

## O salteador da herança clássica perdida

É um dos mais fascinantes filmes que veremos este ano: *Onoda, 10 000 Nuits dans la Jungle*, de Arthur Harari. A história, verídica, de um oficial do Exército Imperial japonês que durante três décadas se manteve na selva filipina acreditando que a II Guerra decorria. É a nossa história de espectadores.

Vasco Câmara

Iroo Onoda (1922-2014), oficial do Exército Imperial japonês, foi enviado à ilha de Lubang nas Filipinas, em 1944. A sua missão: fazer tudo, com os seus homens, para dificultar ataques inimigos à ilha. Obrigatório: que se mantivesse vivo. Proibido: que se rendesse. A promessa: haveriam de o resgatar custasse o que custasse.

A maioria das tropas japonesas morreu, entretanto, ou foi capturada por forças americanas. Onoda e os seus homens esconderam-se na selva. O grupo foi-se extinguindo ao longo dos anos. Onoda acabou sozinho nas montanhas. Durante 29 anos não acreditou que a guerra acabara e que o Imperador se rendera.

Reconheceu-o, finalmente, em 1974. Quando o governo japonês localizou o oficial comandante que dera as ordens a Onoda em 1944 e que, então, cumpriu a promessa de o resgatar, custasse o que custasse.

29 anos depois do fim da II Guerra Mundial, Iroo Onoda, oficial do Exército Imperial japonês durante a II Guerra Mundial, apareceu saído da selva...

“Achei a história fascinante. Em si ela é fascinante mas também me respondia, de forma vertiginosa, ao meu desejo de aventura. Que era um desejo romanesco”, diz-nos Arthur Harari, o realizador de um dos mais surpreendentes filmes que veremos por cá este ano (compete no LEFFEST: dia 13, 19h45, Nímas; dia 15, 11h, Centro Olga Cadaval). “O que achei fascinante na história de Onoda foi a sua relação com a crença e com a obstinação. Isso falou-me intimamente”.

É um filme francês ou japonês? É uma aventura dos

## Arthur Harari

Argumentista, actor e realizador francês, é autor de duas longas-metragens, *Diamant Noir* (2015) e *Onoda, 10. 000 Nuits Dans La Jungle*, que compete nesta edição do LEFFEST. Um apresenta-se em tons de *film noir*, outro resgata a aventura clássica. Mas são dois filmes sobre a crença, são ambas histórias de homens que acreditam naquilo que lhes contaram. É a nossa história de espectadores de cinema, na verdade...



TOM HARARI

E da selva filipina assomou, em 1974, **Iroo Onoda** (1922-2014), oficial do Exército Imperial japonês. Durante 29 anos não acreditou que a II Guerra acabara e que o Imperador se rendera. Fê-lo, finalmente, em 1974, quando o governo japonês localizou o seu oficial comandante que lhe dera as ordens em 1944 de nunca se render e de esperar, custasse o que custasse, para ser resgatado. 29 anos depois do fim da II Guerra, Iroo Onoda apareceu...

anos 40, dos anos 70 – como a aventura no cinema de John Boorman, por exemplo, ou como *Apocalypse Now* – ou é um filme contemporâneo?

“Essa sensação de um filme que vem de outro tempo, sem ser um filme passadista, é evidentemente o que eu procurava: algo que tivesse uma dimensão arcaica, que escapasse à sua época”. Que fizesse de cada espectador um Onoda.

Dêem atenção a este filme de Arthur Harari. E procurem o anterior, *Diamant Noir*, que já era a história, em tom de *film noir*, de um homem que acreditava num mundo que não existia.

**O seu filme é inusitado como produção francesa, como produção europeia hoje e na verdade até como cinema de hoje. Já não se conta a aventura como o faz aqui.**

Disse a palavra “aventura” e na verdade foi assim mesmo que tudo começou: eu queria fazer um filme de aventuras. Procurava uma direcção, não sabia qual. Foi em 2013, ainda não tinha realizado o meu primeiro filme. Já o tinha escrito mas ainda não o tinha rodado. Comecei a ler muitas coisas. Sou grande leitor de romances de aventura desde a adolescência, concretamente Joseph Conrad, [Herman] Melville, mas descobri [Robert Louis] Stevenson precisamente na altura em que estava a pensar no projecto. Ou seja, a descoberta de Stevenson foi determinante [para *Onoda*]. Lia também coisas de não-ficção, narrativas de exploradores, de navegadores solitários.

Falei disso com o meu pai, que não está muito ligado ao cinema mas que tem uma biblioteca que me interessa. Foi ele que me falou na história de Onoda [Hiroo Onoda, 1922-2014], o soldado japonês que permaneceu anos numa ilha. Mas ele falava nisso como *blague*, porque eu estava tão distante dessa história que não era nada óbvio que me viesse a interessar por ela. Procurei na internet, encontrei um livro, editado nos anos 70 quando Onoda regressou ao Japão, e achei a história fascinante. Em si ela é fascinante mas também me respondia, de forma vertiginosa, ao meu desejo de aventura. Que era um desejo romanesco. O que achei fascinante na história de Onoda foi a sua relação com a crença e com a obstinação. Isso falou-me intimamente.

**É um tipo de personagem ausente do cinema: a sua obsessão, o seu militarismo e nacionalismo, questões da cultura japonesa e daquela época. Imagina-se que quando um realizador apresenta um projecto destes a um produtor, ele vai achar que isso só lhe vai dar dores de cabeça.**

Encontrei esse tipo de reacção num segundo tempo mas não da parte do produtor, porque naquela altura estava à beira de fazer uma curta-metragem, em 2013, com ele, Nicolas Anthomé. Portanto já estávamos a trabalhar juntos. Nicolas, quando lhe falei desse projecto, ainda não tinha produzido longas-metragens de ficção, produzira curtas, documentários, filmes experimentais. É alguém com um percurso muito eclético e aventureiro. Falei-lhe

nesta história, dei-lhe a ler o livro e imediatamente ele disse: “é genial, temos de fazer”. Nunca me disse “não vais conseguir”. A sua primeira reacção, que ao longo dos anos manteve, foi que a loucura do projecto era mais positiva do que negativa. Via nele algo de original e ambicioso e ao mesmo tempo a possibilidade de fazer um filme artisticamente rico.

Foi genial porque éramos dois a acreditar em algo, o que é muito melhor do que quando é apenas uma pessoa. Na verdade, isso já é algo que o filme conta, porque se Onoda estivesse sozinho a sua história não teria existido.

Depois, quando encontrámos dinheiro, sim, houve reacções, por exemplo em fóruns de co-produção, em que nos diziam: “o projecto é genial, mas não vão conseguir montá-lo porque não é realista”. Mas à medida que o argumento começava a ficar pronto, encontrámos *partenaires* bastante excitados, da Arte a Le Pact, que fora importantes para a credibilidade do projecto.

**Há um mistério neste filme. Entramos em contacto com um cinema que desapareceu mas o filme nunca é um *pastiche*, nunca é “à maneira de...”. É como se resistisse a ser datado. De que época vem, de onde vem? Podia ser David Lean ou John Boorman. Mesmo a ideia de “loucura” de um projecto... isso teria acabado na selva de *Apocalypse Now*.**

Essa sensação de um filme que vem de outro tempo, sem ser um filme passadista, é evidentemente o que eu procurava: algo que tivesse uma dimensão arcaica, que escapasse à sua época. Mesmo se o filme é pontuado por uma série de datas, que são uma espécie de fora de campo da aventura, essas datas não têm qualquer incidência. A aventura escapa ao tempo e isso era o mais fascinante na narrativa de Onoda: o encontro com algo de profundamente mítico e arcaico, que faz pensar em Dom Quixote, por exemplo. E ao mesmo tempo é uma aventura no mundo moderno, em contraste e em recusa do mundo moderno. E que torna a aventura possível tornando-a ao mesmo tempo assustadora.

Procurava que o filme, enquanto forma e experiência, desse ao espectador a mesma experiência de Onoda: a possibilidade de se retirar da época em que está e onde está; ou se é um japonês ou um francês que faz o filme. Essas balizas deixam de ser importantes. Evidentemente há detalhes históricos, certamente a história não podia ter-se passado assim se não se tratasse de um japonês, mas é um japonês que viveu uma história para a Humanidade. Um local preciso vale para a Humanidade.

**Há datas, momentos em que as personagens escutam na rádio acontecimentos que o espectador sabe que aconteceu. O espectador estaria alinhado com a História mas a verdade é que está mais próximo do tempo da personagem. Há três *travellings* ascendentes ao longo do filme. Sinto-os menos como deslocções físicas no espaço do que no tempo psicológico da personagem, levando o espectador a mergulhar nele.**

A minha ideia era que o espectador, mesmo sabendo que a personagem está errada, que está do lado errado da História, não está em posição dominante ou de julgamento da personagem. O que me fascina na aventura, e em geral na ficção e no cinema, é que a partir do momento em que se conta uma história ficamos presos numa armadilha, ficamos dentro dessa história e não escutamos apenas essa história. Tornamo-nos nas personagens. Acreditamos que estamos naquela época, naquele tempo, naquele espaço. É essa a relação da ficção com a infância. É aí que tudo começa.

Onoda é uma personagem assim, uma espécie de criança, que tem uma relação directa com as coisas, que se põe em movimento quando acredita numa



► coisa. Como uma criança que não sabe a diferença entre a história que lhe contam e a realidade. Havia aqui uma metáfora sobre o cinema e o que é isso de ser espectador de cinema: acreditar contra toda a lógica.

Sobre esses *travellings*... São para mim a maneira de dizer que estamos imersos com as personagens na selva, na sua história. Não sabendo já em que época estamos, começando a ser engolidos pela história, por aquele erro. A câmara que se eleva é uma maneira de dizer "é ali que eles estão". Mas será também uma forma de o filme manter uma possibilidade de recuo, de autonomia, perante as personagens, personagens essas que não têm essa autonomia. Isso permitiria ao espectador mergulhar na história das personagens mas manter também o recuo. Mas acho interessante que diga

que esses planos de certa maneira têm a ver com a nossa posição de espectador.

**Sim, a sensação é que esses planos nos falam, querem fazer algo connosco, e de cada vez que repete o *travelling* é como se quisesse reinstalar a *démarche*...**

Sim, a primeira vez que isso acontece é para, ao fazer Onoda mergulhar no passado através de uma música que ele ouve, nos fazer mergulhar com ele. À segunda vez, esse plano extrai-nos ao presente para nos instalar numa duração longa. A terceira vez é quase uma inversão da primeira, é o movimento que nos traz de volta ao tempo zero do filme, o momento em que os 30 anos vão terminar, em que Onoda encontra o jovem.



**"A aventura escapa ao tempo e isso era o mais fascinante na narrativa de Onoda: o encontro com algo de profundamente mítico e arcaico, que faz pensar em Dom Quixote, por exemplo. E ao mesmo tempo é uma aventura no mundo moderno, em contraste e em recusa do mundo moderno"**

