetros de ajuda acaba atrapalhando. Após horas andando pela floresta, os dois avistam o corpo de Hana, o corpo de um cervo e o cervo-mãe. Aqui, temos pelo menos duas interpretações possíveis. A primeira é de que compreendemos com Takumi o que parece ter acontecido ali, como numa espécie de flashback. Hana provavelmente tentou ajudar o cervo ferido, ajuda essa incompreendida pela cervo-mãe, que provavelmente interpretou como possibilidade de ataque e revidou, causando a morte da criança. A segunda, se abordamos a montagem como exclusivamente no tempo presente, é de que a morte de Hana é iminente, se eles tentarem ajudar, ela será golpeada de todo jeito, dando um peso ainda maior para a situação por acontecer em frente ao seu pai. Takahashi tenta se aproximar para ajudar, mas

Takumi não permite. Ele golpeia Takahashi e o sufoca até a morte.

O final, como o título, é uma afirmação que traz mais perguntas do que conclusões. Quem é o mal naquele conflito? Teria sido possível evitar a morte de Hana? Por que Takumi decide matar Takahashi? Para compreender, é necessário abandonar uma visão preto e branco e assumir a complexidade. Se por um lado, não podemos inferir maldade na atitude do cervo em atacar, tampouco podemos inferi-la na atitude de Takumi. Ao mesmo tempo, Takahashi não é responsável pelo acontecido, nem pelo projeto predatório do acampamento. Interpretar que Takumi age por um impulso de defesa, conforme a sua natureza, é uma interpretação que acaba por reduzir a potência do final. “Não tenho certeza se gosto desse tipo de final”, afirmou Hamaguchi em uma entrevista durante as primeiras exhibições do filme. Vejo nessa fala uma certa humildade de deixar o filme existir enquanto obra, independente de suas intenções. Em outra entrevista, alguns meses depois da anterior, Hamaguchi fala sobre a recepção do público sobre o final do filme e cita um espectador que disse que só entendeu o desfecho após assistir o filme pela terceira vez. Essa afirmação demonstra não haver interpretações fáceis para a narrativa, que se propõe mais a apresentar uma situação do que dar um juízo de valor sobre o desenrolar dos fatos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O grande triunfo de “O Mal Não Existe” é ter se ancorado na proposta de observar e valorizar o espaço, de forma simples e direta. Essa abordagem proporcionou ao diretor poder criar uma narrativa que mistura dois opostos. Por um lado, o filme parte de uma certa metalinguagem, tratando da perspectiva de um estrangeiro sobre um vilarejo, sendo a equipe de produção do filme também estrangeira desse local, que pode parecer um pouco limitada sobre o conhecimento do espaço para a consequente formação de paisagem. Por outro, a riqueza de detalhes e a própria narrativa em si só são possíveis porque o diretor assume, nessa perspectiva de estrangeiro, a postura de escuta da comunidade local.

Para mim, como diretor, quanto menos eu conheço o lugar, mais evidente isso fica no filme. Nesse filme em particular, nós tivemos um guia local que Eiko [Ishibashi] nos apresentou. Sem ele, não saberíamos nada, onde podíamos ir ou não, o que era possível de ser feito. Tinha uma área da nascente onde eu queria gravar e os moradores nos disseram para não gravar lá e nós escutamos. É bem simples, essa é a moralidade de não entrar onde você não deve. (Hamaguchi, 2023)

É a partir desta escuta que temos as informações mais estruturantes sobre aquela região, que tornam a narrativa mais realista e consequentemente mais intrigante, criando a atmosfera da paisagem que vemos através dos detalhes de outros sentidos.

Apesar de ser um filme curto (especialmente se compararmos com outros projetos do diretor, alguns acima de três horas de duração), a experiência é quase meditativa pelo seu ritmo lento, reforçando a primordialidade da natureza. Por fim, o filme apresenta seus pontos de discussões concisamente, sendo tão clara que reverbera mesmo depois que o filme acaba, nos

convidando a refletir sobre como construir relações que sejam menos opositórias “humanidade *versus* natureza”, e mais somatórias, “humildade, parte da natureza”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

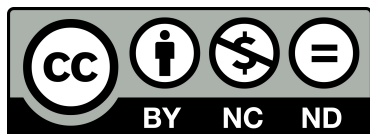
HALL, Stuart. “O espetáculo do outro”. Trad. de Daniel Miranda e William Oliveira. In: _____. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HOBBS, Charlie. “**On Location: Japan's Serene Nagano Prefecture Stars in ‘Evil Does Not Exist’**”. Disponível em: <https://www.cntraveler.com/story/evil-does-not-exist> Acesso em: 14 setembro 2024.

LINCOLN CENTER, Film at. “**Ryūsuke Hamaguchi on Evil Does Not Exist | NYFF61**”. Disponível em: <https://youtu.be/VCXMbhC794I> Acesso em: 13 setembro 2024.

SILVA, Tomaz Tadeu. “A produção social da identidade e da diferença”. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org), Hall, Stuart, Woodward, Kathryn Woodward. **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

TAFALLA Gonzalez, Marta. “**Paisaje y Sensorialidad**”. Teoría y Paisaje II: Paisaje y emoción. El resurgir de las geografías emocionales. In: LUNA, Toni; VALVERDE, Isabel (org). 1. ed. Olot in Barcelona, 2015. pp. 115-136



A **Revista de Comunicação Dialógica** (RCD) é editada pela Faculdade de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição -Não Comercial - Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Recebimento em: 15/09/2024
Aprovado em: 27/09/2024