

# ENCONTROS E DESENCONTROS NA PAISAGEM CENOGRÁFICA DE TÓQUIO

**Mari Sugai** • Doutoranda em Letras - Literatura e Cultura. Docente da Escola de Comunicação e Artes da Universidade Potiguar (UnP - Natal/ RN) e Produtora Audiovisual. E-mail: mari.sugai@unp.br

**Envio em:** Dezembro de 2013

**Aceite em:** Fevereiro de 2014

**RESUMO:** Este artigo propõem analisar a obra audiovisual *Encontros e desencontros*, película da cineasta norte-americana Sofia Coppola, filmada integralmente no Japão (nas cidades de Tóquio e Quioto), e lançada comercialmente no ano de 2003; e relacionar a representação ficcional da cidade por uma diretora estrangeira, as imagens dos espaços urbanos de Tóquio mostrados visualmente através de sua narrativa. As imagens da capital japonesa criadas pela realizadora vagueiam através do contraste entre o moderno e o tradicional oferecidos pela cultura japonesa, além de apresentar situações e locais de cartão-postal visitados por turistas, e outros frequentados por nativos. E, ao contrário de outras obras cinematográficas, as sequências de fotogramas do filme em questão, que mostram as ruas, avenidas, construções arquitetônicas e espaços internos, e acabam exercendo papel ativo na narrativa fílmica.

**Palavras chave:** *Encontros e desencontros*. Sofia Coppola. Cinema. Modernização e ocidentalização de Tóquio. Espaço fílmico.

## LOST IN TRANSLATION IN THE SCENOGRAPHIC LANDSCAPE OF TOKYO

**ABSTRACT:** This article aims to analyze the audiovisual work *Lost in translation*, directed by American filmmaker Sofia Coppola, shot integrally in Japan (in the cities of Tokyo and Kyoto), and commercially released in 2003, and relate the fictional representation of the city made by a foreign director, the images of urban spaces of Tokyo visually shown through its narrative. The images of the Japanese capital created by the filmmaker wander through the contrast between modern and traditional offered by Japanese culture, besides presenting situations and postcard sites visited by tourists and others frequented by natives. Unlike other films, the sequences of frames of the analyzed movie, which shows the streets, avenues, architectural constructions and interiors spaces exert an active role in the film narrative.

**Keywords:** *Lost in translation*. Sofia Coppola. Film. Tokyo. Modernization and westernization of Tokyo. Filmic space.

## 1. INTRODUÇÃO

A realizadora norte-americana Sofia Coppola (1971 - -) teve a ideia para o desenvolvimento da obra audiovisual ficcional *Encontros e desencontros*, seu segundo longa-metragem<sup>1</sup>, lançado comercialmente em 2003, a partir das viagens que realizou ao Japão, por conta da comercialização de sua marca de vestuário chamada *Milkyway*, do qual era sócia, e do lançamento da película *As virgens suicidas*, em que ficou hospedada no hotel Park Hyatt Tokyo.

[O filme] foi inspirado no tempo que passei no Japão, quando tinha meus vinte e poucos anos. Fui para lá umas seis ou sete vezes no período de dois anos. Só de passar um tempo lá, e estar no Park Hyatt Tokyo, queria fazer algum filme que se passasse em Tóquio, gostava da ideia de como, nos hotéis, você passa pelas mesmas pessoas. É um tipo de camaradagem que acontece mesmo que você não conheça ou fale com essas pessoas. É ser estrangeiro no Japão – as situações são distorcidas e exageradas. Você tem *jet lag* e reclama sobre sua vida no meio da noite [...] (COPPOLA<sup>2</sup>, grifo nosso)

O orçamento da obra cinematográfica foi de quatro milhões de dólares, valor baixo para os padrões norte-americanos, principalmente por ter sido realizado no Japão, fator que elevou os custos devido às despesas com transporte, hospedagem e alimentação dos chefes de equipe<sup>3</sup> e dos atores que interpretam o casal protagonista, que não são japoneses. Para que a quantia não fosse ultrapassada, o roteiro foi filmado em vinte e sete dias, considerado abaixo da média de produção de filmes em geral. Outro item que encareceu o orçamento foi ter sido filmado em película 35 mm, e não em formato digital, como Francis Ford Coppola (pai da cineasta), na função de produtor executivo do filme, havia inicialmente aconselhado, mas a diretora se impôs:

Fomos encorajados a considerar a gravação em digital, mas eu queria que o filme fosse sentido de um modo romântico... Como uma memória. O negativo faz isso. [...] Ele passa um sentimento nostálgico e romântico do passado, que é como me lembro das coisas, através do filme e de fotos. A película oferece um pouco mais de distância, que parece como uma memória para mim. O vídeo está mais para o presente, não há aquela nostalgia (COPPOLA, 2013).

---

1 O primeiro longa-metragem que realizou foi *As virgens suicidas*. Título original: *The virgin suicides*. 1999.

2 Disponível em: <[http://www.focusfeatures.com/lost\\_in\\_translation](http://www.focusfeatures.com/lost_in_translation)>. Acesso em: 20/Nov/2013.

3 A diretora Sofia Coppola, o produtor Ross Katz, o diretor de fotografia Lance Acord e os diretores de arte K. K. Barret e Anne Ross.

O filme narra o encontro de dois norte-americanos, que formam a principal dupla do filme: Charlotte (interpretada por Scarlett Johansson) e Bob Harris (personagem de Bill Murray), que se conhecem no hotel Park Hyatt Tokyo, e passam alguns dias juntos (o filme não deixa claro a quantidade exata) na capital japonesa contemporânea.

Charlotte é recém-graduada em Filosofia pela Universidade de Yale, casada com John (Giovanni Ribisi), que fora contratado para fotografar uma banda musical em diversas paisagens japonesas, o que justifica sua frequente ausência. Ela acompanha o marido na viagem, mas não compartilha de seu entusiasmo pela cidade e nem pelas sessões fotográficas. John parece deslumbrado pela situação e o glamour que a profissão e oportunidade de estar no Japão lhe oferecem. Já a personagem parece ter sido afetada pelo distanciamento do marido e também pelo *jet lag*, ao qual não se adaptou.

Bob é um ator contratado para estrelar a campanha publicitária de uísque da empresa japonesa Suntory Limited (サントリー), que não é ficcional. Ele chega ao Japão desiludido com sua vida profissional e familiar (parece estar na crise da meia idade, vive um casamento aparentemente falido, não tem fortes laços familiares nem com sua esposa ou seus filhos).

O motivo da viagem do personagem ao Japão não foi criado por acaso por Sofia<sup>4</sup>. No final da década de 1970, o diretor japonês Akira Kurosawa<sup>5</sup> foi contratado pela mesma empresa japonesa Suntory para dirigir uma série de comerciais para a marca, com a participação de artistas norte-americanos. O cenário dos filmes publicitários deveria ser o *set* do filme *Kagemusha*<sup>6</sup> que ele dirigia na época, e cuja produção executiva estava a cargo do também cineasta norte-americano Francis Ford Coppola (1939 - ). Coppola pai fora então convidado a participar de um dos episódios, que contou também com a participação do realizador japonês. Portanto, em *Encontros e desencontros*, Bob vai a Tóquio para fazer a campanha publicitária do mesmo uísque que o pai de Sofia e Kurosawa havia realizado anos atrás.

## 2. MODERNIZAÇÃO E OCIDENTALIZAÇÃO DA CIDADE DE TÓQUIO

### 2.1. ERA MEIJI (1868 – 1912) - ASPECTOS DA NOVA CAPITAL JAPONESA

A partir de 1639, o Japão manteve seus portos fechados por mais de 200 anos para a comercialização com estrangeiros. Os principais motivos foram: o crescente número

4 Ela é roteirista do filme.

5 黒澤明1910 - 1998.

6 Título original: Kagemusha.1980.

de japoneses convertidos ao cristianismo, dentre eles senhores feudais; certa quantidade de samurais e servos subordinados diretamente ao clã Tokugawa (que governava o país); e alguns *daimios*<sup>7</sup> que enriqueceram e adquiriram mais poder comercial.

Em 1853, o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry (1794 - 1858) aportou na província Uraga (em Kanagawa), apontou seus canhões para as terras japonesas e entregou uma carta do presidente dos Estados Unidos com o objetivo de assinar um tratado de comércio.

No ano seguinte, Perry ancorou no Golfo de Edo com o dobro do número de navios para cobrar a resposta. O xogunato, que se encontrava enfraquecido e desgastado após longos 264 anos (1603 - 1868) de comando, não pôde recusar a imposição norte-americana.

Dessa forma, encerrou-se a política de isolamento com as nações estrangeiras. O imperador Meiji<sup>8</sup> assumiu o trono na qualidade de 122º imperador no ano de 1868, aos 16 anos de idade. Tem-se início a era Meiji, que termina em 1912 com a sua morte.

Entre as mudanças proporcionadas a partir deste momento, deu-se a transferência da capital de Quioto para Edo, cujo nome foi mudado para Tóquio, que significa ‘capital do leste’.

Ocorreu a Restauração Meiji, que realizou reformas que abrangeram os setores políticos, econômicos, militares e educacionais; e instituiu-se o progresso do Japão em todos os setores a partir da busca de atualização de conhecimento industrial, político, educacional, jurídico, tecnológico e científico, visando obter o mesmo nível das potências da época como Inglaterra, Alemanha, França e Estados Unidos.

Segundo Takeo Yazaki apud Fewster e Gorton (1987), muito dinheiro foi gasto em diversas áreas para se obter aparências ocidentais. Os japoneses foram fortemente influenciados em quase todos os campos. Roupas modernas lotavam seus guarda-roupas; conversava-se em línguas estrangeiras em diversas ocasiões; casas ocidentalizadas de alvenaria, decoradas com móveis ocidentais (mesas altas, cadeiras, sofás e camas com colchão); e relógios de parede com mecanismo de pêndulo tornaram-se quase obrigatórios nas residências.

Ocorreram grandes mudanças também na alimentação japonesa neste período. O consumo da carne era condenado pelo budismo, mas a era Meiji permitiu o consumo da carne vermelha e suína na dieta, enquanto que pão, laticínios, sorvete, manteiga, queijo e cerveja também passaram a ser consumidos. O próprio imperador serviu de exemplo ao comer carne bovina em banquetes.

## 2.2. ARQUITETURA DE TÓQUIO

Durante os primeiros anos da era Meiji, as antigas representações arquitetônicas do poder japonês foram tomadas por grandes edifícios que representavam a intenção do

---

7 大名, significa “grande nome”. Era o nome dos senhores feudais mais poderosos.

8 明治天皇, Meiji Tennô 1852 - 1912.

império de se mostrar moderno, adotaram-se métodos de arquitetura europeia sobre a antiga estrutura de Edo. Mas o resultado era desconhecido em qualquer cidade da Europa, pois adivinha da mistura de diversas influências de estilos arquitetônicos, provenientes de diferentes épocas e países de origem.

Segundo Fewster e Gorton (1987), os primeiros prédios de estilo ocidental apareceram no Japão na década de 1870.

Ao adotarem as cidades europeias como modelo de formas de arquitetura e de design urbano, o processo teve início com uma fase relativamente simples de observar e imitar, ou de primeiro aprender os detalhes arquitetônicos, utilizar a combinação de tentativa e erro e depois a interpretação *à la japonaise*.

Ocidentalizar toda a cidade de uma única vez não seria uma tarefa fácil, e esse também não era o objetivo principal. Em vez disso, houve construções de prédios isolados feitos no estilo ocidental enquanto se mantinha a estrutura de Edo.

Somente a partir da década de 1910 os métodos europeus de planejamento urbano e construção foram introduzidos e sistematicamente compreendidos no Japão. Durante 1910 e 1920, uma nova fase de modernização e ocidentalização chegou.

As últimas décadas de Meiji e início da era Taishô (1912 - 1926) foram, no geral, um período produtivo. A população da cidade aumentou rapidamente, houve crescimento do número de escritórios de estilo ocidental chamados *biru* (fato ocorrido depois de 1917, devido à pronúncia da palavra inglesa *building*).

A modernização após 1920 se fez sentida nos espaços urbanos do dia a dia, ao redor da vida atual das pessoas, com ênfase na construção de espaços urbanos para a população, permitindo a construção de praças e largos.

O espírito modernista, baseado nas ideias da democracia Taishô (constituída a partir de novas oportunidades para entretenimento público, e novas tecnologias como luz elétrica, elevadores e telefones, novas modas no vestuário e um breve período de abertura social e reforma política durante a Primeira Guerra Mundial), criaram locais modernos e estilosos por toda Tóquio. Quase todos os espaços urbanos que vemos hoje – avenidas, esquinas de ruas, praças e parques – foram construídos durante este período.

Richie (1992, p. 33) afirma que, para o estrangeiro, muitos aspectos da característica festiva e frenética de Tóquio são familiares à cultura ocidental, porém usadas de modo não familiar. Como o turista costuma dizer: “O local (Tóquio) pode parecer um pouco com Los Angeles, mas certamente não age como tal”.

Jinnai (1995) afirma que sem dúvida, quanto mais Tóquio é internacionalizada, mais se valorizam suas estruturas urbanas, nas quais elementos novos e antigos coexistem e interagem em suas superfícies e profundidades, pois os costumes e tradições japoneses se destacam dentre os aspectos que foram importados.

## 3. CINEMA E ESPACIALIDADE FÍLMICA

### 3.1. A CIDADE NO CINEMA

Uma das características do cinema é a habilidade de apresentar a diversidade e o dinamismo da cidade através da *mise-en-scène*, fazendo uso, entre outras ferramentas, da locação da filmagem, cinematografia e edição.

De acordo com Richie (1992), no início da narrativa no cinema, principalmente nos Estados Unidos e na Europa, a cidade era representada como local moderno e, conseqüentemente, de cultura.

Shiel e Fitzmaurice afirmam que:

O mais interessante [...] são os filmes nos quais a cidade como ela é, atua como fator condicionante na ficção, precisamente por sua resistência e inabilidade de ser subordinado às demandas da narrativa. A cidade torna-se protagonista, mas, diferente dos personagens humanos, não é ficcional. A ideia da cidade como protagonista é antiga no cinema. [...]. Mas a ideia de que a cidade pudesse se infiltrar para tornar-se protagonista de um filme ficcional surgiu mais lentamente, impedida talvez pelo movimento de filmar em estúdio, ocorrido nas décadas de 1910 e 1920. Se os diretores de ficção correram para o estúdio nos anos anteriores da Segunda Guerra Mundial, foi mais para se imergirem na natureza, do que para explorar a relação entre personagem e o ambiente construído (2009, p. 104).

Nos dias de hoje, com exceção das obras cinematográficas que concentram suas ações em locais internos, em uma área isolada ou em um meio de transporte; a paisagem da cidade, seja ela real, construída, falsa ou imaginária, é referência quase sempre obrigatória na narrativa, sendo poucos os filmes em que os personagens permanecem em espaços internos.

Segundo Shield e Fitzmaurice (2009, p. 75) “[...] cinema e cidade são junções, não somente de imagens e significados, mas de locais e espaços sociais interdependentes. Como tal, cinema e cidade têm contado um com o outro e se desenvolvido um através do outro”. A cidade mostrada no cinema evidencia imagens-chave, como se tivesse de reforçar certos ícones (prédios, pontes, parques, enfim, a paisagem do local) com o intuito de não deixar dúvidas de que a narrativa lá se desenvolve e mostrar as características culturais deste determinado espaço.

Ainda sobre a cidade cinematográfica, Machado Jr. afirma que:

As cidades que vemos no cinema transformam as cidades em que vivemos. Antes de mais nada porque já através de sua linguagem o cinema constrói uma cidade imaginária retida de alguns aspectos da cidade real. É uma outra cidade, filtrada e elaborada a partir daquela que esta aí, com o seu espaço físico, seus habitantes, a cidade empírica que conhecemos. Nesta construção a cidade cinematográfica abandona sempre alguns aspectos para eleger outros, dentre aqueles mais ou menos conhecidos de seus habitantes, ou de seus visitantes. E deste modo esta outra cidade, que está no filme, pode ser mais ou menos reconhecida por uma pessoa ou um grupo de pessoas (1989, p. 1).

## 3.2. CENOGRAFIA URBANA EXTERNA E INTERNA DE ENCONTROS E DESENCONTROS

A obra *Encontros e desencontros* foi filmada quase que integralmente em Tóquio<sup>9</sup>, em lugares internos como hotel, restaurantes, hospital, bares, karaokê; e externos, basicamente as ruas da cidade, campo de golfe próximo ao monte Fuji, templo e santuário em Quioto.

A capital japonesa é mostrada em umas das primeiras cenas do filme, quando Bob se encontra dentro de um carro em movimento, passando à noite pelas ruas da cidade. Ele está indo do aeroporto em direção ao hotel onde ficará hospedado. De acordo com Martin (1990, p. 52), “muitas vezes a trajetória, colocada na abertura de um filme, serve para introduzir o espectador no universo que ela descreve com maior ou menor insistência [...]”.

Somos apresentados à cidade junto com o personagem, que parece dormir encostado no vidro do carro, e ao fundo das imagens são mostradas as ruas bem iluminadas. O personagem desperta, esfrega os olhos como se estivesse sonhando (ou acordando de um sonho), e parece não distinguir se a arquitetura da cidade, tomada pela iluminação artificial que vê pela janela do automóvel, é sonho ou realidade.

**Figura 1:** Momento em que Bob chega na cidade de Tóquio.



**Fonte:** Fotograma do filme *Encontros e desencontros*.

Bob se mostra interessado na fisionomia urbana, e começa a observar a avenida Yasukuni-dôri por onde o carro transita. Seu rosto desta vez aparece ‘grudado’ na janela do veículo, observando as inúmeras luzes de neon dos prédios com ideogramas escritos em japonês. Estas imagens já demonstram um dos aspectos pelos quais a cultura japonesa é conhecida, e nos remete à ideia de modernidade e tecnologia, atraindo igualmente a atenção do público.

De acordo com Yoshida<sup>10</sup> (2003), não é somente o estrangeiro que se impressiona ao visitar Tóquio, a mesma reação pode ter o morador japonês de uma cidade menor ou do interior, como os protagonistas<sup>11</sup> de *Era uma vez em Tóquio*:

9 Uma seqüência foi realizada na cidade de Quioto.

10 Diretor japonês (吉田喜重, Yoshida Yoshishige - 1933 - -), que escreveu um livro sobre Yasujiro Ozu.

11 Casal de idosos que viaja até Tóquio para visitar seus filhos. Título original: Tokyo monogatari. Direção: Yasujiro Ozu. 1953.

[...] os dois param, exaustos, numa passarela das proximidades da estação Ueno e, enquanto observam a paisagem de Tóquio que se estende em todas as direções, o marido diz: “Tóquio é enorme, né, velha?”, e sua esposa lamenta: “É mesmo, né? Se a gente não toma cuidado, acaba se perdendo, e aí, por mais que procure, é capaz de nunca mais se achar!” (YOSHIDA, 2003, p. 177).

E que podemos complementar com a citação a seguir:

Também uma cidade, qual sua ausência impossível de ser narrada, como a representada por Ozu em *Era uma vez em Tóquio*, transmite-nos, por si, outra revelação. A Tóquio projetada na tela pelo diretor é como um varal de roupas postas a secar e batidas pelo vento, ou como a chaminé gigantesca de uma usina de lixo: mais que uma paisagem contemplada pelo casal de velhos que fora à capital, deveríamos dizer que se trata de uma imagem não identificada, tomada de um ponto de vista anônimo (YOSHIDA, 2003, p. 177).

O visitante no Japão logo repara no vasto número de signos e símbolos ao seu redor. Marcas, figuras e emblemas fornecem informação, exibem publicidade de produtos e serviços, e dominam os horizontes da capital. Os signos parecem estar em todos os lugares – nos tetos, paredes, portas e janelas. Quase todo espaço disponível carrega uma mensagem.

Segundo Richie (1992), as divulgações possuem poucas chances de serem decifradas pelo viajante. Quando compreendidas, o viajante provavelmente não dará mais atenção a elas do que aos signos e símbolos de seu próprio país. No caso de não as conseguir ler, sua atenção será atraída de modo mais forte, tal qual o personagem de *Encontros e desencontros* ao ver os *kanji* nas ruas, ao chegar em Tóquio.

Somos levados a percorrer as demais cenas externas do filme, realizadas nas ruas da cidade, com Charlotte, pela sua maior disponibilidade de tempo para tal atividade - nos mostram alguns aspectos e locais turísticos japoneses, que estão entre os frequentemente explorados pelos filmes ocidentais quando filmados no Japão. Podemos citar alguns exemplos: quando Charlotte anda pelo cruzamento localizado no bairro de Shibuya, onde está o famoso vídeo wall que aparece ao fundo da cena, sua passagem pelo *game*, templo e santuário<sup>12</sup>.

A paisagem urbana de Tóquio que o filme apresenta é composta da moderna arquitetura e fachadas de prédios vistos do alto, mostradas em diversas passagens que ocorrem dentro do hotel, vistas do quarto de Bob, Charlotte e John (que, seja em períodos diurnos ou noturnos, encontra-se sempre com a cortina aberta), das janelas do bar do hotel; e pelas avenidas que os protagonistas percorrem a pé.

---

12 Em duas situações Charlotte visita locais religiosos: o primeiro é o templo (religião budista) Jôhganji, localizado em Tóquio, que ela visita no início do filme e erroneamente chama de santuário (religião xintoísta) ao conversar pelo telefone com uma mulher (cuja identidade não é revelada, suspeitamos que seja uma amiga); a segunda ocorre quando ela viaja de trem-bala para Quioto e visita o santuário de Heian Jingû e o templo Nanzenji, cena já citada anteriormente.

Há também os ambientes externos ‘fechados’, onde a arquitetura mais simples é mostrada em uma rua mais estreita, como podemos ver nas figuras abaixo, e que pouco se assemelham às demais imagens da cidade.

**Figura 2:** Sequência em que os personagens fogem do bar.



**Fonte:** Fotograma do filme *Encontros e desencontros*.

**Figura 3:** Sequência em que os personagens fogem do bar.



**Fonte:** Fotograma do filme *Encontros e desencontros*.

As imagens 2 e 3 ilustram a arquitetura comercial japonesa mais tradicional. É possível notar as ruas estreitas, como se fossem becos, e as típicas lanternas iluminando as fachadas das lojas decoradas com placas e *noren*, além da exposição de luminosos no plano do chão.

A cidade de Tóquio não ocupa longas sequências, aparecem com certa regularidade em cenas externas, vistas do próprio plano da rua, e algumas foram feitas com ‘câmera na mão’<sup>13</sup>, para demonstrar ritmo mais frenético às imagens. Aparecem ainda a partir de

<sup>13</sup> A produção do filme foi de baixo orçamento para os padrões norte-americanos, as filmagens ocorreram de modo independente para evitarem a burocracia japonesa com autorizações para a realização das mesmas, que ocorreram em lugares públicos externos (na hora do ‘rush’) e públicos internos (metrô, por exemplo), adotando-se um estilo mais ‘livre’ de filmagem, geralmente com ‘câmera na mão’ que permite equipe reduzida e maior agilidade na locomoção entre uma locação e outra. Por isso não há planos muito elaborados, o que acabou tornando-se parte da estética e linguagem cinematográfica do filme.

planos panorâmicos *plongé*<sup>14</sup>, principalmente através da janela do quarto de Charlotte e John, que tem enquadramento mais trabalhado, devido às melhores condições de filmagem proporcionada pela locação durante as filmagens.

### 3.3. NARRATIVA E ESPAÇO URBANO

Charlotte parece ‘perdida’ em relação ao futuro, mas adquire confiança após conhecer Bob. Os dias e circunstâncias que ambos convivem durante o filme servem como combustível para prosseguirem suas vidas. Segundo Sofia *apud* Thompson (2003): “[...] É sobre estar desconectado e procurar por momentos de conexão [...]”.

A duração na obra cinematográfica acontece no período em que os personagens principais permanecem no Japão. Eles parecem estar em um mundo e situação possíveis somente naquele local. Tóquio, com sua mistura ocidental e oriental, nova e antiga, permite que os dois possam desenvolver algum tipo de companheirismo, envolvimento e relacionamento. A dinâmica da cidade também parece ser igualmente caótica como suas vidas naquele dado momento de questionamentos e de busca por afirmações, porém, mesmo neste cenário, de acordo com Haslem (2004), há criação de uma “intimidade”, que os personagens descobrem, em contraponto ao ritmo frenético da Tóquio contemporânea.

A narrativa do filme poderia talvez se passar em qualquer outro país ou cidade, mas Tóquio serve como um terceiro personagem, fornecendo situações para ambos estarem e reforçarem o momento pessoal em que se encontram, no caso dos personagens centrais: para além dos conflitos pessoais citados anteriormente, existem as dificuldades do fuso horário, da solidão, da dificuldade com a língua, cultura e etiqueta japonesa:

*Encontros e desencontros* explora o deslocamento cultural, a solidão e a alienação emocional destacando o vácuo entre ver, ouvir e compreender. Realizando seu filme no Japão, Coppola cria um mundo estranho para Bob e Charlotte, que descobrem um no outro uma familiaridade dentro de um contexto não familiar (HASLEM<sup>15</sup>, 2004).

A respeito da relação do ‘casal’ protagonista com Tóquio, Haslem afirma que:

Inicialmente, viajar por Tóquio parece sem propósito para Charlotte. Os espaços se estendem verticalmente e horizontalmente, e a descrição de espaço para Coppola no nível da rua é construída para enfatizar abundância de ‘atrações’ (neon, luzes, *pachinko*<sup>16</sup>, fachada de lojas, pessoas, parques, templos, santuários e etc.). A vertigem do ponto de vista de Charlotte amplia sua experiência surreal em Tóquio. A abundância de atrações externas por toda a paisagem urbana combina com o olhar mais interno de observação que parece oferecer uma experiência de desfamiliarização para Charlotte, mas principalmente para o personagem de Bob (HASLEM, 2004).

---

14 Enquadramento de câmera em que o personagem, cenário ou objeto é visto de cima para baixo.

15 Disponível em: [http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/31/lost\\_in\\_translation.html](http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/31/lost_in_translation.html). Acesso em: 25/nov/2013.

16 Local tipicamente japonês de jogo de azar, encontrado em várias ruas de diversas cidades.

As cenas internas ou externas ocorridas fora do hotel proporcionam liberdade e diversão aos protagonistas do filme. O personagem Charlie Brown e seus amigos são os responsáveis por parte das situações para que Charlotte e Bob saiam do hotel, conheçam a vida noturna da cidade, divirtam-se e tornem-se mais próximos um do outro, como se conseguissem se livrar de certa (re)pressão, e nessas situações de diversão, houvesse plena liberdade.

Sobre o roteiro e os locais filmados, Sofia afirma que:

O roteiro não foi escrito lá. Estive lá muitas vezes e tinha minhas fotografias. Muitos dos lugares do filme são locais onde havia estado [...]. Retornei um ano antes da filmagem com amigos, e gravei qualquer coisa que parecesse interessante e trabalhei no roteiro depois disso (COPPOLA, 2013).

Alguns ambientes pelos quais os personagens circulam realmente são pouco valorizados. Porém, este fato não ocorre somente em *Encontros e desencontros*. Outros filmes estrangeiros realizados no Japão também mostram personagens de passagem por estes locais, como se o público já estivesse familiarizado com eles e as tradições japonesas.

A respeito de espaços internos e externos, de acordo com Haslem:

Coppola estende o deslocamento ao enfatizar a dificuldade de mapear os espaços internos e externos. Ao escrever sobre intimidade da imensidão, Gaston Bachelard<sup>17</sup> descreve a ligação entre interioridade e exterioridade: “é através de seu ‘tamanho’ que estes dois tipos de espaço – o espaço da intimidade e o espaço do mundo – se misturam”<sup>18</sup>. Bob e Charlotte tornam-se conectados pela suas experiências de não familiaridade, o sentimento de estarem literalmente perdidos dentro de um novo tempo e espaço e desorientados dentro de suas vidas separadas [...] (HASLEM, 2004).

A intimidade dos personagens ganha força dentro deste espaço desconhecido, o que pareceria uma contradição, pois o natural seria se perderem na exterioridade, mas esta situação não ocorre em nosso filme, pois os protagonistas reforçam seu laço de ligação dentro desta arquitetura cenográfica e cultural oferecida por Tóquio. E é exatamente por estarem desconectados, seja com suas vidas pessoais e/ou profissionais, que essa relação foi possível de ser criada.

Ao localizar seus personagens norte-americanos como visitantes [e não como turistas] em Tóquio, Coppola está apta a descrever uma sensação de alienação que é destacada pela existência em uma terra estrangeira. Os dois protagonistas se encontram em uma diferente zona temporal, deslocados no tempo tanto quanto espacial. Suas deslocções temporais são enfatizadas pelo fuso horário e insônia de Charlotte e Bob, condições que garantem que estão fora de suas vizinhanças. Coppola representa esta sensação através dos olhos bem abertos de Charlotte enquanto está deitada em sua cama de hotel, ‘presa’ nos braços de seu marido John,

17 Filósofo francês (1884 - 1962), que influenciou entre outros: Michel Foucault, Louis Althusser e Jacques Derrida.

18 BACHELARD, Gaston. *The Poetics of Space: The classic look at how we experience intimate places*. Boston: Beacon Press, p. 203, 1994.

que dorme. A distância de casa é enfatizada pela máquina de fax de Bob, que ‘salta’ para vida e expele anotações manuais em horário bem cedo, com questões banais sobre decoração, estantes e cor de carpete, lembretes tediosos de seu lar (HASLEM, 2004, grifo nosso).

Após passarem dias e noites juntos, a separação do casal acontece no final do filme. Quando Bob se encontra dentro do carro que o levará de volta ao aeroporto e vê Charlotte caminhando no meio da multidão; ele desce do automóvel e a segue, eles se abraçam, beijam, e ele cochicha algo. Bob retorna ao carro e continua seu trajeto de volta para casa.

Há certo contraste entre os espaços no momento do encontro no início do filme e no momento de despedida do ‘casal’. O primeiro ocorre em local fechado (elevador) - que poderia ser o reflexo do estado dos personagens. Na cena final, os personagens estão em uma via pública, a céu aberto – que neste momento traduz a liberdade e confiança que ambos parecem terem adquirido para prosseguirem suas vidas, consequência da convivência de um com o outro durante os dias que decorrem na obra cinematográfica.

## ■ 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da análise das imagens do filme *Encontros e desencontros*, verificamos alguns dos locais que tomaram parte na obra, e suas presenças na arquitetura urbana de Tóquio.

A narrativa é centralizada nos personagens; e os locais, externos ou internos, forneceram oportunidades e situações para o desenvolvimento dos acontecimentos narrativos, tendo tido papel fundamental nos ‘encontros e desencontros’ dos protagonistas. A função da cidade não foi meramente decorativa nem serviu apenas como cenário ‘de fundo’. Os locais, costumes e tradições japonesas foram utilizados e inseridos, permitindo assim, situações para que o roteiro deste antirromance progredisse.

Sofia, ao contrário de outros projetos cinematográficos ocidentais e diretores estrangeiros, não teve a intenção de realizar um filme para retratar a cultura japonesa, o dia a dia japonês, e nem a vida de personagens nipônicos. É claramente uma película produzida a partir de sua visão e experiência de *gaijin*<sup>19</sup> na cidade, que se reflete nos personagens durante sua estada no país.

Ela pode ter-se valido de estereótipos em algumas sequências, porém, ao representar a cultura japonesa, a cineasta não é desrespeitosa. Essas foram situações utilizadas para reforçar a estranheza, o isolamento e a solidão dos personagens ao chegarem em um país culturalmente diferenciado. No restante do filme, apesar de não haver entrosamento de Bob e Charlotte com outros personagens japoneses (com exceção de Charlie Brown e seus amigos), não se encontram mais situações semelhantes a essas, como se, apesar da falta de entendimento da língua japonesa, *jet leg* e dificuldades matrimoniais

---

19 Significa estrangeiro.

(de ambos os protagonistas com seus respectivos parceiros), eles ficassem cada vez mais familiarizados com a estranheza de Tóquio no decorrer da história.

Nota-se a preocupação da diretora em mostrar a cidade e a 'vida dupla': a arquitetura tradicional das ruas mais escondidas e as luzes de neon das construções modernas, costumes tradicionais e locais de cartão-postal (justificados pelos personagens principais serem estrangeiros passando alguns dias no país), e o interior do apartamento de um morador local, porém decorado de modo totalmente ocidental.

A escolha natural do local para a realização de *Encontros e desencontros* seria o Japão, devido à necessidade da narrativa de ter de oferecer e provocar algum tipo de choque com a cultura ocidental, pois, caso contrário, o encontro dos personagens principais não ocorreria. Outro elemento colaborativo na decisão foi o fato de a diretora já ter anteriormente estado lá e desejar filmar no local, resultando na combinação ideal para o desenvolvimento da obra cinematográfica.

## 5. REFERÊNCIA

FEWSTER, Stuart; GORTON, Tony. **Japan**: From shogun to superstate. Woodchurch, Ashford, Kent: Paul Norbury Publications, 1987.

JINNAI, Hidenobu. **Tokyo**: a spatial anthropology. Trad: Nishimura Kimiko. Berkley e Los Angeles, Califórnia: University of California Press, 1995.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

RICHIE, Donald. **A lateral view**: Essays on culture and style in contemporary Japan. Berkeley: CA: Stone Bridge Press, 1992.

\_\_\_\_\_. **A hundred years of japanese film**. Tóquio: Kodansha International Ltd., 2005.

SHIEL, Mark; FITZMAURICE, Tony. **Cinema and the city**: Film and urban societies in a global context. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

YOSHIDA, Kiju. **O antcinema de Yasujiro Ozu**. Trad. Madalena Hashimoto Cordaro, Lica Hashimoto, Junko Ota, Luiza Nana Yoshida. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

### 5.1. Referência de tese

MACHADO JR., Rubens Luis Ribeiro. **São Paulo em movimento**: a representação cinematográfica da metrópole nos anos 20. 1989. 159f. Dissertação (Mestrado em Cinema, Rádio e Televisão) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 1989.

## 5.2. Bibliografia em mídia eletrônica

COPPOLA, Sofia. Entrevista com a diretora e o produtor Ross Katz. **Universal Studios Entertainment.com**, 2010. Disponível em: <<http://www.lost-in-translation.com/qaPopup.html>> Acesso em: 04 nov. 2013.

\_\_\_\_\_. Interview. **Focus Features**, 2013. Disponível em: <[http://www.focusfeatures.com/lost\\_in\\_translation](http://www.focusfeatures.com/lost_in_translation)>. Acesso em: 20 nov.2013.

ENCONTROS e desencontros. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0335266/>>. Acesso em: 20 nov.2013.

HASLEM, Wendy. **Neon gothic: Lost in Translation**. Disponível em: [http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/31/lost\\_in\\_translation.html](http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/31/lost_in_translation.html). Acesso em: 25/nov/2013

LOST in translation. **Universal Studios Entertainment.com**, 2010. Disponível em: <<http://www.lost-in-translation.com/>> Acesso em: 04 nov. 2013.

## 5.3. FILMOGRAFIA

ENCONTROS e desencontros - Lost in translation. Direção: Sofia Coppola. Produção: Sofia Coppola e Ross Katz. Intérpretes: Scarlett Johansson, Bill Murray, Giovanni Ribisi, Akiko Takeshita, Fumihiko Hayashi, Anna Faris, Catherine Lambert e outros. Roteiro: Sofia Coppola [S.I]: Focus Features, American Zoetrope, Tohokashinsha Film Company Ltd. e Elemental Films, 2003. 1 bobina cinematográfica (102 min.): son., cor., 35mm.