UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA JAPONESA

MARI SUGAI
(msugai@gmail.com)

Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio

São Paulo
2010

MARI SUGAI

Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Departamento de Língua, Literatura e Cultura Japonesa da Faculdade Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro

São Paulo
2010

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

Sugai, Mari.

Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio / Mari Sugai ; orientadora Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro. -- São Paulo, 2010.
150 f. : il.

Dissertação (Mestrado)--Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Departamento de Letras orientais. Área de concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

1. Cinema. 2. Obra cinematográfica (análise). 3. Cenografia (análise). 4. Drama I. Título. II. Cordaro, Madalena Natsuko Hashimoto.

CDD 742

FOLHA DE APROVAÇÃO

MARI SUGAI

ENCONTROS E DESENCONTROS NA PAISAGEM CENOGRÁFICA DE TÓQUIO

Dissertação apresentada a Faculdade Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre.

Área de Concentração: Departamento de Língua, Literatura e Cultura Japonesa

Aprovada em: _____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro (orientadora)

Instituição: Universidade de São Paulo - Departamento de Língua, Literatura e Cultura Japonesa

Profa. Dra. Luiza Nana Yoshida

Instituição: Universidade de São Paulo - Departamento de Língua, Literatura e Cultura Japonesa

Prof. Dr. Rubens Luis Ribeiro Machado Júnior

Instituição: Universidade de São Paulo – Departamento de Cinema, TV e Rádio (CTR)

Aos meus pais,
Kakuko Yokoyama Sugai e Simeão Sugai,
com amor e gratidão pela paciência, apoio e incentivo aos estudos e às artes.

AGRADECIMENTOS

À professora Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro, por toda a orientação, atenção, ajuda e apoio durante todo o processo de pesquisa, desde o início até o final.

Ao DLO - Departamento de Línguas Orientais, Programa de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, pela oportunidade de desenvolvimento deste projeto, e a todos os professores e membros do Centro de Estudos Japoneses que de alguma maneira me auxiliaram.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela concessão de bolsa de Mestrado pelo período de dois anos, que permitiu o apoio financeiro e realização desta pesquisa.

Às professoras da minha banca de qualificação, Luiza Nana Yoshida e Junko Ota, pela contribuição ao desenvolvimento deste projeto. E também aos titulares e suplentes que aceitaram compor a banca de defesa.

Aos queridos amigos Graziela Pinheiro, Fátima Aparecida dos Santos, Maria Fernanda de Moura Reis, Maria Sueli Dutra, Connor MacLeod, Joy Nascimento, Ayako Akamine, Jacqueline Silva e Marlene Bilenky, por toda a paciência, ajuda prestada e acompanhamento durante toda a jornada de trabalho.

RESUMO

SUGAI, MARI. ***Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio***. 2010. 150 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

Esta dissertação objetiva analisar a obra audiovisual *Encontros e desencontros*, dirigida pela cineasta norte-americana Sofia Coppola, filmada integralmente no Japão (nas cidades de Tóquio e Quioto), e lançada comercialmente no ano de 2003.

A análise pretende relacionar a representação ficcional da cidade por uma diretora estrangeira, as imagens dos espaços urbanos de Tóquio (resultado das medidas de ocidentalização e modernização praticadas no país, a partir da era Meiji) mostrados através da película e 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, acabam exercendo papel ativo dentro da narrativa fílmica.

Palavras chave: *Encontros e desencontros*, Sofia Coppola, cinema, Tóquio, modernização e ocidentalização de Tóquio, representação cultural e arquitetura cenográfica.

ABSTRACT

SUGAI, MARI. *Lost in translation inside Tokyo scenery landscape*. 2010. 150 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

This dissertation aims to analyze the audiovisual work *Lost in translation*, directed by American film maker Sofia Coppola, shot integrally in Japan (in Tokyo and Kyoto), and commercially released in 2003.

The analysis intends to relate the fictional representation of the city depicted by a foreign director, the images of Tokyo's urban spaces (resulted from measures of Westernization and modernization practiced in the country, since Meiji era) shown through the film and its narrative.

The images of the Japanese capital created by the film maker wander through the contrast between modern and traditional offered by Japanese culture, besides presenting situations and post card 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.

Key words: *Lost in translation*, Sofia Coppola, film, Tokyo, modernization and Westernization of Tokyo, cultural representation and scenery architecture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fotografia

- Figura 1 - *Retrato do Imperador Meiji* p. 6
Uchida Kyuichi, fotografia albúmen, dimensões: 20 x 17,4 cm, 1873
Fotografia. JPEG. 1873. Altura: 650 pixels. Largura: 568 pixels. 72 dpi.
08 BIT RGB. 84,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em:
<http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/toa_vis_02.html>. Acesso em: 26 nov. 2008.
- Figura 6 - *Sentada em um palanquim*..... p. 16
Kusakabe Kimbei, fotografia albúmen, dimensões: 20 x 26,50 cm, década de 1880
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 371 pixels. Largura: 500 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 29,7 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em:
<<http://web.archive.org/web/20061012141511/www.art-antiques.ch/objects/throughthelens/609.html>>. Acesso em: 02 abr. 2009
- Figura 7 - *Jinriquixá*..... p. 18
Tamamura Kozaburo, fotografia albúmen, dimensões: 908 x 700 cm, 1880
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 331 pixels. Largura: 512 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 146 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em:
<http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/gt_japan_people/ga1_visnav06.html>. Acesso em: 20 nov. 2008
- Figura 8 - *Ponte Shinbashi, Ginza*..... p.19
Tamamura Kozaburo, fotografia albúmen, dimensões: 18,5 x 24 cm, década de 1890
Fotografia. JPEG. Década de 1890. Altura: 390 pixels. Largura: 512 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 50,5 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://oldphotosjapan.com/en/photos/52/shinbashi-bridge-at-ginza>>. Acesso em: 20 nov. 2008
- Figura 09 - *Edifício Hattori, Ginza* p.20
Anônimo, fotografia, década de 1910
Fotografia. JPEG. Década de 1910. Altura: 331 pixels. Largura: 512 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 49,2 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://oldphotosjapan.com/en/photos/158/hattori-building-ginza>>. Acesso em: 20 nov. 2008
- Figura 10 - Edifício *Hattori* atual p. 21
Anônimo, fotografia, s/ data

Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 343 pixels. Largura: 512 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 53,3 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://oldphotosjapan.com/en/photos/158/hattori-building-ginza>>. Acesso em: 20 mar. 2009

- Figura 11 - *Tráfego em Nihonbashi* p. 22
 Anônimo, fotografia, 1934
 Fotografia. JPEG. 1934. Altura: 402 pixels. Largura: 512 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 48,2 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://oldphotosjapan.com/en/photos/448/traffic-in-nihonbashi>>. Acesso em: 20 nov. 2008
- Figura 13 - Fachada do Rokumeikan p. 28
 Anônimo, fotografia albúmen, 1893
 Fotografia. JPEG. 1893. Altura: 512 pixels. Largura: 716 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 169 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/185/index.html>>. Acesso em: 10 nov. 2008
- Figura 16 - Hotel Imperial p. 34
 Anônimo, fotografia albúmen, 1893
 Fotografia. JPEG. 1893. Altura: 1024 pixels. Largura: 1432 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 579 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/223/index.html>>. Acesso em: 17 nov. 2008
- Figura 17 - *Sala de estar do Hotel Imperial* p. 35
 Anônimo, fotografia albúmen, 1893
 Fotografia. JPEG. 1893. Altura: 1024 pixels. Largura: 1397 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 529 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.ndl.go.jp/scenery/e/data/221/index.html>>. Acesso em: 17 nov. 2008
- Figura 18 - Estação de Tóquio p. 38
 Anônimo, fotografia, década de 1920
 Fotografia. JPEG. 1900. Altura: 1024pixels. Largura: 1483pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 788 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://oldphotosjapan.com/en/photos/17/tokyo-1920s-tokyo-station>>. Acesso em: 17 mar. 2009
- Figura 19 - Devastação na parte central de Tóquio depois do terremoto e dos incêndios de 1923 p. 41
 Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 85
 Fotografia. JPEG. Década de 1920. Altura: 321 pixels. Largura: 1268 pixels. 880 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 Mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 10 dez. 2008
- Figura 20 - Sobras do prédio *Ryounkaku* em Asakusa, após o terremoto p. 42
 Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 84

Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 1268 pixels. Largura: 1734 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 2,09 Mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 10 dez. 2008

- Figura 21 - Prédio *Ryounkaku* antes do terremoto (prédio mais alto) p. 43
Anônimo, imagem de cartão-postal, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 408 pixels. Largura: 650 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 76 Mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: Disponível em: <<http://www.oldtokyo.com/postcards/asakusa-ryounkaku/asakusa-pond-tower5650.jpg>>. Acesso em: 30 mar. 2008
- Figura 22 - Centro de Tóquio p. 44
Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 89
Fotografia. BMP. S/d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,27 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 10 dez. 2008
- Figura 24 - Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual a personagem Charlotte sobe os degraus do local em direção ao portão principal, chamado *Sanmon* p. 58-59
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 25 - Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual Charlotte para no portão *Sanmon*. Noivos se aproximam em meio à vegetação outonal p. 59-60
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 26 - Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* da qual os noivos e seus parentes aproximam-se do local de onde Charlotte os observa p. 61-62
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 27 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* em que Charlotte caminha sobre as pedras *garyu-kyo* no lago *Soryu-ike*, localizado no *Naka Shin'en* (Jardim do meio) p. 62
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009

- Figura 28 - Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual Charlotte pratica o costume *omikuj*i realizado em templos e santuários p. 63-64
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 29 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* em que vemos as cores vermelha e preta presentes na arquitetura, a verde das árvores, e a branca da natureza orgânica das pedras p. 64
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 30 - Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* em que Charlotte segue em direção ao *Outen-mon* p. 65-66
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 536 pixels. Largura: 960 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 1,47 Mb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <D:\Mestrado\Textos\Filmes\Encontros e Desencontros\Imagens\frames quito>. Acesso em: 20 mar. 2009
- Figura 31 - Fachada do hotel Park Hyatt Tokyo..... p. 78
Fotografia, s/ data
Fotografia. BMP. S/ d. Altura: 1024 pixels. Largura: 1365 pixels. 28,35 dpi. 08 BIT RGB. 433 Kb. Formato BMP. Compactado. Disponível em: <<http://www.urbanmodels.co.uk/nicksblog/wp-content/uploads/2007/06/Park%20Hyatt%20Tokyo.jpg>>. Acesso em: 27 dez. 2008
- Figura 32 - Móveis, plantas e objetos de estilo ocidental p. 79
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 324 pixels. Largura: 644 pixels. 28,35 dpi. 08 BIT RGB. 84,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.tokyo.park.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?hotelId=106&start=1>>. Acesso em: 27 dez. 2008
- Figura 33 - Quarto com móveis e objetos ocidentais no lugar do tradicional tatami, amplidão do espaço e das camas..... p. 79
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 324 pixels. Largura: 660 pixels. 28,35 dpi. 08 BIT RGB. 139 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.tokyo.park.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?hotelId=106&start=3>>. Acesso em: 27 dez. 2008
- Figura 34 - Imagem do bar do hotel também de estilo ocidental p. 80
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 324 pixels. Largura: 660 pixels. 28,35 dpi. 08 BIT RGB. 139 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em:

<<http://www.tokyo.park.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?hotelId=106&start=11>>. Acesso em: 27 dez. 2008

- Figura 35 - Fachada da filial paulista p. 80-81
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 315 pixels. Largura: 658 pixels. 28,35 dpi. 08 BIT RGB. 153 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://saopaulo.grand.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?icamp=propPhotoGallery>>. Acesso em: 27 dez. 2008
- Figura 36 - Imagem do quarto com vista para a cidade de São Paulo p. 81
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 315 pixels. Largura: 662 pixels. 326 dpi. 08 BIT RGB. 225 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://saopaulo.grand.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?hotelId=18&start=6>>. Acesso em: 22 out. 2009
- Figura 37 - Imagem do bar e banquinhos postados em frente ao bar, mesas e cadeiras, semelhante à disposição da unidade japonesa p. 81
Fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. S/d. Altura: 315 pixels. Largura: 662 pixels. 322 dpi. 08 BIT RGB. 167 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://saopaulo.grand.hyatt.com/hyatt/hotels/gallery/photos.jsp?hotelId=18&start=10>>. Acesso em: 22 out. 2009
- Figura 38 - Fotograma do filme *Solaris* p. 88
Fotografia. JPEG. Altura: 639 pixels. Largura: 274 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 50,3 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 16 out. 2009.
- Figura 39 - Fotografia de Akasaka-Mitsuke p. 89
Miura Yoshiaki, fotografia, s/ data
Fotografia. JPEG. Altura: 250 pixels. Largura: 372 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 44,2 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/nn20081216i1.html>>. Acesso em: 16 out. 2009.
- Figura 40 - Fotograma do filme *Blade Runner – O caçador de andróides*..... p. 89
Fotografia. JPEG. Altura: 250 pixels. Largura: 378 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 44,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 16 out. 2009.
- Figura 41 - Fotograma do filme *Blade Runner – O caçador de andróides*..... p. 90
Fotografia. JPEG. Altura: 550 pixels. Largura: 320 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 211 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images />. Acesso em: 06 out. 2009.
- Figura 42 - Imagem de Shinjuku p. 90
Anônimo, fotografia, s/ data

Fotografia. JPEG. Altura: 1650 pixels. Largura: 1200 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 433 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.bergoiata.org/fe/bestw2/Shinjuku%20District,%20Tokyo,%20Japan.jpg>>. Acesso em: 14 ago. 2009.

- Figura 43 - Imagem de Shinjuku p. 91
 Anônimo, fotografia, s/ data
 Fotografia. JPEG. Altura: 1024 pixels. Largura: 768 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 288 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://wallpapers-diary.net/wp_63__Shinjuku_at_Night,_Tokyo,_Japan.html>. Acesso em: 24 ago. 2009.
- Figura 44 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* que retrata o momento em que Bob chega na cidade de Tóquio p. 93
 Fotografia. JPEG. Altura: 565 pixels. Largura: 302 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 41,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 26 out. 2008.
- Figura 45 - Avenida Yasukuni-dori p. 94
 Taoy, fotografia, 2008
 Fotografia. JPEG. Altura: 500 pixels. Largura: 375 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 66,5 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.panoramio.com/photo/11981337>>. Acesso em: 16 out. 2009.
- Figura 46 - Fotografia de *noren* na fachada de um estabelecimento comercialp. 96
 Anônimo, fotografia, s/ data
 Fotografia. JPEG. Altura: 240 pixels. Largura: 194 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 30,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <<http://www.greenteadesign.ca/blog/the-japanese-noren>>. Acesso em: 09 nov. 2008.
- Figura 47 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da sequência em que os personagens fogem do bar p. 98
 Fotografia. JPEG. Altura: 400 pixels. Largura: 268 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 46 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 26 out. 2008.
- Figura 48 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da sequência em que os personagens fogem do bar p. 99
 Fotografia. JPEG. Altura: 500 pixels. Largura: 332 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 60,1 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 26 out. 2008.
- Figura 50 - Ponte Rainbow, fotograma do filme *Encontros e desencontros* p. 100
 Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 03 ago. 2009.

- Figura 51 - Torre Tokyo, fotograma do filme *Encontros e desencontros*..... p. 101
Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 03 ago. 2009.
- Figura 52 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* de Bob e Charlotte dentro do táxi retornando ao hotel..... p. 103
Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 28 out. 2009.
- Figura 53 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* com foco na cidade p. 106
Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 28 out. 2009.
- Figura 54 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* com foco em Charlotte p. 106
Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 28 out. 2009.
- Figura 55 - Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da sequência na residência do amigo japonês de Charlotte p. 107
Fotografia. JPEG. Altura: 640 pixels. Largura: 480 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 1,17 mb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 28 out. 2009.
- Figura 56 - Prédio do *Karaoke-kan* p. 110
Gorgo, fotografia, 2004
Fotografia. JPEG. Altura: 540 pixels. Largura: 600 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 63,2 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karaoke_Khan.jpg>. Acesso em: 08 set. 2008.

Pinturas

- Figura 2 - *Espelho da nobreza japonesa* p. 11
Chikanobu Toyohara, tríptico, xilogravura colorida, dimensões 37,2 x 74,1 cm, agosto de 1887
Pintura. JPEG. 1877. Altura: 650 pixels. Largura: 1244 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 485 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/toa_vis_02.html>. Acesso em: 26 nov. 2008.

- Figura 3 - *Ilustração da Dieta Imperial do Japão* p. 12
 Goto Yoshikage, tríptico, xilogravura colorida, dimensões: 35,8 x 73,1 cm, 1890
 Pintura. JPEG. 1890. Altura: 650 pixels. Largura: 1294 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 502 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/toa_vis_02.html>. Acesso em: 26 nov. 2008.
- Figura 4 - *Trem a vapor entre Tóquio e Yokohama*..... p. 13
 Utagawa Hiroshige III, tríptico, xilogravura colorida, dimensões: 36,5 x 72 cm, 1875
 Pintura. JPEG. 1875. Altura: 650 pixels. Largura: 1299 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 494Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/toa_vis_04.html>. Acesso em 20 nov. 2008
- Figura 5 - *Ilustração da máquina de enrolar fios de seda na Exposição Industrial Nacional Japonesa*..... p. 15
 Utagawa Kuniaki II, tríptico, xilogravura colorida, outubro de 1877
 Pintura. JPEG. 1877. Altura: 650 pixels. Largura: 1283 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 495 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/toa_vis_04.html>. Acesso em 20 nov. 2008
- Figura 12 - *A mais famosa vista de Tóquio: prédios de tijolos e pedras em Ginza* p. 25
 Utagawa Hiroshige III, tríptica, xilogravura colorida, dimensões: 37 x 73,1 cm, 1874
 Pintura. JPEG. 1874. Altura: 650 pixels. Largura: 1275 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 547 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://ocw.mit.edu/ans7870/21f/21f.027/throwing_off_asia_01/2000_388_l.html>. Acesso em 20 nov. 2008
- Figura 14 - *Um relance dos dignitários dançando no Rokumeikan*..... p. 29
 Yoshu Chikanobu, tríptica, xilogravura colorida, dimensões: 34,93 cm x 70,49 cm, 1888
 Pintura. 1888. JPEG. Altura: 391 pixels. Largura: 796 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 88,3 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Chikamatsu_Kiken_buto_no_ryakuke.jpg>. Acesso em: 10 nov. 2008
- Figura 15 - *Bazar de caridade das damas no Rokumeikan* p. 31
 Hashimoto Chikanobu¹, tríptica, xilogravura colorida, dimensões: 37,1 x 72,7 cm, novembro de 1887
 Pintura. JPEG. 1887. Altura: 512 pixels. Largura: 768 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 249 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em:

¹ 1838–1912.

<http://www.wul.waseda.ac.jp/kosho/chi05/chi05_3886/>. Acesso em: 10 nov. 2008

Mapas

Figura 23 - Localização de Nanzen-ji e Heian-jingu p. 57
Mapa. JPEG. S/d. Altura: 502 pixels. Largura: 589 pixels. 300 dpi. 08 BIT RGB. 135 kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 26 abr. 2009

Figura 49 - Mapa com localização da ponte Rainbow e da torre Tokyo..... p. 100
Mapa. JPEG. Altura: 650 pixels. Largura: 568 pixels. 72 dpi. 08 BIT RGB. 84,8 Kb. Formato JPEG. Compactado. Disponível em: <E:\Mestrado\Textos\Tóquio\images>. Acesso em: 06 out. 2009.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. MODERNIZAÇÃO E OCIDENTALIZAÇÃO DA CIDADE DE TÓQUIO	
2.1. ASPECTOS DA NOVA CAPITAL JAPONESA.....	5
2.2. ARQUITETURA DE TÓQUIO.....	22
3. CINEMA E IDENTIDADE CULTURAL	
3.1. A IMAGEM NO CINEMA.....	49
3.2. IDENTIDADE CULTURAL NO CINEMA E DO JAPÃO.....	69
4. PAISAGEM CENOGRÁFICA DE TÓQUIO EM <i>ENCONTROS E DESENCONTROS</i> .	
4.1. A CIDADE NO CINEMA	85
4.2. CENOGRAFIA URBANA EXTERNA E INTERNA DE <i>ENCONTROS E DESENCONTROS</i>	92
4.3. NARRATIVA E ESPAÇO URBANO	111
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
ANEXO.....	122
Trecho do roteiro do filme <i>Encontros e desencontros</i>	
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	123

1. INTRODUÇÃO

Símbolos tradicionais japoneses, como o *ukiyo-e*¹, lutadores de *sumô*, gueixas, teatro *kabuki*², *Fuji-san*, samurais, entre outros, convivem em harmônica contradição com a imagem moderna do Japão e os *mangás*, *pachinko*³, personagens de animação tradicional e digital, movimento *otaku*⁴, além de outros ícones culturais representantes da alta tecnologia do país, que povoam principalmente o imaginário do estrangeiro, como afirma Celina Kuniyoshi (1998, p. 136):

[...] A terra das cerejeiras guardou seus traços culturais e históricos que o tornaram típico e único, ao mesmo tempo que se ocidentalizou. O contraste entre o moderno e o antigo, portanto, ainda encanta os visitantes, levando-os a criar novos sonhos exóticos e utópicos e a registrá-los em livros de viagem e, principalmente, em documentários para a televisão [...].

A partir desta imagem estabelecida sobre o Japão, diversas produções cinematográficas ocidentais filmam narrativas que retratam estrangeiros no país, ou até mesmo os próprios japoneses como personagens principais.

O principal objeto desta pesquisa, a obra audiovisual norte-americana *Encontros e desencontros*, segundo filme de longa-metragem⁵ dirigido por Sofia Coppola, lançado comercialmente em 2003, encaixa-se na primeira categoria e também se apropria do contraste da 'vida dupla', do qual os personagens estrangeiros vivenciam algumas situações e experiências ao longo da narrativa.

Sofia Coppola teve a ideia inicial do filme a partir das diversas viagens que realizou à capital japonesa, por conta da comercialização da marca de roupas chamada *Milkfed*, do qual era sócia, e do lançamento de *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. E ser

¹ 浮世絵 Significa pintura do mundo flutuante. Estilo artístico produzido entre os séculos XVII e XX.

² 歌舞伎 Estilo teatral clássico, iniciado no período de 1573-1592 e apresentado até os dias atuais.

³ パチンコ Casa de jogos de azar japonês com diversas máquinas semelhantes ao *pinball* vertical.

⁴ おたく/オタク Termo japonês utilizado para os aficionados por um certo tema, podendo ser *mangá*, jogos de computador, entre outros.

⁵ O primeiro foi *As virgens suicidas*. Título original: *The virgin suicides*. 1999.

estrangeiro no Japão – as situações são distorcidas e exageradas. Você tem *jet lag* e reclama sobre sua vida no meio da noite [...]. (COPPOLA, citação retirada da entrevista no site oficial do filme, grifo nosso)

O orçamento do filme foi de quatro milhões de dólares, baixo para os padrões norte-americanos, principalmente por ter sido realizado no Japão, o que elevou os custos devido às despesas com transporte, hospedagem e alimentação das ‘cabeças de equipe’⁶ e dos atores que não são japoneses. Para que o valor não fosse ultrapassado, o roteiro foi filmado em vinte e sete dias, abaixo da média de produção dos 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, 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, citação retirada da entrevista no site oficial do filme)

O filme narra o encontro de dois norte-americanos, que formam a principal dupla do filme: Charlotte (interpretada por Scarlett Johansson) e Bob Harris (interpretado por Bill Murray), que se conhecem em um hotel⁷ em Tóquio, 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 há dois anos com John (interpretado por Giovanni Ribisi), que fora contratado para fotografar uma banda musical em diversas paisagens japonesas. 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 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.

⁶ 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.

⁷ Park Hyatt Tokyo.

Bob é 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 (vive um casamento aparentemente falido, parece estar na crise da meia idade, não tem fortes laços familiares nem com sua esposa ou seus filhos).

O motivo da viagem de Bob ao Japão não foi criado por acaso por Sofia Coppola⁸. No final da década de 1970, o diretor japonês Kurosawa Akira⁹ 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 comerciais deveria ser o do filme *Kagemusha*¹⁰ que ele dirigia na época, e cuja produção executiva estava a cargo do também diretor norte-americano Francis Ford Coppola (1939 -), pai de Sofia. Coppola fora então convidado para participar de um dos episódios, que também contou com a participação do diretor japonês. Em *Encontros e desencontros*, Bob vai a Tóquio para fazer a campanha publicitária do mesmo uísque que o pai de Sofia e Kurosawa haviam realizado anos atrás.

Até os dias atuais é costume das empresas japonesas convidarem atores, atrizes famosas e outras celebridades internacionais para estrelarem suas campanhas publicitárias. Dentre os que já participaram, podemos citar: Keanu Reeves (Suntory Limited), Cameron Diaz (AEON Co., Ltd.), Orlando Bloom (Shiseido Company, Limited e Toyota Motor Corporation), Andy Warhol (TDK Corporation), George Clooney (Toyota Motor Corporation), Harrison Ford (Kirin Brewery Company, Ltd.), entre outros.

Como se vê, a relação da cultura norte-americana com a japonesa não é uma novidade.

O objetivo desta dissertação é analisar o filme *Encontros e desencontros*, o processo de modernização e ocidentalização ocorridas a partir do século XIX, e as paisagens urbanas mostradas pela película, que foi filmada em locações nas cidades japonesas de Tóquio e Quioto. Restringir-se-á ao exame do espaço cenográfico da capital nipônica, por estar mais presente na obra.

Pelo fato de a Tóquio dos dias atuais ser resultado das medidas de reformas iniciadas na era Meiji, dedicamos o primeiro capítulo à pesquisa de alguns setores

⁸ Ela é roteirista do filme.

⁹ 黒澤 明 1910 - 1998.

¹⁰ Título original: *Kagemusha*.1980.

(transporte, avanços tecnológicos, entre outros), cujos modelos foram importados para demonstrar às maiores potências ocidentais da época que o Japão poderia também ser uma delas ao adotar certos modelos e costumes ocidentais, tornando-se então moderna através de uma aparência internacionalizada. As edificações da cidade sofreram grandes transformações possibilitadas pelas iniciativas governamentais de novas construções tendo como referencial a arquitetura ocidental, e também pela destruição causada por terremotos.

O capítulo seguinte é dedicado à arte do cinema, às possibilidades de representação do real, e às liberdades artísticas disponíveis ao diretor para escolher o que e como será filmada uma cena de acordo com as necessidades narrativas, entre outros fatores que influenciam a produção de um filme. Investigamos também questões como identidade cultural, a mundialização do Japão, a imagem do país pelo ocidente, além do modo que o oriente é representado cinematograficamente por produções estrangeiras.

A terceira e última parte de nossa dissertação trata da imagem da cidade no cinema, seguida da presença de Tóquio em obras audiovisuais, e chega ao ponto central de nossa pesquisa: as imagens de Tóquio em *Encontros e desencontros* através de locais pontuais pelos quais os personagens principais frequentam ou passam brevemente, e o papel da cidade na criação de situações que resultam em seu encontro e proximidade.

Nossa pesquisa apresenta referências a outras obras cinematográficas ocidentais e orientais que tenham algum tipo de ligação com os pontos abordados, além de figuras que auxiliarão na visualização de certos acontecimentos e cenas dos filmes citados.

Para os nomes japoneses, respeitamos a grafia de utilizar o sobrenome, seguido do nome.

2. MODERNIZAÇÃO E OCIDENTALIZAÇÃO DA CIDADE DE TÓQUIO

2.1. 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 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 daimios¹¹ que enriqueceram e adquiriram mais poder com o comércio.

Antes do fechamento dos portos, uma parcela de estrangeiros havia se retirado do Japão. Os portugueses tinham rompido com os japoneses em virtude da atividade de piratas holandeses; os ingleses fecharam a casa de comércio em Hirado¹² e deixaram o Japão em 1623; e os espanhóis também abandonaram o comércio com o Japão por não vislumbrarem vantagens. Somente chineses e holandeses obtiveram autorização para realizarem negócios em uma ilha artificial chamada Dejima, localizada em Nagasaki.

Em 1853 o almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry (1794 - 1858) aportou em Uraga (província de Kanagawa), apontou seus canhões, que representavam perigoso bombardeio naval, para as terras japonesas e entregou uma carta do presidente dos Estados Unidos com o objetivo de assinar um tratado de comércio. O governo Tokugawa se alarmou, mas conseguiu adiar sua resposta por um ano.

No ano seguinte, Perry ancorou no Golfo de Edo com o dobro do número de navios para cobrar a resposta. O xogunato, ora enfraquecido e desgastado após longos 264 anos (1603 - 1868) de comando, não pôde recusar a imposição norte-americana. Estabeleceu-se o Tratado de Kanagawa¹³, que permitiu a abertura dos portos de Shimoda e Hakodate aos Estados Unidos.

Uma vez tendo cedido à pressão norte-americana, o xogunato Tokugawa teve de assinar tratados semelhantes com Inglaterra, Rússia, França e Holanda. Dessa

¹¹ 大名 significa "grande nome". Era o nome dos senhores feudais mais poderosos.

¹² Ilha localizada no sudoeste do Japão.

¹³ 神奈川条約 - *Kanagawa Joyaku*

forma, encerrou-se a política de isolamento com as nações estrangeiras. Com a queda do xogunato, houve a restauração do poder político imperial na chamada *Taiseihôkan*, apoiada pelos descontentes da política feudal e pelos adeptos aos contatos internacionais.

O imperador Meiji¹⁴ (Figura 1), 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. Este novo período viria a marcar o fim do sistema feudal e da política da classe militar que durara quase 700 anos, iniciados com o xogunato Kamakura (1192 - 1333), muito embora o poder legítimo continuasse repousado na figura divina dos imperadores que se sucederam na capital Quioto.

Figura 1 – *Retrato do Imperador Meiji*
Uchida Kyuichi¹⁵, fotografia albumina¹⁶, dimensões: 20 x 17,4 cm, 1873

¹⁴ 明治天皇 Meiji Tennô 1852 - 1912.

¹⁵ 内田 九一 1844 - 1875.

¹⁶ Técnica inventada em 1850 pelo francês Louis Désiré Blanquart-Evrard (1802 - 1872), que consiste no primeiro método de impressão fotográfica em papel a partir de um negativo. Utilizava-se a albumina encontrada na clara do ovo para dar liga entre os produtos químicos fotográficos e o papel. O ápice de seu uso deu-se entre 1860 e 1890.

A imagem acima retrata o imperador sentado em uma poltrona de estilo estrangeiro, vestindo roupas ocidentais: calça, paletó e chapéu. No ano de 1872 foi decidido que as vestimentas ocidentais deveriam ser usadas pelos homens em todas as cerimônias oficiais e da corte. Tornou-se obrigatório o uso de calças, casacos, chapéus e sapatos. O fraque era o vestuário padrão masculino. A partir desta obrigatoriedade, era frequente o imperador aparecer em público vestindo uniforme militar característico da realeza europeia, como a aqui representada. Esta fotografia tornou-se o retrato oficial do imperador. Cópias foram distribuídas entre os chefes de estado estrangeiros e aos escritórios regionais do governo japonês. Sua venda era proibida; entretanto, cópias foram feitas e vendidas no comércio.

Entre as mudanças proporcionadas pela era Meiji, deu-se a transferência da capital de Quioto para Edo, cujo nome foi mudado para Tóquio, que significa 'capital do leste'.

Ocorreu neste período a Restauração Meiji, que realizou reformas que abrangeram os setores políticos, econômicos, militares e educacionais, entre as quais foram importantes: em 1869, a corte impôs que os feudos (*han*) fossem transformados em províncias metropolitanas (*fu*) e em províncias (*ken*), consolidando a base de uma nação com poder centralizado, que teve o imperador como vértice; ocorre a extinção da divisão das quatro classes sociais existentes na era Edo, permitindo-se a igualdade entre elas; substitui-se o exército hereditário samurai pelo recrutamento plebeu; e institui-se o progresso do Japão em todos os setores a partir da busca 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.

Estas mudanças no final do século XIX fizeram com que o Japão emergisse como um império colonial. Enquanto tentava conseguir o status de um grande império na Ásia, procurou ter relações cordiais com os países ocidentais mais poderosos. Tentativas foram feitas pelo governo japonês para reparar as 'alianças desiguais'¹⁷ impostas pelo ocidente nos últimos anos do xogunato.

Durante a era Meiji, o país enfrentou duas guerras: a sino-japonesa (1894 - 1895) e a russo-japonesa (1904 - 1905). Ambas tiveram como um dos principais

¹⁷ É o termo utilizado para o tipo de tratado assinado por alguns países do leste asiático. No caso do Japão, eles foram negociados no final da era Edo e pós Restauração Meiji durante o século XIX e início do XX. Foi um período em que os estados orientais não puderam resistir às pressões militares vindas do estrangeiro e muitos tratados foram assinados por estes países após derrotas militares.

objetivos impedir a expansão russa rumo ao sul, evitando dessa forma a ocupação da península coreana, que causaria uma ameaça constante ao Japão, pela proximidade geográfica.

Na guerra sino-japonesa, o governo japonês tenta obter influência sobre a Coreia para fazer deste país uma muralha de proteção contra ataques estrangeiros. Porém, essa estratégia só serviu para criar atritos políticos com a China, que se considerava, ela sim, seu país protetor.

No mesmo período ocorre a revolta dos camponeses coreanos, insatisfeitos com a situação sócio-econômica do país. Esta foi a oportunidade esperada pela China e pelo Japão para intervirem, enviando suas tropas para 'conter os rebeldes'. Inicia-se dessa forma a guerra sino-japonesa. No ano seguinte, com a vitória japonesa, é assinado o Tratado de Paz em Shimonoseki, pelo qual a China reconhece a independência da Coreia como uma nação; cede ao Japão as ilhas de Formosa e a península de Liaotung, e compromete-se a pagar uma indenização ao vencedor.

Na guerra contra a Rússia, esta tentava ocupar a parte nordeste da China, e juntou-se à Alemanha e França para forçar a devolução da península de Liaotung à China. O Japão não possuía poder suficiente para enfrentá-los, devolvendo a península. Esse episódio cria um forte antagonismo do povo japonês contra a Rússia. A expansão russa até o Japão através da península coreana era temida pelo governo japonês. Deste modo, alia-se à Inglaterra e declara guerra contra a Rússia.

As tropas japonesas enfrentaram dificuldades, mas conseguiram várias vitórias nas batalhas. Porém, o poder bélico japonês estava no seu limite quando ocorre a revolução na Rússia, impedindo a continuidade da guerra. Assim, com a intermediação dos Estados Unidos, é assinado o Tratado de Paz de Portsmouth.

As guerras objetivavam mostrar o Japão como uma potência mundial dentro do território asiático, tanto para os demais países orientais quanto para os ocidentais. Evelyn Schulz (*apud* Nicolas Fiévé e Paul Waley) analisa como a identidade nacional japonesa refletia-se em Tóquio para 'competir' com os países europeus:

Na era do Imperialismo, as cidades foram consagradas como símbolos de progresso da humanidade e como personificação da civilização moderna. As capitais das cidades eram representações físicas do poder e riqueza dos estados-nação que competiam um contra o outro. O Japão, como a Inglaterra vitoriana e a Alemanha, seguiu a ideologia de progresso e nacionalismo. Imagens de herança histórica e cultural, e a continuidade na

arquitetura e historiografia serviram na construção de uma identidade nacional japonesa. A reorganização de Tóquio foi um objetivo nacional, e a cidade tornou-se símbolo da participação do Japão na 'competição' contra as nações ocidentais 'iluminadas' e 'civilizadas'¹⁸. (2003, p. 286)

Fiévé e Waley (2003) afirmam que a forte identificação com algumas cidades ocidentais, o distanciamento de outros países asiáticos e a criação de uma identidade distante da de Quioto foram alguns dos elementos mais críticos nas políticas culturais para a concepção desta imagem para a cidade de Tóquio.

As ideias japonesas normalmente foram (e continuam sendo) uma mistura complexa de conceitos nativos e ocidentais, que eram interpretadas e adaptadas. Esta combinação, originada de diferentes culturas e períodos históricos, reflete o discurso intelectual da era Meiji. Edward Seidensticker (1989) utiliza o termo 'vida dupla' para se referir a Tóquio e ao modo japonês de ser tanto estrangeiro como nativo, e conforme exemplifica, remete ao ato de calçar sapatos e dormir no chão.

O grande entusiasmo pelos assuntos ocidentais entre os japoneses intelectuais na década de 1870 deu origem à nomeação deste período como Civilização e Iluminação, pois se os países europeus e o norte-americano eram totalmente civilizados, o Japão certamente não o era. Perceberam este período como sendo de transformação e tiveram que enfrentar as enormes mudanças e variedades em termos epistemológicos, sociais e culturais que estavam ocorrendo no momento.

Por um lado, Tóquio servia de mostruário para exibir os últimos modismos e invenções do ocidente; por outro, foi terreno de testes para estas inovações institucionais. Suas estruturas externas e internas também sofreram reformas (como veremos a seguir).

É inegável dizer que a 'vida dupla' estava presente já no final da era Edo e, sem dúvida, também no início da era Meiji. O país recebeu estrangeiros famosos, além de objetos que foram admirados e imitados, e a Civilização e Iluminação foi aceita como algo importante. Deve ter sido difícil para os japoneses calçarem sapatos apertados e receberem instruções formais para urinarem em locais fechados, como algo relevante. Entretanto, esta parte adicionada foi a porção cosmopolita ocidental da referida 'vida dupla'.

¹⁸ Associação aos valores ocidentais e Iluminismo europeu.

Segundo Yazaki Takeo *apud* Stuart Fewster e Tony Gorton (1987), muito dinheiro foi gasto em diversas áreas para se obter aparências ocidentais. Os japoneses estavam fortemente influenciados em quase todos os campos. Roupas modernas lotavam seus guarda-roupas, conversava-se em línguas estrangeiras em diversas ocasiões, carruagens eram utilizadas quando retornavam para suas casas ocidentalizadas de alvenaria, decoradas com móveis ocidentais (mesas altas, cadeiras, sofás e camas com colchão). Relógios de parede com mecanismos de pêndulo tornaram-se quase obrigatórios em todos os lares. Porém, os banquetes eram brindados com o melhor saquê e havia muitas gueixas para atendê-los.

Ocorreram grandes mudanças na alimentação japonesa neste período. O consumo da carne era condenado pelo budismo, mas a era Meiji permitiu a introdução da carne vermelha e de porco na dieta japonesa, 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.

Jinnai Hidenobu (1995) afirma que Tóquio começou a adotar elementos estrangeiros e da cultura ocidental, e se tornou um local de teste em sua complexa mistura do novo e do antigo. As combinações originais principalmente na arquitetura e no vestuário, que são frequentemente notadas pelos visitantes estrangeiros ao andar pela cidade, representam o legado de Meiji que prospera ainda hoje.

A seguir, através de imagens, discorreremos sobre alguns setores afetados pela modernização e ocidentalização, que servirão para ilustrar e nos orientar nas transformações ocorridas na cidade. Posteriormente nos concentraremos efetivamente nas mudanças arquitetônicas de Tóquio.

Figura 2 – *Espelho da nobreza japonesa*
Chikanobu Toyohara ¹⁹, tríptico, xilogravura colorida, dimensões 37,2 x 74,1 cm, agosto de 1887

A imagem acima apresenta o retrato da família imperial japonesa com elementos ocidentais. Podemos reparar no vestuário da imperatriz usando chapéu, um vestido cujo fundo de desenho remete ao gênero florido japonês e luvas. O jovem príncipe veste roupas ocidentais, luvas e segura um chapéu. O imperador veste traje ocidental cujos adornos em arabescos nas mangas e nos punhos lembram o estilo japonês; utiliza também faixa, luvas, bigode e barba; segura uma espada típica japonesa e seu chapéu militar composto de penas se encontra sobre a mesa por trás de sua figura.

Móveis e objetos de decoração ocidentais encontram-se na composição da imagem: imperatriz e imperador estão sentados em cadeiras de braços ornados de motivos vegetais; atrás do jovem príncipe, com um impecável corte masculino, vemos a pequena mesa coberta por uma toalha que nos lembra motivo japonês, no entanto, o vaso é ocidental. As flores, embora profusas e vibrantes ao modo ocidental, são arranjadas em equilíbrio instável, qual ikebana tradicional. A toalha da mesa maior, ao fundo, também tem grafismo nativo, tais quais os desenhos que compõem o fundo, provavelmente biombos ou paredes corredeiras pintadas no estilo

¹⁹ 豊原周延 1838 - 1912.

chinês. Um importante detalhe é a exibição de três livros encadernados no estilo do Oeste.

A condessa Ito, esposa do líder Meiji, Ito Hirobumi²⁰, sugeriu que a vestimenta de trajes ocidentais femininos deveria ser obrigatória. Em geral, entretanto, a adoção de roupas e maneiras ocidentais foi mais comum entre os homens. Por volta de 1885 as mulheres japonesas voltaram a vestir roupas tradicionais em cerimônias formais; os homens, todavia, não retornaram ao antigo estilo de vestuário em eventos públicos, salvo nas representações artísticas.

Segundo Cristiane A. Sato (2007), a partir da era Meiji, a barba e o bigode deixaram de ser vistos como pejorativos; pois na Antiguidade, os japoneses consideravam que quantidades maiores de pelos no corpo caracterizavam pessoas não-civilizadas, sujas, rudes e incultas, e tinham restrições àquilo que consideravam uma presença excessiva de pelos no rosto; seguindo o estilo ocidental, o próprio imperador adotou cabelos curtos, barba e bigode.

Figura 3 – *A Dieta Imperial do Japão*
Goto Yoshikage²¹, tríptico, xilogravura colorida, dimensões: 35,8 x 73,1 cm, 1890

²⁰ 伊藤 博文 1841 - 1909.

²¹ 後藤 芳景 1894 - 1922.

A figura 3 é do parlamento japonês, ou Dieta, considerado pelos japoneses como um grande representante da ocidentalização na época. Em 1889 foi outorgada a constituição do império. Em 1890 a Constituição foi redigida, realizou-se a primeira eleição e o parlamento foi eleito.

Na imagem, o imperador encontra-se no balcão superior à esquerda, aportado pelo desenho dos crisântemos estilizados, seu símbolo; tanto ele quanto os oficiais do governo e os membros eleitos do parlamento vestem roupas perfeitamente ocidentais. Em 1881 havia dezenas de alfaiatarias e estabelecimentos de costura de roupas na cidade, mais de sua metade localizados em Nihonbashi²². Nota-se a perfeita homogeneização de trajes e posturas cerimoniais, uma atitude tradicional japonesa.

Figura 4 – Trem a vapor entre Tóquio e Yokohama
Utagawa Hiroshige III²³, tríptico, xilogravura colorida, dimensões: 36,5 x 72 cm, 1875

Na imagem é possível vermos o trem a vapor que ligava Tóquio ao porto de Yokohama, as figuras masculinas vestidas com roupas ocidentais, e a arquitetura que remete aos prédios de pedras, que também segue o mesmo padrão estrangeiro.

²² Distrito comercial de Tóquio que se desenvolveu em volta da ponte de mesmo nome que liga os dois lados do rio também nomeado Nihonbashi, desde o século XVII.

²³ 歌川広重 1842-1894.

Dentro dos vagões, homens e mulheres dividem-se entre os que vestem modelos orientais e ocidentais, com seus respectivos acessórios.

A construção desta linha específica teve início em 1870 e foi supervisionada pelo engenheiro inglês Edmund Morell. Sua inauguração ocorreu dois anos depois, com a presença do imperador e da imperatriz. No início, havia ingressos traduzidos para as línguas inglesa, francesa e alemã. Desde sua abertura até 1880, a linha foi controlada por especialistas estrangeiros, não sendo permitida a operação dos japoneses.

De acordo com Fiévé e Waley (2003), ainda na era Meiji, a principal estrada utilizada pelos japoneses começou a ser substituída pelas de ferro, um sistema que facilitou o espaço cívico, a economia e a reestruturação do Japão, mas um número importante de japoneses viu o trem como expressão do lado negativo da modernidade. Entretanto, é verdade que as estradas de ferro não substituíram a anterior de um dia para outro, os dois sistemas coexistiram por um longo período de tempo, sendo cada um associado às distintas classes sociais e estilos de vida.

Os mesmos autores também afirmam que a antiga estrada principal era considerada um atraso; ou em alguns casos, indecente devido à concentração de grupos marginalizados como prostitutas, rufiões, atores e músicos, entre outros que a utilizavam, enquanto que a de ferro era o ‘portão’ da Civilização e Iluminação. Durante este período, a estrada de ferro Tōkaidō²⁴ transformou-se na rota de turismo da classe média emergente (composta por samurais de classe baixa e comerciantes) a fazer parte das novas atividades de lazer de estilo ocidental.

Os novos modos de viagem foram promovidos tanto pelo suporte estatal (infraestrutura) quanto por iniciativas privadas (construção de hotéis, publicidade, organização de escritórios de turismo como *The Welcome Society of Japan*). Com isto, viajar passou a ser incentivado por participar de uma ideologia oficial e perdeu qualquer potencial subversivo que houvesse mantido como parte da cultura popular do período Edo.

A questão da polaridade entre Edo e Tóquio é citada por Fiévé e Waley:

Um conjunto de polaridades opostas é assumido: pedestres versus viajantes de estradas de ferro, tradição versus modernidade, natural versus artificial, continuidade versus fragmentação, emoção versus razão,

²⁴ 東海道 Significa estrada do mar oriental. Era o nome da principal estrada que ligava Edo a Quioto desde a era Edo. Foi também o nome dado à primeira linha de trem do país, construída quase que paralelamente à homônima em 1889, e ligava Tóquio a Quioto.

individualismo versus massa, intensidade versus abstração, estar lá versus estar em qualquer lugar. No que segue, sugiro que a maioria das características negativas que têm sido atribuídas ao modo mecânico da viagem na estrada de ferro possa ser visto como original, pelo menos no Japão, na estrutura e representação da viagem na era pré-estrada de ferro. Como indicam os historiadores, os limites entre o período Edo e Meiji não são claros, e uma fusão de ideias e formas podem ser facilmente detectada (2003, p. 174-175).

Figura 5 – *Ilustração da máquina de enrolar fios de seda na Exposição Industrial Nacional Japonesa*²⁵
Utagawa Kuniaki II²⁶, tríptico, xilogravura colorida, outubro de 1877

Podemos notar na imagem acima o trabalho feminino realizado por figuras femininas vestindo quimonos e penteados típicos da era Edo. Elas estão sentadas em banquinhos ocidentais em um ambiente de trabalho mecanizado. Na parte inferior à direita, homens e mulheres assistem à demonstração. Alguns homens vestem trajes japoneses, enquanto outros usam roupas ocidentais (paletós, colete, chapéu-coco, bigode e cavanhaque) e um deles adota a 'vida dupla' no figurino ao vestir roupa típica japonesa com chapéu-coco (segunda figura à esquerda). As demais figuras femininas vestem trajes e estilo de penteado típico japoneses.

Inicialmente, as indústrias foram introduzidas no Japão nos últimos anos do período Edo. O interesse japonês no setor teve origem no medo de que a

²⁵ A Primeira Exposição Industrial Nacional foi realizada no parque Ueno em 1877. Os que visitavam a exposição poderiam conhecer um pouco de cada território japonês e seus produtos de consumo. Havia os salões das Máquinas, da Horticultura e da Agricultura.

²⁶ 1835 - 1888.

independência do país fosse ameaçada pelo poder militar e industrial dos Estados Unidos e da Europa. Por volta de 1850, tanto o xogunato quanto alguns daimios acreditavam que o Japão teria de se modernizar para preservar sua independência.

Na era Edo, a maior parte da seda era produzida pelo sistema industrial familiar. Em um local específico, o camponês alimentava as larvas da seda com folhas de amoreira, cultivava-as, e em seguida a seda era enrolada em máquinas.

Depois de 1870 foi necessário aumentar a produção de seda para atender à demanda mundial. Como resultado, melhorias técnicas foram introduzidas. Ainda que algumas fábricas importantes tenham sido construídas nesta década, muito da produção de seda continuou a ser levada para fora do país para ser industrializada. Na década de 1890, a escala de produção e exportação começou a aumentar significativamente. A seda computava cerca de 42% do total de exportações do Japão durante todo o período Meiji.

Figura 6 – *Sentada em um palanquim*
Kusakabe Kimbei²⁷, fotografia albumina, dimensões: 20 x 26,50 cm, década de 1880

²⁷ 日下部 金幣 1841 - 1934.

A fotografia acima fora realizada em estúdio fotográfico. Podemos ter uma ideia de como era realizado o transporte pelo palanquim (かご *kago*), utilizado no Japão para transportar guerreiros e nobres. Seu apogeu deu-se no período Tokugawa. Este meio de transporte foi utilizado também em outros países asiáticos como a China, Coreia e Índia.

Segundo Seidensticker (1989), a era Edo foi caracterizada pela falta de rodas, e logo após a Restauração Meiji, a cidade começou a mudar do transporte aquático (botes) e pedestre (palanquins) para rodas, que até então eram utilizadas somente nas carruagens. A mudança de andar a pé para andar sobre rodas estava entre as maiores revoluções deste período. Um fato significativo deste primeiro estágio é que não houve imitação do ocidente, trata-se de um acontecimento inovador.

O mesmo autor afirma que mais de uma cidade japonesa é descrita como ‘a Veneza do Japão’, e a denominação pode ter sido usada por Edo – porém não surtiu efeito tão marítimo em seus habitantes como em Veneza. A proporção de canais de água para a de ruas foi certamente menor, mas havia certa semelhança. Deixado para trás por movimentos e concentrações do poder moderno, Veneza continua sendo Veneza, Edo não. Nenhuma cidade japonesa escapou da invasão de veículos com rodas, e certamente não há nenhuma Veneza no Japão, particularmente na Tóquio de hoje, com seus rios e afluentes canalizados.

Figura 7 - *Jinrikixá*
 Tamamura Kozaburo²⁸, fotografia albumina, dimensões: 20,20 x 25,30 cm, 1880

A figura 7, fotografia pintada à mão, representa o meio de transporte originado nesta época, o riquixá, que consiste de um transporte com rodas, embora manipulado por um condutor pedestre. A data de sua origem não é clara, especula-se que esta invenção japonesa date de 1869. É um meio de transporte que combina a roda ocidental com o trabalho ágil do japonês.

O primeiro riquixá deve ter sido utilizado em Nihonbashi e em poucos anos havia cerca de cinquenta mil circulando pela cidade. As rodas de aço faziam ruídos ao passar pelas ruas rudimentares e pontes, e os gritos dos condutores tornaram-se característicos por onde transitavam.

Fewster e Gorton (1987) afirmam que o apogeu do riquixá durou até o início do século XX, quando começaram a ser substituídos por bicicletas, e posteriormente por carros. Por volta de 1923 havia menos de vinte mil na capital japonesa.

²⁸ 玉村 康三郎 1856 - 1923.

Figura 8 – *Ponte Shinbashi, Ginza*

Tamamura Kozaburo, fotografia albumina, dimensões: 18,5 x 24 cm, década de 1890

Podemos notar na figura 8 uma ampla e movimentada rua em Ginza (continuação da ponte com o mesmo nome do bairro), os meios de transporte, a presença de carroças e bondes puxados por cavalos, e alguns riquixás estacionados na calçada ao lado direito da rua. Os tróleys vistos na imagem, puxados por cavalos, surgiram em Tóquio em 1883; e em 1903 foram substituídos pelos elétricos.

A respeito da eletricidade, as luzes das cidades japonesas foram uma das mais impressionantes características da modernização, pois Edo ainda utilizava iluminação a querosene. Segundo Seidensticker (1989), as primeiras experiências com luz elétrica não foram totalmente bem sucedidas. A principal atração da abertura do Escritório Central de Telégrafo, em 1878, foi uma lâmpada elétrica, que queimou em quinze minutos, deixando o evento no escuro.

Por volta de 1882, o sistema de luz elétrica foi instalado com sucesso e as ruas escuras de Tóquio desapareceram de vez. Por volta do fim do século, foi iniciado o funcionamento de bondes elétricos e tróleys nas cidades japonesas.

Figura 9 – *Edifício Hattori, Ginza*
Anônimo, fotografia, década de 1910

Na fotografia acima podemos notar os postes de eletricidade, o edifício *Hattori* (prédio mais alto à esquerda), os riquixás estacionados ao lado direito e no centro da imagem, o bonde elétrico em trânsito. A única semelhança do local com os dias atuais é a torre com o relógio, como podemos comparar na figura abaixo.

Figura 10 - Edifício *Hattori* atual
Anônimo, fotografia, s/ data

O prédio *Hattori* foi um dos marcos de Ginza. Era a sede de *K. Hattori & Co.*, uma joalheria aberta em 1881 por Hattori Kintaro (1860 - 1934). Em 1892 começou a fabricar relógios; atualmente, a companhia é conhecida como Seiko.

O prédio foi destruído pelo terremoto de 1923. A tarefa de reconstrução ficou a cargo do arquiteto japonês Watanabe Jin (1887 - 1973), que reconstruiu o monumento em granito no estilo neo-renascentista com uma base curvada. A nova torre ficou pronta em 1932. Esta é atualmente a loja de departamento *Wako Co., Ltd.* Outro legado do local é a largura pouco comum de trinta metros de rua.

Retornando aos meios de transporte em Tóquio, as décadas de 1910 e 1920 foram períodos de transição nas estruturas urbanas e sistemas de transporte. Enquanto nas ruas os riquixás foram substituídos por automóveis, bondes elétricos municipais e ônibus públicos; a estrada de ferro ocasionou a mudança dos meios fluviais para a terrestre, que tinha uma profunda influência na redefinição do espaço urbano. Foi em direção ao interior, e não junto às pontes, que novos espaços urbanos foram criados e caracterizaram esta nova identificação da cidade.

Figura 11 - *Tráfego em Nihonbashi*
Anônimo, fotografia, 1934

A imagem 11 exhibe a movimentação na rua de uma cidade grande. Vemos o bonde elétrico no tráfego urbano ao lado de carros, prédios e o movimento de pedestres nas calçadas.

Nesta época, Tóquio era uma cidade caracterizada por ruas, tráfego de transporte sobre rodas e evidências da vida moderna como pedestres em vestimentas ocidentais, bancos e hotéis com diversos andares e bondes lotados em estações cheias. Situações comuns pertencentes a qualquer cidade urbana no ocidente.

A capital do Japão conseguiu tornar-se uma cidade moderna e ocidentalizada em alguns aspectos, permaneceu tradicional em outros, permitindo até uma terceira situação: a 'vida dupla'.

2. 2. Arquitetura de Tóquio

Tendo visto alguns dos fatores que transformaram Tóquio no que ela representa hoje, nos concentraremos a partir deste ponto, nos aspectos arquitetônicos e espaços públicos da cidade.

Após a Restauração Meiji, o desenvolvimento urbano de Tóquio continuou rápido. Primeiro como parte de um esforço para transformá-la a partir de um sistema de sobreposições (proteções) fechadas de uma cidade construída próxima a um castelo, para o sistema aberto de uma capital mais funcional e moderna.

Sobre esta mudança, Jinnai faz o questionamento seguido de resposta:

Como Tóquio, sucessor da obra de arte urbana de Edo, mudou sua estrutura física de cidade desde a Restauração Meiji em 1868? Apesar da extrema transformação institucional da forma da cidade de um centro político de sistema *bakuhan*²⁹ para a capital de um estado moderno, as mudanças na estrutura do sistema da cidade não renunciaram à estrutura de Edo. Para assegurar, as ruas estreitas que se ajustaram ao ritmo da movimentação têm sido aumentadas desde o início de Meiji. As esquinas em ângulo reto e faixas de terra retangulares em zig-zag que planejavam diminuir o progresso do inimigo, e que forneceu à cidade seu modo distinto e caráter feudal fechado, foram eliminadas. No todo, Tóquio tem permanecido em sua estrutura herdada e se desenvolvido como uma cidade verdadeiramente moderna por cima desta estrutura mais antiga. (1995, p. 19-20)

Durante os primeiros anos da era Meiji, a parte central de Tóquio foi recriada como um moderno centro municipal pela adoção de métodos de arquitetura europeia sobre a antiga estrutura de Edo. Mas o resultado desta aplicação 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.

Com o advento da era Meiji, as antigas representações arquitetônicas do poder japonês foram tomadas por grandes edifícios que representavam a intenção do império de se mostrar como um estado moderno. Estas novas construções reinaram como símbolos da nova Tóquio, que adotou o design estrangeiro para se adaptar ao ocidente.

Segundo Fewster e Gorton (1987), os primeiros prédios de estilo ocidental apareceram no Japão na década de 1870 e foram inicialmente desenhados por arquitetos ocidentais convidados a construir prédios governamentais, escolas, estações e outros prédios privados e públicos.

²⁹ Sistema que congrega *Bakufu* (xogunato) e *Han* (diversos domínios controlados por daimios, isto é, regime feudal centralizado, composto de samurai, agricultor, artífice e comerciante, nesta ordem hierárquica, realizada durante a era Edo).

Os estilos ocidentais difundidos no Japão foram:

1. Francês – resultado da vinda de engenheiros no final do xogunato Tokugawa para construção de fábricas em Yokohama;
2. Inglês – promovido por arquitetos que foram ao Japão para a construção da Casa da Moeda em Osaka, em 1870, e sete anos depois com a ida de Josiah Conder³⁰;
3. Norte-americano - hotéis e casas neste padrão foram construídos em Yokohama no início da era Meiji;
4. Italiano - esta influência não foi muito grande, e a pequena quantidade produzida não permaneceu durante muito tempo;
5. Alemão - em 1887, Hermann Ende (1829 - 1907) e Wilhelm Bockmann (1832 - 1902) foram contratados para construir prédios governamentais japoneses como o Parlamento e o Departamento de Justiça. Ambos sugeriram que jovens arquitetos e trabalhadores japoneses fossem enviados à Alemanha para estudar seus métodos de construção, por este motivo, a influência da arquitetura alemã renascentista foi grande quando estes profissionais regressaram ao Japão.
6. Neo-barroco – a adoção deste estilo coincide com os anos em que o país consolida seu poder imperial (início do século XX). Um dos monumentos mais representativos é o Palácio de Asakasa (antiga residência imperial), projetado pelo japonês Katayama Tokuma³¹, que foi aluno de Conder.

Os materiais mais utilizados na fabricação dos prédios eram madeira, tijolo e pedra. Construções reforçadas com concreto ou ferro que ressissem aos terremotos e incêndios ainda eram desconhecidas nesta época.

Ao adotarem as cidades europeias como modelo de formas ocidentais de arquitetura e design urbano, o processo começou 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*.

Apesar de inspirada nas cidades ocidentais, de acordo com Jinnai (1995), não devemos pensar que a cultura estrangeira foi importada e aceita como um sistema total. Os métodos de planejamento urbano ocidental e seus princípios arquitetônicos foram gradualmente incorporados em um contexto contido em Edo, que produziram

³⁰ Arquiteto inglês (1852 - 1920).

³¹ 片山東熊 1854 - 1917.

paisagens da cidade e espaços de Tóquio. Este processo resultou em um espaço urbano e paisagem de cidade encontrada somente no Japão.

Ocidentalizar toda a cidade de uma única vez não seria uma tarefa fácil, e esse também não era o principal objetivo. Em vez disso, houve construções de prédios isolados feitos no estilo ocidental enquanto se mantinha a estrutura de Edo. Houve algumas exceções a este padrão, por exemplo, o conjunto de prédios de tijolos e pedras em Ginza, que foram inteiramente desenhados por arquiteto estrangeiro.

Figura 12 – A mais famosa vista de Tóquio: prédios de tijolos e pedras em Ginza
Utagawa Hiroshige III, tríptica, xilogravura colorida, dimensões: 37 x 73,1 cm, 1874

Na figura acima podemos ver os meios de transporte (riquixás e carruagens), figuras masculinas vestindo, na grande maioria, roupas japonesas e a arquitetura do conjunto de prédios no estilo georgiano³² caracterizado por uma porta central; janelas retangulares envidraçadas dispostas simetricamente, com delicadas barras de madeira sobre elas, clarabóias, pequenos lances de escada na entrada da porta, e cornijas³³. O projeto deste conjunto de prédios é do arquiteto inglês Thomas Waters (1842 - 1898) e foi concluído em 1872. Nos dias atuais, a maior parte desta arquitetura não existe mais.

³² Estilo arquitetônico inglês (1720 - 1840).

³³ Ornamento saliente que acompanha a parte superior de uma porta.

Sobre a modernização da cidade, de Ginza e da intenção de mostrá-la internacional para os olhos estrangeiros, Roman Cybriwsky utiliza texto de H. D. Smith II:

O início do planejamento da cidade moderna de Tóquio, como em muitas outras coisas no Japão, para o qual o adjetivo moderno é aplicado, é levado para o período Meiji (1868 - 1912). O grande incêndio em Ginza em 1872, somente quatro anos após o início da nova era, foi ocasião para outra reconstrução de uma parte central da cidade. Mas, desta vez, a modernização de Tóquio e sua imagem para o ocidente foram os objetivos principais. Assim, todo o distrito de Ginza foi remodelado em tijolos vermelhos, não somente para proteger melhor contra incêndios, mas também para projetar Tóquio como um exemplo para os estrangeiros ao oferecer um toque mais europeu [...]. (1998, p. 196).

Entretanto, antes mesmo que houvesse planos governamentais oficiais para modernizar Tóquio, de acordo com Seidensticker (1989), havia reclamações sobre a ocidentalização da cidade. Isabella Bird³⁴ visitou Tóquio em 1878 e, em 1880, descreveu-a como uma cidade menos oriental do que os subúrbios de Chicago ou Melbourne. Ela não disse qual parte da cidade se referiu, mas tratava-se quase que certamente de Ginza. O escritor francês Pierre Loti³⁵ comentou sobre os prédios de tijolos e pedras ao dizer que tinha algo de une *laideur americaine*, Philip Terry, o escritor inglês de guias turísticos, comparou Nihonbashi a Broadway, porém sem fazer elogios, como o mesmo autor afirma (SEIDENSTICKER, 1989, p. 60): “Tamanho sem majestade, individualidade separada de toda dignidade e simplicidade, e preferencialmente conveniência de que oportunidade ou sobriedade são as características salientes desta *hodge-podge*³⁶ estrutural”. Muito do bairro não sobrevivia mais quando Terry escreveu sobre o mesmo em 1920. O que sobrevivera foi a arquitetura inglesa e a impressão prejudicial de uma influência americana.

O planejamento para suprir a necessidade da construção de prédios modernos em outros locais na cidade foi posto em ação, e segundo Fiévé e Waley (2003), a partir da década de 1880, diversos planos de modernização foram discutidos.

O desenho de Paris era visto como o melhor modelo para o futuro mapa de Tóquio. Os japoneses estavam fascinados pela transformação da capital francesa

³⁴ Viajante inglesa (1831 - 1904), escritora e historiadora natural.

³⁵ Louis Marie-Julien Viaud (1850 - 1923), escritor que usava o pseudônimo Pierre Loti. Foi autor do livro *Madame Chrysanthème*, precursor de *Madame Butterfly* e *Miss Saigon*.

³⁶ Sopa feita de carneiro com vários vegetais; por associação: mistura confusa.

de uma cidade medieval com ruas pequenas e sujas em uma metrópole, com bulevares cercados de alamedas no estilo arquitetônico vitoriano imitando os modelos de Londres do século XIX. Os planejadores japoneses usaram a expressão 'Parização de Tóquio' (*Tokyo no Parika*)³⁷ ao tentarem adotar elementos do modelo francês, tais como a construção de amplos bulevares e sistema de esgoto.

Porém, de acordo com Ishida Yorifusa (*apud* Fiévé e Waley, 2003), enquanto os japoneses olhavam para o grande design: a rede de ruas, os parques com árvores, fontes, esculturas e a conexão entre a arquitetura e o planejamento urbano, eles não tendiam a ver em termos da história francesa e nem a refletir sobre a relação destas formas com o Japão. Mas, a experiência rapidamente ensinou-os que estas aproximações não correspondiam à tradição e cultura japonesa. Em algumas ocasiões, as técnicas urbanas que tinham sido criadas pelo ocidente foram importadas, entretanto, elas não se encaixavam na realidade e necessidades de Tóquio.

Desde o início, as cidades japonesas e europeias foram planejadas e esquematizadas junto a linhas completamente diferentes. Os núcleos urbanos europeus exibem uma estrutura com tendência central ao erguerem construções altas com significado simbólico, como torres e cúpulas no centro desses locais, que a escondem em muros de proteção externa. As cidades japonesas, ao contrário, mostram uma forte tendência centrífuga: elas se definem e se localizam em relação ao seu amplo ambiente natural e sua topografia.

Um plano para toda a capital japonesa jamais existiu como os das cidades de Paris ou Berlim. Havia planos para substituir somente o conteúdo de algumas áreas individuais, e de modernizar áreas representativas como Hibiya, o novo centro administrativo e governamental, e Ginza, a 'janela comercial' do Japão moderno. Distante dos problemas financeiros, a topografia particular de Tóquio e a segregação social evitaram uma completa adaptação de modelos ocidentais.

³⁷ Fujimori Terunobu *apud* Fiévé e Waley (2003).

Figura 13 – Fachada do Rokumeikan
Anônimo, fotografia albumina, 1893

Mais um exemplo de construção típica ocidental é o da figura 13, que nos mostra a fachada do Rokumeikan³⁸. O projeto de dois andares ficou a cargo do arquiteto inglês Josiah Conder, que chegou ao Japão em 1877, trazido a pedido do Ministério da Tecnologia. Ele contribuiu imensamente na forma da Tóquio moderna, desenhando inúmeros prédios impressionantes e treinando uma geração de arquitetos japoneses³⁹.

O local foi concebido pelo primeiro Ministro das Relações Exteriores, Inoue Kaoru⁴⁰, e comissionado pelo governo japonês para ser um lugar no qual cidadãos japoneses cosmopolitas pudessem encontrar estrangeiros, e onde estes últimos se hospedavam a convite do governo. O monumento ilustra o fim da primeira fase de ocidentalização da história moderna japonesa, e é um dos mais memoráveis

³⁸ O nome Rokumeikan significa 'Pavilhão dos cervos chorosos', tem origem em um clássico chinês chamado *Shih Ching* (Livro de músicas), e se refere aos benefícios da hospitalidade. A 161ª ode é intitulada *Lù Míng* (鹿鳴), que é lida em japonês como *Rokumei*.

³⁹ Conder lecionou na Faculdade Imperial de Engenharia em Tóquio, a partir de 1877.

⁴⁰ 井上 馨 (1836 - 1915) foi estadista japonês e membro da oligarquia Meiji.

exemplos da influência ocidental na arquitetura. Sua localização era no bairro de Hibiya, acerca do centro governamental.

Rokumeikan não foi uma estrutura convencional. O prédio foi inspirado na arquitetura renascentista francesa⁴¹, possui entrada arqueada com colunas, detalhes mouros nos balcões e o desenho do teto no estilo mansard⁴². A decoração do hall de entrada era uma longa extensão de ramos e flores, pontuados com bandeiras e penacho real.

O grandioso prédio foi inaugurado em 28 de novembro de 1883, e sua construção teve início dois anos antes. Para sua inauguração, realizou-se uma recepção para mil convidados, sendo algumas centenas compostas por estrangeiros. Os convites para a festa eram endereçados aos maridos e suas esposas, algo completamente novo para a época.

Figura 14 – *Um relance dos dignitários dançando no Rokumeikan*
Yoshu Chikanobu⁴³, tríptica, xilogravura colorida, dimensões: 34,93 cm x 70,49 cm, 1888

A figura acima ilustra uma cena de baile ocorrido no local. Japonesas vestiam modelos ocidentais no estilo vitoriano⁴⁴, enquanto os homens usavam

⁴¹ Termo para descrever o movimento cultural e artístico ocorrido na França desde o fim do século XV até o início do século XVII.

⁴² Caracterizado por duas inclinações em cada um de seus quatro lados.

⁴³ 楊洲周延 1838 - 1912.

⁴⁴ Caracterizado pelo destaque da parte traseira do vestido, que era drapeada ou amarrada de várias maneiras e ia da altura do calcanhar até a cintura.

fraque, ambos os sexos utilizavam luvas de couro ou seda e sapatos de couro. Os casais bailam ao som de músicos tocando instrumentos ocidentais, também vestidos à moda estrangeira. O lustre é objeto também ocidental, porém todo o desenho do ‘cenário’ de fundo externo com árvores, flores e cores suaves em dégradé remetem ao estilo japonês.

Com o desejo de parecer europeu em todos os aspectos possíveis, Inoue solicitou à orquestra que tocasse músicas apreciadas nas capitais europeias. A dança era o principal a se fazer no Rokumeikan. Damas e cavalheiros eram esperados em trajes estrangeiros. As reuniões para a prática regular da valsa, quadrilha e danças semelhantes foram iniciadas em 1884. Duas damas da nobreza japonesas eram as organizadoras, e os professores, estrangeiros.

Durante seu auge, no meio da década de 1880, o local hospedou inúmeros bailes elegantes, jantares formais, performances musicais e outros eventos ocidentais no estilo da alta sociedade.

Dallas Finn (1995, p.98) descreve a impressão do escritor Loti ao visitar o Rokumeikan quando compareceu a um dos bailes, em novembro de 1886, para comemorar o aniversário do imperador:

[...] Loti apreciou mais a festa do que o prédio. Sob lamparinas a gás, o prédio de tijolos pintados de branco e seus dois andares com galerias abertas para o jardim, remetiam a ele um cassino francês [...]. Os salões, sala de jogos e para fumar no interior do primeiro andar; a escadaria central; e o salão de baile do segundo andar com lareira de mármore, não o impressionaram tanto quanto seus interiores: belas flores, três mesas de *buffet*, duas orquestras que revezavam quadrilhas francesas e valsas alemãs, e como ele mesmo descreveu, "o grande mundo de *Yeddo*⁴⁵ vestido de preto [...]". Embora ele tivesse preferido as damas aos cavalheiros, concluiu que os japoneses certamente aprenderam como promover uma boa festa.

A impressão causada em Loti demonstra a capacidade dos japoneses de terem se adaptado e conseguido reproduzir os costumes ocidentais. O interessante é que o autor francês não tenha se impressionado pela arquitetura do edifício, pois talvez tivesse se sentido tão familiarizado que se sentisse ‘em casa’.

⁴⁵ 江戸 é hoje pronunciado Edo, mas a romanização antiga pode ser Yedo ou Yeddo, a vogal ‘ye’ desapareceu e se agregou a ‘e’.

Figura 15 – *Bazar de caridade das damas no Rokumeikan*
Hashimoto Chikanobu⁴⁶, tríptico, xilogravura colorida, dimensões: 37,1 x 72,7 cm,
novembro de 1887

Na figura 15, novamente as damas e cavalheiros usam trajes ocidentais. Podemos reparar também na decoração do local, nos ramos de flores e nas bandeiras do Japão citados anteriormente. Este não era um evento de dança e sim de caridade, atividade também recém-importada.

Por volta do ano da realização da obra acima, o Rokumeikan sofria ataques tanto de conservadores quanto de progressistas, que argumentavam que ele não alcançara seu objetivo de terminar com os tratados desiguais com alguns países. Críticas à sua excessiva ocidentalização também foram feitas. Segundo Finn (2006), o status do Rokumeikan mudou, as aulas de dança terminaram e, em 1888, a propriedade foi colocada à venda.

Fewster e Gorton (1987) afirmam que alguns japoneses ficaram receosos de que a influência do ocidente pudesse prejudicar o caráter japonês da vida no Japão. Muitos começaram a questionar a superioridade de todas as influências ocidentais, e acreditaram que as ideias tradicionais japonesas continuavam importantes. Em certos aspectos, esta mudança refletia tanto o aumento da autoestima nacional tanto quanto a dúvida em relação ao futuro. Desta vez, as críticas e questionamentos vieram de japoneses, ao contrário dos citados

⁴⁶橋本周延 1838 - 1912.

anteriormente, realizados por estrangeiros em relação à ocidentalização de aspectos arquitetônicos da cidade.

Fiévé e Waley utilizam o autor Kôda Rohan⁴⁷ para falar sobre a modernização do país, os problemas criados e as críticas recebidas:

[...] Rohan escreveu sua investigação no tempo em que a modernização do Japão atingiu seu pico. Neste ponto, a industrialização e urbanização criaram sérios problemas sociais e a questão de uma identidade nacional já mostrava sinais de nacionalismo inicial. Rohan critica a visão mecânica governamental da cidade e sua política de tratar Tóquio como um objeto. É essencial para a crítica de Rohan que ele tenha nascido dentro de uma família da antiga Edo e ter desprezado as novidades recém-chegadas do Japão ocidental por causa de seu 'provincianismo'. Ele defendeu a reconstrução social da cidade em vez das reformas de exibição do governo. [...] *One Nation's Capital*⁴⁸ pode ser lido como a tentativa de Rohan de superar a alienação causada pela modernização no Japão ao criar uma nova comunidade urbana. (2003, p. 298-299)

Os mesmos autores afirmam que, durante o século XX, Tóquio experimentou um grande crescimento e se tornou uma cidade do mundo ao fundir diversas identidades dentro de uma nacional. O próprio Kôda não tinha somente o Japão em consideração, mas importava-se, por exemplo, com o problema de criar uma identidade de Tóquio, questão que existe ainda hoje. Inclusive, nas décadas de 1980 e 1990, foram feitas tentativas para construir uma identidade unificada da cidade, assim como atividades de planejamento e arquitetura.

Retornando a década de 1890, nota-se que o primeiro Hotel Imperial foi inaugurado próximo ao Rokumeikan, definindo-o principalmente em relação ao tamanho (três andares, oitenta e quatro quartos, salão de dança para seiscentas pessoas, sala de jogos, bibliotecas e um salão com órgão e piano). A abertura do hotel suprimiu a necessidade de se possuir mais um local como residência para os visitantes estrangeiros. Embora a reação nativista não tenha diminuído a construção de prédios em estilo ocidental em Tóquio, o aumento da ocidentalização do Japão e o crescimento do sentimento de cultura nacional diminuíram a importância do Rokumeikan.

⁴⁷ Kôda Shigeyuki, escritor japonês que usou o nome artístico de Kôda Rohan (幸田 露伴 1867 - 1947).

⁴⁸ *Ikoku no shuto* (One nation's capital). Tokyo: Iwanami shoten, 1993. Livro que o autor escreveu durante a era Meiji, sobre a condição de Tóquio, a relação do cidadão com a cidade, as ideias ocidentais influenciando a cultura japonesa (considera a modernização necessária), e sobre o passado histórico de Edo e sua nostalgia ao considerar que a era de ouro deu-se na fundação da cidade por Tokugawa Ieyasu (徳川 家康 1543 - 1616).

O prédio foi vendido em 1890 para a associação da nobreza *kazoku*⁴⁹ japonesa. Em 1897, Josiah Conder foi chamado para reparar e realizar alterações na construção. Após as reformas (instalação de eletricidade, modernização dos quartos de hóspedes e adição de outro andar ao pavilhão central), o novo prédio ficou conhecido nas próximas décadas como Clube dos Nobres (*Kazoku Kaikan*).

Conforme Pat Barr e Edward Seidensticker (*apud* Roman Cybriwsky, 1998) afirmam, este curto período é chamado de era Rokumeikan, e permanece frequentemente lembrado por seu grande esplendor em filmes e novelas televisivas que romancearam as primeiras experiências de sucesso do Japão em modos ocidentais. Para o governo Meiji, a proposta foi demonstrar aos estrangeiros que os japoneses eram ‘civilizados e iluminados’ e, dessa forma, convencer os poderes ocidentais, com quem o Japão tinha sido forçado a assinar tratados comerciais desiguais nas décadas de 1850 e 1860, que os outros países deveriam renegociar⁵⁰. Quando o governo falhou, o Rokumeikan perdeu sua popularidade e iniciou seu declínio. Em 1935, o prédio é demolido parcialmente. Sua demolição total deu-se em 1941, segundo Finn (2006), por razões meramente comerciais.

⁴⁹ Significa literalmente ‘linhagem florida’ (華族). Existiu no Japão entre 1869 e 1947.

⁵⁰ Em 1899 houve a eliminação dos Tratados de Desigualdade, porém o Rokumeikan havia sido vendido nove anos antes.

Figura 16 – Hotel Imperial
Anônimo, fotografia albumina, 1893

A fotografia acima nos mostra a fachada do primeiro Hotel Imperial, conhecido como *Teikoku Hoteru*, localizado próximo a Hibiya. A arquitetura era semelhante à do Rokumeikan, pois também foi projetado por Condor. Parcerias com as mais modernas empresas foram feitas para construírem um prédio elegante e bem equipado. O estilo do prédio era vitoriano⁵¹; construído em madeira, foi por muitas décadas o único hotel na capital japonesa totalmente na linha ocidental. Era caracterizado pelas janelas modelo *bay* (às quais podemos ver na parte superior da fachada), colunas, frontão⁵², e pórtico coberto por arcos.

⁵¹ Estilo datado da época da rainha Vitória da Inglaterra, entre os períodos de 1837 a 1901.

⁵² Parte que vem do exterior do teto cobrindo a varanda.

Figura 17 – *Sala de estar do Hotel Imperial*
Anônimo, fotografia albumina, 1893

A fotografia acima mostra os móveis (cadeiras, sofás e estante), objetos decorativos (quadros, lustres e vasos), janelas e porta, todos no modelo ocidental, de um dos cômodos do hotel. Poderíamos dizer que a decoração é desterritorializada, pois não há nenhum detalhe que remeta ao estilo japonês.

O estabelecimento hospedava visitantes estrangeiros e era um local de encontros sociais da aristocracia japonesa. O hotel oferecia camas norte-americanas caras, equipadas com roupa de cama irlandesa, talheres de prata inglesa, vinhos franceses raros, lareiras e o primeiro salão de jantar do país a servir carne vermelha e suína.

A construção foi destruída pelo fogo decorrente do terremoto ocorrido na noite de inauguração de seu sucessor, projetado pelo arquiteto norte-americano Frank Lloyd Wright (1867 - 1959), em 1923, no bairro de Hibiya.

No mesmo ano da abertura do primeiro Hotel Imperial, as principais ruas da cidade foram consertadas e ampliadas em um plano de renovação urbana

oficialmente planejado, e inspirado nos projetos de Georges-Eugène Haussmann⁵³ para Paris. Estes projetos introduziram uma nova noção de escala para as maiores avenidas de Tóquio, e alteraram a aparência da cidade.

De acordo com Jinnai (1995), os japoneses focaram mais no aspecto geral do design urbano europeu, nos princípios de arquitetura e na consciência de mudança da sociedade, amadurecida com o crescimento econômico, seguidos da forma geral dos prédios, de sua disposição dentro de um terreno e da relação destes prédios uns com os outros, e finalmente do próprio espaço urbano. Com este aprofundamento e ampliação de dimensões copiados do ocidente, o cenário e a estrutura espacial de Tóquio foram vagarosa e gradualmente modificadas.

O governo tinha planos de projetar o centro da cidade seguindo o modelo neo-clássico alemão, sob a orientação de arquitetos estrangeiros. A maior parte das novas instituições como bancos, escolas, teatros, bibliotecas e ministérios foram construídos em estilo ocidental para continuar expondo o sucesso japonês no processo de construção de uma nação.

Jinnai (1995) afirma que o processo de mudança em Tóquio durante o período Meiji manteve-se em contraste ao tipo de modernização ou ocidentalização que outras cidades asiáticas ou árabes foram submetidas, como cidades coloniais.

Ao contrário de projetos europeus em territórios ocupados, que geralmente intencionam manifestar a cultura do ocupante, as propostas japonesas misturaram conceitos ocidentais e tradições locais. [...] Reflexo de cidades ocidentais e atitudes coloniais e não de uma visão particular de uma cidade japonesa ou asiática, cuja aparência e bases históricas são distintas. (FIÉVÉ; WALEY, 2003, p. 317)

Para complementar:

[...] Tais cidades colonizadas foram frequentemente divididas em duas seções claramente separadas e segregadas - uma seção tradicional ou étnica para os nativos, e outra moderna para os ocidentais [...]. Em Tóquio, os elementos culturais heterogêneos foram combinados agressivamente para criar um amálgama de sombras neutras multicoloridas. [...] (JINNAI, 1995, p. 140)

⁵³ Planejador civil francês (1809 - 1891) cujo nome é associado à reconstrução de Paris entre 1852 e 1870. O projeto abrangeu todos os aspectos de planejamento urbano, tanto no centro de Paris quanto nos distritos à sua volta: ruas e bulevares, regulamentações impostas nas fachadas de seus prédios, parques públicos, esgotos e tratamento da água, instalações públicas e monumentos públicos.

Ainda segundo o autor (Jinnai, 1995), a Europa teve uma longa história na qual as cidades e a arquitetura coexistiram em um equilíbrio tenso, mas harmonioso. Este tipo de balanço serviu como premissa-chefe na construção da cidade europeia em tempos modernos. Os japoneses do período Meiji não poderiam ter esperado compreender os mecanismos urbanos criados nesta longa história, entretanto, era natural para eles estarem ofuscados pelos trabalhos individuais de arquitetura que se tornaram símbolos da cidade. A aparência de prédios-referência em Tóquio era um fenômeno novo, e esta noção era desconhecida em Edo, que apreciava mais as visitas famosas, conquanto compostas também de elementos urbanos.

À parte dos prédios em evidência que expressaram o espírito de uma nova era, muito da estrutura urbana pré-moderna sobreviveu intacta. As pessoas de Meiji não poderiam - e não tinham necessidade de - mudarem seus modos de um dia para o outro e começarem a prestar atenção no efeito criado pelas filas de prédios na formação de um distrito ou de outra forma urbana. Suas preocupações imediatas mantinham-se em expressar o espírito da civilização e iluminação dentro da estrutura de prédios e terrenos individuais.

Segundo Finn (1995), entre 1900 e 1912, a grande maioria dos prédios se manteve tradicional no estilo e no material - houve mudanças nos prédios a serem construídos a partir desta época com a utilização de novos métodos e estilos. Apesar da predominância de madeira e tijolo vermelho, outros materiais como granito, mármore, terracota, ferro e concreto reforçado, foram introduzidos. A profusão de estilos floresceu: renascentista, gótico, neoclássico e Tudor.

Figura 18 – Estação de Tóquio
Anônimo, fotografia, década de 1920

O mesmo autor afirma que o último grande prédio cuja construção teve início na era Meiji foi a estação de Tóquio em 1908, localizada em Marunouchi e fundada em 1914. Seu projeto ficou a cargo de Tatsuno Kingo⁵⁴ para celebrar a vitória do Japão na guerra contra a Rússia.

O exterior da construção forneceu um vasto espaço para o planejamento de Tatsuno: sua fachada foi construída em tijolo vermelho, amplos arcos sobre a entrada principal, cúpulas em minitorres, janelas e pilastras de dois andares, parapeitos e janelas retangulares na parte superior. De acordo com Finn (1995, p. 248), o arquiteto chamava esta obra de “seu estilo renascentista”. Os métodos de construção eram típicos do final da era Meiji, consistindo de composição de ferro inglês e norte-americano. A construção foi reforçada com concreto para suportar o peso do prédio, além de concreto na fundação e entre os andares. Era o maior prédio de tijolos em todo o país.

Em 1945, a estação sofreu ataques durante bombardeios aéreos na Segunda Guerra Mundial, mas foi rapidamente reconstruída. As bombas destruíram o teto, as cúpulas de vidro, o terceiro andar e o interior de madeira. Na reconstrução foram feitos tetos simples no formato octogonal em vez das elegantes cúpulas originais, e não houve verba para a reconstrução do terceiro

⁵⁴ 辰野金吾 1854 - 1919.

andar. Esta estrutura de dois andares data de 1947. E as reformas ainda continuam, a que atualmente encontra-se em andamento tem previsão de término em 2011.

Voltando para a década de 1910, foi somente a partir deste período que os métodos europeus de planejamento urbano e construção foram introduzidos e sistematicamente compreendidos no Japão. Apesar do foco anterior ter sido a transformação de Tóquio em uma capital ‘adequada’ e um país ‘civilizado e iluminado’, produzindo novas imagens urbanas no centro da cidade, durante as décadas de 1910 e 1920, uma nova fase de modernização e ocidentalização chegou, com grande ênfase na construção de espaços urbanos para a população. Neste contexto, espalhou-se a noção de praças e largos, que seguiram os modelos alemães.

Anteriormente a esta época, apesar da modernização arquitetônica da cidade, segundo Jinnai, os lugares de diversão para os moradores de Tóquio ficaram restritos a locais fora da região central, ao contrário das cidades ocidentais:

O replanejamento de distritos e ruas criou um grande número de avenidas diretamente moldadas do desenho europeu. Mas a questão ainda continua: tais passagens esplêndidas trouxeram deleite para os japoneses modernos, que ainda possuíam noção tradicional de espaço? Parece que não. No ocidente, as ruas urbanas e praças amontoavam-se com escritórios, lojas, restaurantes e prédios de apartamentos, que se tornaram o foco de atividade onde os cidadãos alegremente se reuniam. Mas não no Japão. Lá, por causa do aumento do preço das terras, as ruas principais de todas as maiores cidades e especialmente de Tóquio se transformaram em espaços reservados para atividades de negócios, privando as pessoas de locais para relaxarem [...]. (1995, p. 130)

As últimas décadas de Meiji e início da era Taishô (1912 - 1926) foram, no geral, um período produtivo. A população da cidade aumentou rapidamente, beneficiou-se dos estrondos causados pelas duas guerras durante as quais a produção industrial foi grandemente expandida, e houve investimento pesado em novas infra-estruturas urbanas, que abrangeram desde uma densa rede de linhas de trem e bondes elétricos, projetos de controle de enchente do rio Sumida⁵⁵, até o aumento do número de amplos escritórios de estilo ocidental chamados *biru* (fato ocorrido depois de 1917, por causa da pronúncia da palavra inglesa *building*), em

⁵⁵ Rio principal de Tóquio.

um centro de cidade ainda mais impressionante, e que nos dias atuais permite o acesso da população e de visitantes a diversas formas e opções de entretenimento.

De acordo com Kishida Hideto (1964), no início da era Taishô, os jovens arquitetos japoneses foram influenciados pela arquitetura moderna da Áustria e Alemanha, e nomes como Otto Wagner⁵⁶, Josef Hoffmann⁵⁷ e Peter Behrens⁵⁸ tornaram-se bem familiares a eles.

Arquitetos japoneses treinados no ocidente retornaram e começaram a realizar obras. Prédios modernistas começaram a ser construídos a partir de 1920, através das obras promovidas pela primeira Lei de planejamento da cidade, decretada em 1919.

Segundo Jinnai (1995), com o decreto de planejamento da cidade e a lei de 1919, a base legislativa para a construção urbana subsequente foi estabelecida. Quase tudo que pode ser considerado termo técnico de planejamento das cidades de hoje apareceu neste período, e a vista de Tóquio assume a forma atual.

De acordo com Jinnai (1995), diferente do período Meiji, quando a luz da Civilização e Iluminação brilhou quase que exclusivamente nos prédios pertencentes ao estado e pela combinação de finanças (*zaibatsu*)⁵⁹, a modernização da década de 1920 fez-se sentida nos espaços urbanos do dia-a-dia, ao redor da vida atual das pessoas, os designs dirigiam-se não somente à função e utilidade, mas também à beleza e conforto. O espírito modernista, baseado nas ideias da democracia Taishô (constituída a partir de novas oportunidades para entretenimento público, 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. O autor não considera exagero dizer que o protótipo de Tóquio como ela aparece hoje tenha surgido durante este período, mesmo que, por duas vezes, grande parte de Tóquio tenha sido reduzida a ruínas queimadas. A primeira vez, deu-se após o terremoto Kantô, em 1923, e a segunda, durante a

⁵⁶ Otto Koloman Wagner (1841 - 1918), arquiteto austríaco e um dos fundadores da construção de cidades modernas.

⁵⁷ Arquiteto austríaco (1870 - 1956) e designer de produtos.

⁵⁸ Arquiteto alemão (1868 - 1940), considerado o primeiro designer da História.

⁵⁹ *Zaibatsu* 財閥 significa literalmente "propriedade". Termo que se refere ao conglomerado de negócio industrial e financeiro no Japão cuja influência e tamanho permitiu o controle em partes significantes da economia japonesa da era Meiji até o fim da guerra do Pacífico.

Segunda Guerra Mundial. Por esses motivos, é difícil encontrar uma casa com mais de 100 anos na cidade.

Figura 19 – Devastação na parte central de Tóquio depois do terremoto e dos incêndios de 1923
Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 85

A fotografia mostra a destruição e as ruínas provocadas pelo terremoto Kantô que destruiu grandes partes de Tóquio e Yokohama. Este foi o primeiro teste para o novo planejamento e a chance para a ampla escala de reconstrução da capital japonesa.

O epicentro foi na Baía de Sagami, sudoeste da cidade, próximo da baía de Tóquio, e houve prejuízo sobre uma grande área que cobria partes de sete províncias (Tóquio, Kanagawa, Chiba, Ibaraki, Saitama, Yamanashi e Shizuoka). A conurbação Tóquio-Yokohama foi gravemente abalada. O pior prejuízo foi em Koto, seção de Tóquio. Nesta área, aproximadamente 30% de todas as casas foram derrubadas e 60% da capital japonesa viraram cinzas.

Figura 20 – Sobras do prédio *Ryounkaku*⁶⁰ em Asakusa, após o terremoto
 Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 84

⁶⁰ *Ryounkaku* (凌雲閣) significa Pavilhão ou Torre que supera as nuvens, também foi conhecido por Asakusa Junikai (浅草十二階), que significa literalmente doze andares de Asakusa. O projeto era do engenheiro escocês W. K. Burton (1856 - 1899), datado do final da década de 1880. Seu estilo era renascentista, o material utilizado foi tijolos vermelhos nos dez andares inferiores e estrutura de madeira nos dois andares superiores. Foi o primeiro arranha-céu no estilo ocidental construído no Japão. Ele ficou erguido de 1890 até o desastre, que atingiu principalmente os andares superiores, sua torre foi demolida em seguida por ter sido considerada insegura. Era a atração mais popular da cidade e foi mostruário das novas tecnologias, como o fato de ter tido o primeiro elevador do Japão.

Figura 21 – Prédio *Ryounkaku* antes do terremoto (prédio mais alto)
Anônimo, imagem de cartão-postal, s/ data

O terremoto foi visto pelos planejadores como uma grande oportunidade para reestruturar a cidade de acordo com os padrões mais modernos. Novas linhas de rua, bem como suas ampliações, foram traçadas. Houve uma reorganização da rede de estradas de ferro e melhoria no sistema de água e esgoto, além da criação de espaços abertos. Especialmente durante este período de reconstrução, os espaços abertos em encruzilhadas vieram a ser respeitados como largos, importantes componentes do design urbano. Muitos dos bairros antigos e intactos, presentes na Tóquio atual, datam da reconstrução que tomou lugar depois do terremoto.

Segundo Kishida (1964), a partir de 1925, um novo movimento de arquitetura, chamado de 'estilo internacional', promovido por arquitetos como Le Corbusier⁶¹ na França e Walter Gropius⁶² na Alemanha, começou a exercer influência nos arquitetos japoneses. Como exemplos, o autor aponta o Escritório Central dos Correios, o Hospital *Teishin* e o Clube de Golfe. Nas casas residenciais, esse estilo também foi utilizado por alguns arquitetos, porém, o autor considera difícil harmonizá-lo com as condições do dia a dia japonês.

⁶¹ Charles-Edouard Jeanneret-Gris (1887 - 1965), mais conhecido pelo pseudônimo de Le Corbusier. Arquiteto, urbanista e pintor francês de origem suíça, é considerado um dos mais importantes do século XX.

⁶² Arquiteto de origem alemã (1883 - 1969), considerado um dos principais nomes da arquitetura do século XX.

Figura 22- Centro de Tóquio
Fonte: Cybriwsky, 1998, p. 89

A fotografia 22 mostra o centro da capital japonesa após a invasão aérea de 1945. Na parte central, vemos os locais próximos a Nihonbashi. A parte superior mostra a seção administrativa de Koto junto ao rio Sumida.

A demolição em grande escala e a reconstrução da cidade seguiram em rápido crescimento durante o período pós-guerra. A vista da cidade foi completamente mudada. Quase toda a cidade japonesa foi construída desde a Segunda Guerra Mundial, os poucos que pré-datam tanto as reconstruções atuais quanto as explosões das bombas tendem a ser somente um pouco mais antigos.

De acordo com Jinnai (1995), a Tóquio do período Meiji substituiu mais ou menos facilmente o legado urbano de Edo, e expressou o espírito da nova era mediante a notoriedade de elementos individuais. Em contraste, durante o fim da era Taishô (1912 - 1926) e início do período Shôwa (1926 - 1989) as ideias ocidentais do planejamento da cidade foram introduzidas e o conhecimento de seus métodos de construção do espaço urbano foi aprofundado. Nesta época, o atual sistema, ou contexto de Tóquio como uma cidade, foi refeito com programas modernos. Este

período pode ser considerado o terceiro estágio da formação da cidade⁶³. A Tóquio dos dias atuais é resultado da extensão dessas três camadas formadas historicamente, uma sobre a outra. Sua interação deu a Tóquio uma aparência diferente das cidades ocidentais, e única para si.

O tempo passa e os prédios sofrem perdas. Mas o legado histórico não desaparece facilmente. Em vez disso, definem os distritos urbanos de hoje e servem como um controle na despersonalização da vida e da cultura. Tóquio, apesar do avanço na modernização e homogeneização de seu espaço, preservou a grande variedade de imagens de lugares que construíram a Cidade Alta⁶⁴, parcialmente por causa de sua abundante paisagem variada e parcialmente por causa de sua espacialidade única - ou melhor, estrutura antropológica, uma combinação específica de terreno, construção e rua em um local urbano específico. (JINNAI, 1995, p. 21)

Donald Richie (1992) afirma que Tóquio não é feita para durar, pois trata-se de uma exposição internacional que ainda não acabou. Se a estrutura da cidade no Japão se mantém 'primitiva', então essas estruturas que parecem extremamente contemporâneas são como as tendas dos nômades - com a diferença de que a mudança japonesa acontece não no espaço, mas no tempo.

De acordo com Cybriwsky (1998), os objetivos dessas mudanças são o aumento da qualidade da vida urbana e, ao mesmo tempo, melhoria na posição da cidade na competição com os 'rivais' rapidamente construídos no oceano Pacífico e outros locais como: Hong Kong, Xangai, Cingapura, Jacarta, Los Angeles, Nova York, Londres e outros, incluindo Osaka. A construção expandirá Tóquio em todas as direções possíveis: (1) para cima - para novas alturas de arranha-céus; (2) para fora - margens mais distantes do plano Kantô e até mesmo dentro da baía de Tóquio; e (3) para baixo do solo - onde mais infraestrutura urbana está localizada (como os inúmeros comércios que se formam em volta das saídas das estações do metrô e trens, formando verdadeiros shopping centers subterrâneos).

A hipótese citada por Richie (1992) é a de que a cidade ocidental é planejada e construída para durar. Acredita-se que o que o homem a constrói, que ela durará e que seus descendentes irão usufruir dela. O complexo urbano pode ser adicionado a prédios individuais que podem ser substituídos, a própria estrutura

⁶³ O primeiro estágio encerra-se com a construção do Rokumeikan em 1883, e a construção de prédios isolados. O segundo ocorre de 1910 a 1920, e a edificação de espaços para a população.

⁶⁴ A Cidade Alta ou *Yamanote* era a parte localizada nas altas colinas onde vivia a aristocracia, enquanto que Cidade Baixa ou *Shitamachi* era a região 'na água' junto ao rio Sumida, caracterizada pelos plebeus.

pode ser alterada, mas a suposição continua sendo a de que, uma vez construído, ele se mantém intrinsecamente como era.

O mesmo autor possui também uma hipótese oriental, percebida particularmente nas cidades do Japão e especialmente em sua capital. A cidade não é planejada e todos os prédios são resultados de uma renovação quase que rotineira. As oportunidades para redesenhar a cidade - terremotos, incêndios, bombas de guerras - são ignoradas e prédios sólidos mais novos do que as pessoas que neles residem são destruídos para darem espaço para o novo. A hipótese é que a própria cidade é provisória, e que o arquiteto consequentemente constrói para o presente.

Concordamos com Richie em relação à questão da reconstrução da cidade, mas é preciso lembrar que houve planos para reconstruir Tóquio de modo organizado e estas oportunidades foram aproveitadas, por exemplo, na ampliação das ruas seguindo o modelo francês, construções de largos e outros monumentos seguindo os modelos europeus, como citados anteriormente.

De acordo com Jinnai (1995), os prédios modernos tornaram-se marcas, tomando lugar de templos, santuários e quarteirões de prazer. A arquitetura se tornou objeto de afeição popular quando o assunto é relacionado a representações visuais. Entretanto, perdido neste processo, estava o modo tradicional de contextualização dos prédios dentro de uma cena. De um ponto de vista histórico, a transformação da perspectiva urbana que começou no período Meiji prenunciou o desequilíbrio da Tóquio dos dias presentes, que carece de uma unidade, apesar dos numerosos exemplos individuais de excelente design de arquitetura.

Deste modo, a ideia de destruição e construção contínua é forte, e Tóquio sempre parece estar 'em obras', e talvez nunca seja terminada. A hipótese de Richie (distante daquela segundo a qual a cidade ocidental pode ser vista e ter uma continuidade do passado) é que o 'agora' é importante, mas a importância deste 'agora' se mantém dentro de um sistema da permanência aceita dentro de uma mudança contínua.

No ocidente, há reverência para prédios importantes e esforços são frequentemente realizados para preservá-los através dos tempos, e reconstruí-los fielmente caso sejam danificados. Mas é dito que isto não é muito praticado em Tóquio, segundo Richie (*apud* Cybriwsky, 1998), porque a cidade é impermanente (como vimos, nos diversos exemplos de construções mencionados anteriormente).

Sabendo que Tóquio está constantemente mudando, se redesevolvendo, e sempre construindo para cima e para fora, a cidade também permanece em um lugar, mantendo seu passado em determinados locais, de modos especiais e particulares.

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”; notam também um sentimento de liberdade ao encontrar colunas dóricas⁶⁵ que não sejam fachadas de instituições financeiras, ou telhas vermelhas que não remetam à Espanha.

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 destacam-se dentre os aspectos que foram importados.

Para Richie (1992), essa internacionalidade faz-se presente nas centenas de redes fastfood norte-americanas combinadas com a arquitetura que imita o estilo colonial europeu. Há uma *Fontana di Trevi* de gesso e uma pensão pública modelada conforme o Palácio de Versailles; dúzias de restaurantes chineses com laqueados vermelhos e mesmo número de estuques⁶⁶ brancos italianos; milhares de lojas de roupas de grifes estrangeiras famosas (Gucci, Dior, Yves St. Laurent e também de estilistas brasileiros: Carlos Miele, Oskar Metsavaht e Alexandre Herchcovitch) estampadas em todas as direções; existe uma imitação de Baker Street direto de Londres; o Museu de Arte Ocidental no parque Ueno abriga peças de Auguste Rodin por todo o jardim e há até mesmo uma catedral ortodoxa russa com cúpula em forma de bulbo.

Por um momento, alguém pode pensar em Tóquio como um lugar perfeitamente moderno e internacional que pertence claramente à vanguarda entre as maiores cidades do mundo. Isto é [...], perfeitamente sintonizado às últimas tendências de moda e tecnologia de todo o mundo e meca insuperável de cultura. É prazeroso por seus diversos exemplos espetaculares da recente arquitetura contemporânea, suas maravilhosas lojas de departamento, shopping centers e diversas outras atrações. Mas no

⁶⁵ A ordem dórica foi a primeira e a mais simples das ordens arquitetônicas gregas (Coríntia, Dórica e Jônica). Surgiu no Peloponeso, no início do século VII a.C., e apresenta-se no auge no século V a.C. É empregada principalmente no exterior de templos dedicados a divindades masculinas, definindo um edifício em geral baixo e de caráter sólido.

⁶⁶ Massa branca ou policromada composta de cal, areia fina, pó de mármore e gesso, usada em variados tipos de ornatos elevados, muros exteriores, interiores ou em tetos.

instante seguinte, há uma mudança de cenário, algo acontece e apresenta Tóquio como uma pequena cidade em vez de uma gigante, como um local que está sempre ligado ao passado mais do que à vanguarda do futuro [...]. (CYBRIWSKY, 1998, p.1)

Ainda utilizando o autor quando este afirma que alguém pode concluir que os famosos marcos da cidade e as centenas das empresas de negócios (por exemplo, restaurantes e lojas de café) usam temas americanos e europeus na decoração, e seria possível concluir que a cidade é verdadeiramente internacional. Todos os restaurantes chamados *Colorado* (rede de lojas), as incontáveis lojas *Kentucky Fried Chicken*, as lojas de café chamadas *Miami*, e os bares de sinuca chamados *Chicago* (em Kichijoji), *Los Angeles* (em Harajuku), ou *Nova York* (em Shibuya), fariam Tóquio parecer internacional (ou norte-americana), mas apenas superficialmente.

3. CINEMA E IDENTIDADE CULTURAL

3.1. A imagem no cinema

De acordo com Rudolf Arnheim (1983), o cinema nos mostra o mundo não somente como ele aparece objetivamente, mas também subjetivamente, ao criar novas realidades nas quais os objetos podem se multiplicar; seus movimentos podem ser alterados e ações para o futuro ou passado podem ocorrer, além de sofrerem distorções, serem retardados ou acelerados. Somos levados para mundos mágicos onde a força da gravidade desaparece, poderes misteriosos movem objetos inanimados e coisas quebradas tornam-se inteiras novamente. O cinema cria pontes simbólicas entre eventos e objetos que não tiveram ligação possível na realidade e interrompe o progresso do mundo e das coisas.

A partir da afirmação de Arnheim, concluímos que os filmes são obras de arte por suas intenções, formas e/ ou conteúdos, são objetos compostos, estruturados em suas organizações de conjunto, destinados a agradar, emocionar, inquietar, provocar, entre outras reações.

Robert Stam (2003) afirma que, ao contrário do que professa Arnheim, são precisamente os 'defeitos' miméticos do cinema e sua facilidade para a manipulação por intermédio dos efeitos de luz, superposição, câmera lenta ou acelerada e montagem que fazem do cinema mais do que um simples registro mecânico, pois é capaz de expressividade artística. Ao transcender a representação mimética permitida pelo dispositivo mecânico, o cinema se institui como arte autônoma.

O cinema possui recursos variados e constitui um *locus* ideal para a orquestração de múltiplos gêneros e formas narrativas, podendo em um único ato fundir o povo a um indivíduo e uma cidade a um país. É impressionante a alta densidade de informação que se encontra à sua disposição, e os próprios meios materiais de expressão cinematográfica que possui (tais como os diferentes modelos de câmeras, negativos, equipamentos de iluminação, *travellings*, estúdios de som e inúmeros outros viabilizados principalmente pelo desenvolvimento tecnológico atual), ou seja, procedimentos audiovisuais próprios para que possa ser realizado, resultando em uma linguagem cinematográfica. Marcel Martin assim a analisa:

Sua originalidade advém essencialmente de sua onipotência figurativa e evocadora, de sua capacidade única e infinita de mostrar o invisível tão bem quanto o visível, de visualizar o pensamento juntamente com o vivido, de lograr a compenetração do sonho e do real, do impulso imaginativo e da prova documental de ressuscitar o passado e atualizar o futuro, de conferir a uma imagem fugaz mais pregnância persuasiva do que o espetáculo do cotidiano é capaz de oferecer. (1990, p. 19)

A linguagem cinematográfica fornece ferramentas necessárias para o filme criar o universo ideal para contar a história escolhida. O mesmo autor afirma ainda a respeito da linguagem cinematográfica que:

[...] Esteticamente a imagem fílmica atua com uma força considerável, resultante de todos os tratamentos ao mesmo tempo purificadores e intensificadores que a câmera pode impingir ao real bruto: a mudez do cinema outrora, o papel não realista da música e da iluminação artificial, os diversos tipos de planos e enquadramentos, os movimentos de câmera, o retardamento e a aceleração, todos eles são aspectos da linguagem fílmica [...]. (MARTIN, 1990, p. 25)

Jacques Aumont (2002) apresenta as teorias de Jean Mitry que também manifestam claramente o nível de existência da linguagem cinematográfica, insistindo no fato de que o cinema, ao mesmo tempo em que é uma representação do real, não é um simples decalque seu. A liberdade do cineasta e a criação de um pseudomundo, de um universo parecido com o da realidade, não se opõem à linguagem do cinema; é esta que permite o exercício da criação fílmica.

A imagem exibida no cinema é o que a representação na tela pode acrescentar ao personagem ou objeto mostrado em questão, à coisa representada. Esta relação é complexa, e segundo André Bazin (1991), podemos reduzi-la a dois grupos: a da plástica da imagem e a dos recursos da montagem. A plástica engloba o estilo de cenário e maquiagem dos atores, e de certo modo até mesmo suas interpretações, acrescida de iluminação e enquadramento, que fecha a composição da imagem. A respeito da montagem, após a edição das imagens, o espectador adota os pontos de vista que o diretor lhe propõe ver, segundo sua decisão do que deve ser mostrado, e as escolhas do cineasta são justificadas pela geografia da ação ou pelo deslocamento da ação dramática.

A câmera possui completa liberdade dentro do mundo imaginado, e procura sua imagem mais reveladora (através de enquadramentos, focos, controle de cores, edição, som e etc.) e o ângulo que mais a favoreça (narrativamente ou

esteticamente, o que significa que nem sempre o perfil mais fotogênico e belo é o registrado). A câmera pode estar pendurada no teto, olhar através de caleidoscópios, utilizar filtros coloridos, fechaduras ou lentes distorcidas para registrar a imagem com diversos níveis de definição, grãos, texturas e focos (nos dias atuais, alguns diretores preferem produzir tais efeitos digitalmente na fase de finalização do filme).

Arnheim (1983) explana a ilusão de uma ilusão. A ilusão de paralisação que vem da câmera ao perseguir um objeto em movimento é imitada por uma tomada de câmera habilmente feita de um objeto parado. A beleza desta ideia é o artifício segundo o qual o público é levado a acreditar que o objeto parado na filmagem possa realmente estar se movendo quando assistido na tela.

Um dos fatores que determina a diferença entre olhar uma imagem em movimento e a realidade é a ausência do sentido de equilíbrio e de outras experiências referentes à sensação de movimento. No dia a dia, sabemos se estamos olhando para frente, para cima ou para baixo; se nosso corpo está em descanso ou em movimento, e em qual tipo de movimento.

No entanto, como espectador, não podemos afirmar de qual ângulo uma cena foi filmada. Portanto, a não ser que o objeto nos ‘conte’, presumimos que a câmera esteja parada e que estava filmando o objeto em ação. Se um objeto em movimento aparece na cena, primeiro o espectador suporá que ele está realmente em movimento, e não que a câmera esteja passando por um objeto parado. Até que as coordenadas do espaço sejam relacionadas, a primeira ideia sempre será que o que aparece, por exemplo, na parte superior da tela, também se encontrava nesta posição quando foi filmado, e não que a câmera pudesse estar em algum outro local ou filmando de outro ângulo, o que, em se tratando de cinema, seria possível.

O relacionamento entre personagens e objetos na imagem, de um personagem com outro, do todo e de uma parte, é chamado de composição da imagem: o ângulo da visão, a perspectiva dentro da qual os objetos são registrados e a iluminação utilizada são componentes de grande importância para essa composição.

O enquadramento estabelece a relação entre o olho fictício – do pintor, da câmera ou da máquina fotográfica – e o conjunto organizado de objetos no cenário. Nos termos de Arnheim (*apud* Aumont, 1990), é uma questão de criação de centros visuais e de equilíbrio entre diversos centros.

A responsabilidade na escolha do melhor ângulo e modo de filmar uma cena é tomada em conjunto pelo diretor e o diretor de fotografia. Cabem ao diretor e diretor de arte tomar decisões relativas ao visual estético que transformará o roteiro em imagens. Todavia, o diretor - como artista - concebe e forma sua imagem de mundo através de qualidades sensoriais perceptíveis como cores, formas, sons e movimentos. As características expressivas destas percepções servem para fornecer material para interpretar o tema da narrativa a ser abordado.

O modo como o conteúdo do filme será selecionado e organizado é de responsabilidade do diretor que estabelece sua norma, uma base a partir da qual determina graus de importância para objetos e eventos dentro de seu mundo ficcional, pois ao posicionar a câmera onde o diretor deseja, o filme levará para a tela o que é essencial naquele momento. Como aqueles que serão os observadores interessados, esperamos que a imagem seja um registro ideal, salvo de contingências humanas, para que nossa atenção seja direcionada ao foco de maior importância, porque naquele instante, nada mais nos é mostrado, por ser menos relevante.

A respeito de nosso filme, a cidade de Tóquio, vista pelo olhar de Sofia Coppola, é uma cidade real, composta de construções arquitetônicas, meios de transporte, vias públicas e transeuntes; ou seja, ela existe de fato, assim como todas as cenas que lá foram realizadas. Porém, o modo como estas cenas são apresentadas seguiu sua orientação, e esta visão resulta de sua concepção como diretora e de sua experiência pessoal ao visitar a cidade.

Christopher Williams (1980) afirma que os filmes obedecem a regras de estrutura, narrativa, duração, orçamento, e, algumas vezes, seu objetivo é quase invariavelmente apresentado como tendo que contar a verdade de acordo com uma visão de mundo. No entanto, seria mais apropriado dizer que eles contam suas verdades dentro de uma estrutura de conjunto particular de linguagens disponíveis a eles - os diretores -, e mais indicados de acordo com a história a ser contada, como Sofia, que escreveu um roteiro totalmente autoral e pessoal baseado em sua própria vivência.

Esse ponto de vista controlado pelo diretor pressupõe uma procura contínua pela melhor forma de apresentação de eventos, de forma que, como público, podemos estar mais ou menos conscientes de estarmos vendo um mundo através de um olhar particular. O que possibilita ao diretor estabelecer sua própria maneira

de realizar o trabalho cinematográfico conforme sua visão sobre o universo ficcional a ser filmado.

Desde que o diretor decide filmar por um ângulo em particular, ele está apto a selecionar quais personagens e objetos permitirá aparecer no filme; ocultar os que não deseja mostrar, ou os que não deseja mostrar de uma só vez, e destacar os que considera importantes para enfatizar a ação e/ ou que ajudem a formar uma composição de quadro adequado às suas expectativas.

Segundo Williams (1980), quanto menos a imagem é comprometida em nos oferecer informação sobre o desenvolvimento do mundo no filme em questão, mais ele afirma sua própria significância tanto como uma visão reveladora daquele mundo particular quanto como uma apresentação particular do aspecto significativo. No caso de *Encontros e desencontros*, isto é reforçado pela narrativa inserida em uma cultura considerada pelo ocidente como exótica, distante e misteriosa, que serve para reforçar e unir a relação entre os personagens principais.

O mesmo autor (1980, p. 1-2) formula questionamentos relacionados ao realismo e à representação da realidade no cinema:

O problema do realismo aumenta quando tentamos ser específicos sobre quais são as formas deste complexo relacionamento e o que significam. A arte é sobre o mundo real, o expressa ou, indiretamente, age no mínimo como uma expressão de certos temas e o modifica no mundo real? Ou suas práticas específicas são tão poderosas – pelo menos em seu próprio campo – que é sempre algo mais, mesmo quando seu material parece se referir a objetos do mundo real, ou extrai o conhecimento do mundo real de seus leitores ou público para ser compreendido?

Afirmamos anteriormente que o diretor possui liberdade de criação sobre o mundo que deseja representar. Portanto, cada obra tem sua função particular e pode ser realizada de diversas maneiras para cumprir seu objetivo. Algumas são mais realistas, outras mostram mais a realidade do mundo e há as que se apropriam mais da fantasia.

A respeito do público, Jacques Aumont (1990) utiliza a teoria de Jean Pierre Oudart para designar o fato de que o espectador é induzido a um julgamento de existência das figuras da representação apresentadas pelos filmes, atribuindo-lhes um referente ao mundo real. Ou seja, que o espectador acredita que o que ele vê não é a verdadeira realidade, mas que o que foi visto na tela existiu ou pôde ter

existido no real, e crê, até certo ponto, na realidade do mundo imaginário representando a imagem.

Os filmes, suas histórias e personagens constroem, de modos indiretos, referência para o mundo real ou para uma ideia de mundo real (mesmo certos gêneros cinematográficos que desenvolvem universos completamente fora da realidade, como a ficção científica, retiram fragmentos ou referências da realidade), e compreender que tal referência é construída, faz parte do modo no qual os espectadores percebem estes mundos como reais ou criados.

Williams (1980) afirma que o público pode se reconhecer nas representações na tela: personagens, ideias, mitos, histórias, estruturas e modos de vida. Para Aumont (2002), a representação icônica, o dispositivo cênico do cinema e os fenômenos de identificação primária e secundária (câmera e personagens) fazem com que o espectador se encontre incluído na cena representada e que se torne, de certa forma, participante e presente na situação à qual assiste.

Segundo Aumont (2002), o efeito de realidade deve-se ao sistema de representação e, particularmente, ao sistema perspectivo herdado pelo cinema oriundo da pintura ocidental, enquanto o efeito de realidade se deve ao fato de que o lugar do espectador é marcado, inscrito, no próprio interior do sistema representativo, como se participasse do mesmo espaço. Esta inclusão faz com que ele já não perceba os elementos da representação como tais, mas como sendo os verdadeiros objetos.

A narrativa do filme apresenta ao público um mundo que tem de ser tomado como real ou, pelo menos em algum grau, como tal. Ainda que esta criação de universo ficcional esteja somente em um estágio, ela não pode ser tomada como uma total imitação ou ilusionismo. Como sugeriu Thomas Elsaesser (*apud* Williams 1980, p. 9): “o único elemento que é imitação mesmo no filme mais realístico é o movimento físico dos personagens”; outros importantes elementos, tais como os próprios personagens, estúdio ou locações, iluminação e/ou cores, e um nível diferente, mas relacionado à articulação da narrativa, tem de ser baseada em um significado que é parcialmente mimético, antes de serem imitativos, são auto-referenciais, o que significa que se referem a eles mesmos. Um personagem protagonista de filme se refere a outro, o cenário e a iluminação referem-se aos cenários e iluminação de outros, e assim por diante.

Martin (1990) defende que é necessário que o espectador mantenha certo recuo, que não acredite na realidade material e objetiva do que aparece na tela, que saiba que está diante de uma imagem fabricada, uma representação, e que não deve entregar-se à passividade diante do 'enfeitiçamento' sensorial exercido pela imagem, pois a representação cinematográfica é consequência de uma série de exigências, desde necessidades técnicas quanto estéticas, e está subordinada ao tipo de filme negativo utilizado, ao equipamento de iluminação disponível, à lente objetiva e à possibilidade de captação de som direto (caso seja necessária para a cena; e principalmente se ela ocorrer em local ao ar livre, sujeita a interferências sonoras como a de pessoas, pássaros, aviões, entre outros), assim como é determinada pelo tipo de montagem, encadeamento de sequências e direção. Tudo isso requer um vasto conjunto de códigos assimilados pelo público para que a imagem apresentada na tela seja considerada como semelhante em relação à sua percepção do real.

Em termos de artifícios do cinema, temos de perceber quais elementos de nossa experiência são aplicáveis e quais estão suspensos. A credibilidade de um mundo artificial e a confiança em um olho artificial dependem da consistência de sua ligação e identificação com nossa realidade e de um sistema de normas de nossa experiência.

A representação de mundo promovida pelo cinema é possível devido ao fato de que entre as formas artísticas ou modos de representação, o cinema aparece, segundo Ernst Cassirer (*apud* Aumont, 2008), como intensificadora do real, sendo este um dos objetivos centrais do cinema: possuir a capacidade de reproduzir o movimento, a duração do tempo e restituir o ambiente de uma ação e/ ou ambiente.

De acordo com Aumont (2002), o realismo da expressão cinematográfica é resultado de um grande número de convenções e regras que variam de acordo com épocas e culturas. A cada etapa pelo qual passou (cinema mudo, preto e branco, colorido), o cinema não cessou de ser considerado realista. O realismo aparece como um ganho de realidade em relação a um estado anterior de modo de representação. Esse ganho, porém, é infinitamente renovável não só em consequência das inovações técnicas, mas também porque a própria realidade jamais é atingida, pois o mundo real não pode ser retomado ou criado fielmente no cinema.

O filme tem o poder de ausentar o que nos mostra: ele o faz no tempo e espaço, porque a cena registrada já passou, não mais existe porque se desenvolveu em outro lugar que não na tela aonde vem se inscrever. No cinema, representante e representado são ambos fictícios.

Sofia Coppola aproveita a liberdade cinematográfica disponível e permitida por esta arte. Exemplificaremos seu uso na criação espacial de uma sequência do filme em que Charlotte viaja até a cidade de Quioto e visita o templo Nanzen-ji⁶⁷ e o santuário Heian Jingû⁶⁸.

O templo budista foi inicialmente construído em 1264 como uma vila para o imperador Kameyama⁶⁹. Em 1291 tornou-se local religioso, resultando em um complexo constituído de 12 templos menores.

O santuário Heian Jingû foi construído em 1895 para o aniversário de 1.100 anos da mudança da antiga capital para Quioto (capital anterior a Tóquio) e em homenagem a Kanmu⁷⁰ e Kômei⁷¹, respectivamente primeiro e último imperador enquanto a capital permaneceu na cidade.

Fisicamente se trata de dois locais distintos, dois espaços religiosos próximos geograficamente, porém separados e não vizinhos, como é possível visualizar na figura abaixo.

⁶⁷ 南禅寺 Nanzen-ji - Religião Budista de vertente Rinzai-zen.

⁶⁸ 平安神宮 Heian Jingû - Religião Xintoísta.

⁶⁹ 龜山天皇 Kameyama Tennô 1249 - 1305.

⁷⁰ 桓武天皇 Kanmu Tennô 737 - 806.

⁷¹ 孝明天皇 Kômei Tennô 1831 - 1867.

Fig. 23- Localização de Nanzen-ji e Heian-Jingû

No entanto, o modo como a montagem da cena foi feita não nos permite distingui-los separadamente e permanece a impressão de ser um só local. Além do que, não há diálogo ou alguma outra situação no filme que forneça esta informação. Portanto, concluímos que mesmo em filmes realizados em locações reais, que não permitem modificações físicas, objetivos como este podem ser alcançados fazendo uso somente da edição de imagens.

Mostraremos a seguir a sequência de imagens retiradas do filme, conforme a ordem em que aparecem cronologicamente. Esta primeira sequência é iniciada em Nanzen-ji, e é acompanhada desde o começo até a última imagem pela música 'Alone in Kyoto' composta pela dupla francesa Air, especialmente para a trilha sonora do filme:

Fig. 24 – Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual a personagem Charlotte sobe os degraus do local em direção ao portão principal, chamado *Sanmon*⁷²

⁷² 三門 Clássico pórtico do Zen Budismo que simboliza a entrada no pavilhão principal do templo, que simboliza os três portões: do vazio, imaterialidade e despojamento.

Fig 25 – Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual Charlotte para no portão *Sanmon*. Noivos se aproximam em meio à vegetação outonal

Fig 26 – Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* da qual os noivos e seus parentes aproximam-se do local de onde Charlotte os observa

Os frames iniciais da primeira sequência nos apresentam a arquitetura do lugar, estudantes japonesas visitando o local, a personagem adentrando no templo, e os finais mostram os noivos passando por Charlotte, parada no portão principal.

Outro fato interessante é que os noivos vestem roupas de cerimônia xintoísta⁷³, e não budista. Talvez por ter considerado o local mais cinematográfico e/ou de acordo com a narrativa da cena em questão, a diretora tenha preferido filmar deste modo, mesclando novamente ambas as tradições religiosas. Esta imagem é a que unifica os dois locais, não distinguindo-os geograficamente e nem aos seus costumes.

Na imagem seguinte (sequência abaixo), Charlotte anda por sobre as pedras, a partir desta imagem, a cena foi filmada no segundo local, o santuário Heian Jingû.

Fig 27 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* em que Charlotte caminha sobre as pedras *garyu-kyo*⁷⁴ no lago *Soryu-ike*, localizado no *Naka Shin'en* (Jardim do meio)

⁷³ No casamento xintoísta, o casal de noivos é acompanhado somente dos pais e parentes mais próximos durante a cerimônia. A noiva deve vestir *shiromuku* (vestimenta tradicional japonesa para casamento) branco; seu cabelo deve estar dentro de um acessório em forma de 'concha' usado no alto da cabeça e longe da face, que é coberta com um creme branco, e seus lábios pintados de vermelho; um véu cobre sua cabeça. Após a cerimônia, uma recepção que pode ocorrer em um hotel, restaurante ou clube, é oferecida a família e amigos.

⁷⁴ É o nome dado à série de pedras no lago, que foram dispostas desta maneira para que, ao pisar de uma a outra, as pessoas possam se sentir como se estivessem montadas em uma libélula voando no céu.

Fig 28 – Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* na qual Charlotte pratica o costume *omikuji*⁷⁵ realizado em templos e santuários

Fig 29 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* em que vemos as cores vermelha e preta presentes na arquitetura, a verde das árvores, e a branca da natureza orgânica das pedras

⁷⁵ Nesta tradição, oferece-se uma certa quantia de dinheiro, retira-se uma tira de papel de uma caixa que revela a boa ou má sorte da pessoa. No caso de má sorte, amarra-se o papel em um pinheiro (cujas palavras homófonas em japonês são o verbo 待つ *matsu*), onde a má sorte espera a pessoa, em vez de segui-la.

Fig 30 – Sequência de fotogramas do filme *Encontros e desencontros* em que Charlotte segue em direção ao *Outen-mon*

Ao final desta sequência, Charlotte caminha pelo santuário exterior (*Daigoku-den*) em direção ao *Outen-mon* (construção maior à direita). A ordem de filmagem parece ter sido a mesma da que vemos no filme, pois nos planos finais o céu escurece gradativamente ao movimento de câmera realizado, conhecido por ‘panorâmica’⁷⁶.

A ordem desta passagem havia sido planejada deste modo desde o roteiro (a sequência em questão está em anexo). Obviamente as imagens do filme não são fiéis ao roteiro (os planos de Charlotte andando sobre as pedras não constam no roteiro, podendo ser uma cena improvisada), mas o corte na edição do templo para o santuário já estava indicado desde o começo do projeto.

Talvez Sofia tenha considerado que a composição plástica da imagem e a dramaticidade da cena ganhariam mais força caso fosse mostrada desta maneira, pois não há necessidade narrativa de mostrar a personagem realizando o percurso de um local a outro, haveria ruptura do ‘clima’ introspectivo iniciado desde o momento em que a personagem está no *shinkansen* em direção a Quioto, e de seu próprio estado de espírito poético, e das cenas desde então. Já que segundo Martin (1990, p. 209) :

⁷⁶ Movimento realizado horizontalmente, da esquerda para a direita, ou vice-versa.

[...] O cinema reproduz de forma bastante realista o espaço material real e, além disso, cria um espaço estético absolutamente específico, cujo caráter é artificial, construído e sintético. De qualquer forma, o espaço dramático tal como aparece na tela não é de maneira alguma dissociável dos personagens que ali evoluem [...].

De acordo com Francis Vanoye e Anne Goliot-Létê (1994, p. 56), no cinema, a sociedade é representada através de escolhas baseadas no mundo real:

Em um filme, qualquer que seja seu propósito (descrever, distrair, criticar, denunciar, militar), a sociedade não é propriamente mostrada, é encenada. Em outras palavras, o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constroi um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real: pode ser em parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos 'defeitos', propondo um 'contramundo' e etc.). Reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. Estrutura a representação da sociedade em espetáculo, em drama (no sentido geral do termo) [...].

Nos termos de Vanoye e Goliot-Létê, o filme *Encontros e desencontros* pode ser considerado um reflexo, pois mostra uma das inúmeras possibilidades de recorte da cultura e sociedade japonesa. Sofia não recria os ambientes exibidos no filme, mas sim algumas situações relacionadas aos estereótipos japoneses que apresentam certo excesso em algumas cenas. Podemos citar alguns exemplos: Bob está dentro do elevador, cercado por japoneses de menor estatura que a dele; situação se repete quando Bob está no banheiro de seu quarto, vai tomar banho e se depara com um chuveiro que funciona em uma altura inadequada à sua⁷⁷; o mesmo personagem está no estúdio para a sessão fotográfica da campanha do uísque e não compreende as palavras em língua inglesa ditas pelo diretor japonês. Muito embora as situações descritas possam ter ocorrido em algumas circunstâncias reais, as formas de apresentação denotam certo exagero.

Segundo Williams (1980), a 'natureza' (forma material) do cinema concede uma função ideológica dupla, que tem sido reforçada por sua história: (a) ela reproduz, reflete ideologias existentes, e é usada (consciente ou inconscientemente) como um vetor no processo de circulação de ideologias; (b) produz sua própria ideologia: a impressão da realidade. Na tela não há nada, somente reflexos e sombras, e apesar disso, a primeira ideia que o público tem é de que a realidade está lá. E realmente

⁷⁷ A posição do chuveiro é regulável, porém mesmo colocado na altura máxima, continua baixa para o personagem.

está, mas de algum modo, manipulada. A primeira coisa que as pessoas fazem é negar a existência da tela: ela se abre como uma janela 'transparente'. Esta ilusão é o conteúdo absoluto da ideologia específica ocultada pelo cinema.

De acordo com Aumont (1990, p. 105), sua definição de ilusão, representação e realismo são:

A representação é o fenômeno mais geral, o que permite ao espectador ver 'por delegação' uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto. A ilusão é um fenômeno perceptivo e psicológico, o qual, às vezes, em determinadas condições psicológicas e culturais bem definidas, é provocada pela representação. O realismo, enfim, é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório para a sociedade que formula essas regras. Mais que tudo, é fundamental lembrar-se de que realismo e ilusão não podem ser implicados mutuamente de maneira automática.

O filme permite a ilusão de que o Japão está sendo representado na tela (e em alguma medida está), e de que passamos a conhecer o país porque assistimos a um filme realizado lá. Mas lembremos que, por ser um filme ficcional, ações foram manipuladas para representar a sociedade e cultura japonesa para criar situações que tornassem possível o encontro e o relacionamento de Bob e Charlotte.

Segundo Aumont (1990), a representação produzida pela imagem cinematográfica é um campo favorável ao imaginário. Toda imagem socialmente difundida resulta da mesma abordagem, já que, por definição, a imagem representativa atua no duplo registro (na dupla realidade) de uma presença e uma ausência. A imagem vai de encontro ao imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha.

Williams cita V. F. Perkins (1980) ao dizer que o filme é, antes de tudo, uma ilusão, mas é essencial que através do uso hábil da credibilidade, coerência e equilíbrio, o truque do filme deva ser uma ilusão confiável. O autor também concorda com Bazin quando este argumenta que o filme cria ou recria um mundo ideal. Tanto o filme quanto o público oferecem certas convenções; o autor se situa no jogo de credibilidade, coerência e equilíbrio de elementos que têm de satisfazer ambas as partes.

A questão do realismo nos filmes está sempre presente, seja como ideal estético ou como objeto de protesto. As definições mais convencionais envolvem alegações de verossimilhança, ou seja, a suposta adequação de uma ficção aos fatos

do mundo e estas definições pressupõem que o realismo não somente é possível (e empiricamente verificável) como também desejável.

Stam (2003) cita Bazin e seu artigo 'A evolução da linguagem fílmica', no qual postulou uma espécie de progresso triunfal do realismo cinematográfico. Ele distingue os cineastas entre os que acreditam na imagem e os que a depositam na realidade. Os cineastas da imagem, especialmente os expressionistas alemães e os diretores soviéticos da montagem, dissecaram o *continuum* espaço-temporal do mundo, segmentando-o em fragmentos. Os cineastas da realidade, opostamente, utilizaram a duração do plano-sequência em conjunto com a encenação em profundidade para criar uma sensação em múltiplos planos da realidade em relevo. Sofia encaixa-se no segundo grupo, pois faz uso literal de planos-sequência (em algumas cenas de *Encontros e desencontros* na forma de câmera na mão devido à filmagem em locações externas não permitir a montagem de uma grande estrutura de produção - principalmente quando filmado no movimentado centro de Tóquio [cena na encruzilhada de Shibuya, por exemplo]; e ao baixo orçamento do filme, pois a locação, montagem e operação de equipamentos não seria possível). Para o autor, o realismo tem menos a ver com a adequação mimética literal entre a representação fílmica e o mundo lá fora do que com a honestidade de testemunho da *mise-en-scène*.

3.2. Identidade cultural no cinema e do Japão

Após discorrermos sobre o cinema, seus modos e possibilidades de reprodução do mundo, a seguir faremos o mesmo focando a identidade cultural mundial e do Japão, e sua posição dentro desta mundialização.

A definição de identidade cultural para John Rajchman (1995) é descrita como a expressão da singularidade de grupos, pessoas ou sociedades, e o autor desaconselha misturá-los em uma uniformidade de pensamento e prática, ou apagar as bordas que os separaram e traduzem a correlação entre fatos linguísticos, religiosos, familiares, estéticos de modo amplo (existem estilos de vida como existem estilos musicais ou literários) e fatos políticos. Esta diversidade inclui a comunicação entre culturas ou entre portadores de culturas únicas que cruzam as

fronteiras. E acima de tudo, por causa da identidade de cada cultura, cada povo teria que se reconhecer como contendo um valor universal.

A respeito da representação da identidade, Stuart Hall e Kathryn Woodward (2000, p. 17) afirmam que:

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas. [...] Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar [...].

Sobre o oriente, Michael Rogin (*apud* Matthew Bernstein e Gaylyn Studlar, 1997, p. 2) cita que Edward Said o define como: “quase como uma invenção europeia, e tem sido desde a Antiguidade um local de romance, de pessoas exóticas à procura de memórias, paisagens e experiências extraordinárias”. O mesmo autor (*apud* Bernstein e Studlar, 1997, p. 305) declara também que “o oriente foi orientalizado não somente porque foi levado a ser ‘oriental’ em todos os modos considerados lugar-comum por algum europeu do século XIX, mas também porque seria submetido a ser oriental” [...].

Said (1990) afirma que o orientalismo no cinema representa um caso maravilhoso de inter-relação entre sociedade, história e textualidade. Os analistas do orientalismo reconhecem que simplificar os filmes para uma oposição estruturada entre oriente e ocidente não explica sua articulação específica quando ligados às relações de poder e mesmo em seus apelos para o público. Segundo os mesmos autores (Bernstein e Studlar, 1997), quanto mais se olha de perto o orientalismo nos filmes, mais verossímil se considera que tais oposições são indistintas, complicadas e revertidas, pelas operações dos próprios roteiros (por exemplo, pelo estilo visual contra a lógica da narrativa do filme, ou seja, o filme se passa em um determinado país oriental, porém a narrativa segue os moldes de uma história ocidental), como toda representação textual, os filmes do orientalismo sustentam o peso de contradição ideológica e incoerência.

De acordo com o mesmo autor, ele se refere aos filmes e à mídia que passam pelo orientalismo ao dizer que a mídia de massa contemporânea tem intensificado a circulação dos estereótipos orientalistas na cultura popular. Concordamos com Said, porém, isto é possível de acontecer também em outras culturas. Podemos citar o Brasil quando representado em filmes de produções estrangeiras, em que geralmente estereótipos como violência, praias, carnaval, favela e floresta Amazônica são mostrados como signos de nossa cultura, ou seja, são imagens arbitrárias que se utilizam de um senso de realidade estereotipado (mas de alguma forma próxima ao referente) como afirma Christian Metz *apud* Dudley J. Andrew (1989, p. 186) ao dizer que:

[...] Nenhuma imagem é pura, todas têm, acrescentados a elas ou nelas integrados, códigos socioculturais de todos os tipos. Uma cena de Hollywood descrevendo, digamos, o carnaval no Rio de Janeiro acrescentará à representação básica do carnaval um tipo de colorido e composição que dará uma aparência familiar, de cartão-postal [...].

Segundo Stam, em relação à representação de nação no cinema:

[...] É frequente que até mesmo os símbolos nacionais mais celebrados sejam indelevelmente marcados pelo estrangeiro. [...] Os pesquisadores têm enfatizado as maneiras como a identidade nacional é mediada, textualizada, construída e 'imaginada' da mesma forma como as tradições valorizadas pelo nacionalismo são 'inventadas'. A nação, como um filme, é uma imagem projetada em parte fantasmática por natureza. Qualquer definição de nacionalismo cinematográfico, portanto, deve entender a nacionalidade como sendo, em parte, discursiva e intertextual por natureza, deve levar em consideração a classe e o gênero, deve reconhecer a diferença racial e a heterogeneidade cultural e deve ser dinâmica, percebendo 'a nação' como um construto imaginário, diferencial e em desenvolvimento, e não como uma essência originária. (2003, p. 318)

No caso de nosso filme, talvez a tolerância a esse tipo de crítica seja maior, pois a obra não objetiva representar a cultura japonesa vista de uma ótica de dentro do país, e sim os pontos-de-vista de estrangeiros norte-americanos que estão de passagem por Tóquio, o que portanto justifica o maior número de tradições e pontos turísticos que foram explorados pela narrativa.

Stam (2003) cita M. M. Bakhtin e Pavel Nikolaevich Medvedev para afirmar que o cinema é uma parte inseparável da cultura de um país, mas às vezes é incompreendida fora do contexto geral da cultura de uma determinada época e da vida sociocultural que produz os horizontes ideológicos de uma época. Mesmo o

significado referencial não pode ser isolado da história e das comunidades interpretativas, pois pertence a elas e o espectador é historicamente moldado já que reconhece este significado. A história reverbera nos filmes, e não apenas a história contemporânea, mas toda a carga do passado está incrustada no texto fílmico.

Mesmo o filme *Memórias de uma Gueixa*, que foi realizado a partir do livro escrito pelo norte-americano Arthur Golden, baseado na vida de uma verdadeira gueixa, Iwasaki Minoko, foi acusado tanto por ela quanto por alguns críticos de distorção e infidelidade à cultura e tradição das gueixas.

O diretor Rob Marshall utilizou a liberdade cinematográfica para reproduzir o universo da época (antes, durante e depois da Segunda Guerra Mundial) e a vida das gueixas (desde o processo de formação, cerimônia de apresentação oficial para a sociedade, seguindo até sua consolidação social). Podemos exemplificar a liberdade de criação com a construção cenográfica do bairro de Gion (localizado em Quioto), que foi realizada para reproduzir a arquitetura da época, pois a atual difere do momento em que as sequências externas do filme ocorrem, além de não ser possível bloquear as ruas da cidade para que a filmagem fosse realizada. Houve também as mudanças realizadas por Collen Atwood, figurinista do filme, para adaptá-las às necessidades da película. Dentre as alterações podemos citar: utilização de menor quantidade de pó branco facial nas atrizes, pois ficariam muito pálidas na imagem; modelagem mais moderna dos trajes; incrementação dos adereços para terem mais destaque nos planos de close-up, porque os originais eram simples; e, em relação ao *pokkuri*⁷⁸, alguns modelos utilizados eram originais, enquanto outros foram feitos em material mais leve, copiados do original, e os demais foram fabricados baseados livremente nos originais.

Com a imagem estereotipada pelo qual é visto, o Japão torna-se espaço possível para a leitura do movimento de mundialização da cultura. Alguns de seus aspectos se configuram como lugares mundializados.

Segundo Stam (2003), a ideia de multiculturalismo diz respeito às múltiplas culturas existentes no mundo e às suas relações históricas, incluindo as de subordinação e dominação.

Uma cultura mundializada configura, portanto, um padrão civilizatório, já que como mundialidade, engloba os lugares e as sociedades que compõem o planeta. Porém, como sua materialização pressupõe a presença de um tipo específico de

⁷⁸ Tamanco de madeira usado pelas gueixas.

organização social, sua manifestação é desigual. Uma cultura mundializada atravessa as realidades dos diversos países de maneira diferenciada. Existe, portanto, um diferencial de modernidade que irá conferir maior ou menor peso à sua concretude.

A perspectiva adotada por Renato Ortiz⁷⁹ (2000) em seu livro *O próximo e o distante: Japão e modernidade - mundo*, é a de que o Japão não é um país exótico, distante, oriental. O autor deseja torná-lo desterritorializado, vizinho, próximo, isto é, parte da modernidade-mundo.

Tal qual para Roland Barthes (2007, p. 8), ao dizer que:

O Oriente e o Ocidente não podem, portanto, ser aqui tomados como realidades, que tentaríamos aproximar ou opor de maneira histórica, filosófica, cultural ou política. Não olho amorosamente para uma essência oriental, o Oriente me é indiferente, Ele apenas me fornece uma reserva de traços cuja manipulação, o jogo inventado, me permitem 'afagar' a ideia de um sistema simbólico inédito, inteiramente desligado do nosso. O que pode ser visado, na consideração do Oriente, não são outros símbolos, outra metafísica, outra sabedoria (embora esta apareça como bem desejável); é a possibilidade de uma diferença, de uma mutação, de uma revolução na propriedade dos sistemas simbólicos. [...]

Segundo Ortiz (2000), é comum identificarmos o Japão à noção de outro, uma civilização longínqua, diferente de nós, ocidentais. Boa parte da literatura disponível fortalece esse sentimento, especialmente quando os próprios escritores japoneses alimentam esse tipo de versão. O autor cita o antropólogo japonês Ishida Eiichiro que defende que os japoneses constituiriam uma 'raça' cujo caráter seria inteiramente distinto do de outros povos. Sua preocupação é demonstrar como eles se separam, tanto do Ocidente quanto de seus vizinhos continentais, chineses e coreanos. A cultura japonesa contribuiria para formar uma espécie de homem único, excepcional, existente apenas nas ilhas nipônicas. Daí a dificuldade dos estrangeiros em compreender seus fundamentos.

A respeito do Japão e de suas influências externas, o mesmo autor (ORTIZ, 2000, p. 41) utiliza as palavras de Tazawa Yutaka para afirmar que:

⁷⁹ Renato Ortiz (1947 -), professor titular do Departamento de Sociologia da Unicamp, após anos pesquisando a problematização da mundialização da cultura, decidiu testá-la fora do circuito ao qual estava familiarizado (América Latina, Estados Unidos e Europa), por isso escolheu o Japão para pesquisar e escrever sobre. Além de consultar as bibliotecas da Unicamp e USP, teve acesso à Fundação Japão e à Casa de Cultura Japonesa. Na Inglaterra, visitou as bibliotecas da Universidade de Oxford. No Japão visitou a Universidade de Sofia, Biblioteca da Dieta, NHK, Fundação Japão, Universidade de Tóquio, Foreign Press Center, Japan External Trade Organization, Universidade das Nações Unidas e *Nichibunken* de Quioto.

A característica cultural japonesa que temos hoje é o resultado de uma série de encontros entre a cultura japonesa tradicional e culturas estrangeiras, através dos quais as últimas foram importadas, absorvidas e misturadas à primeira. Em vez de rejeitar as últimas, o japonês preferiu ajustá-las à sua própria estrutura estética, adaptando-as frequentemente, de modo bastante criativo, às necessidades nacionais.

É o que podemos perceber no capítulo anterior quando inúmeros produtos e costumes estrangeiros foram introduzidos no país a partir da era Meiji, cuja adoção e adaptação resultante está presente ainda hoje no Japão.

Segundo Stuart e Woodward (2000), a globalização envolve uma interação de fatores econômicos e culturais, causando mudanças nos padrões de produção e consumo que, por sua vez, produzem identidades novas e globalizadas, e resultam em diferentes resultados em termos de identidade. A homogeneidade cultural promovida pelos mercados globais pode levar ao distanciamento da identidade relativamente à comunidade e à cultura local. De forma alternativa, pode levar a uma resistência que conseqüentemente fortaleceria e reafirmaria algumas identidades nacionais e locais ou levaria ao surgimento de novas posições de identidade, como é o caso do Japão.

Ortiz (2000) cita o pensamento *nihonjinron* ('teorias sobre os japoneses'), cujas raízes são antigas e podem ser encontradas nos séculos XVII e XVIII, época em que o Japão encontrava-se fechado para o ocidente. Sua literatura é vasta, variando sobre temas diversos como sociologia, psicologia, história, linguística, filosofia, e mesmo a ciência.

O termo *nihonjinron* entrou em voga após a Segunda Guerra Mundial para descrever livros e artigos que objetivam analisar, explicar, ou divagar as peculiaridades da cultura e da mentalidade japonesa, sobretudo em comparação com países estrangeiros, em especial os da Europa e dos Estados Unidos. Alguns pesquisadores mencionam a destruição de muitos símbolos nacionais japoneses neste período e o abalo psicológico proveniente da derrota na guerra como fonte da resistência popular do *nihonjinron*, embora este não seja um fenômeno excepcionalmente do século XX.

Sua discussão central gira em torno da literatura sobre a questão nacional e da identidade nipônica. Apesar da diversidade das abordagens e respostas formuladas por seus autores, é possível divisar um corpo coerente de premissas que articulam as diferentes perspectivas. Dentre elas, a de que o Japão constituiria uma

sociedade social e racialmente homogênea, descendente diretamente de primatas, cuja essência teria permanecido a mesma ao longo dos séculos, como defende Ishida Eiichiro, a língua japonesa forneceria condições para o japonês pensar de modo peculiar, sem paralelo com outras línguas. Portanto, a cultura japonesa seria radicalmente distinta de todas as outras e sua identidade demarcaria de forma indiscutível a excepcionalidade de um povo.

Sobre o assunto, Benedicto Ferri de Barros⁸⁰ (1988, p. 156) complementa ao dizer que:

Não é de estranhar, portanto, que as *nihonjin ron* (nipologias) - isto é, as tentativas de compreensão do Japão, sua cultura e sua gente, feitas por japoneses - tenham alcançado voga crescente somente e depois que o aumento dos contatos com o Ocidente lhes proporcionou maior oportunidade e necessidade de se espelharem. É sintomático que a maior parte das nipologias de origem nipônica tenha sido produzida por japoneses que tiveram formação acadêmica ocidental, adquirindo, assim, o viés pouco nipônico do espelhismo.

Contendo questionamentos semelhantes a alguns do *nihonjiron*, podemos referir o *kokugaku* (国学) que significa literalmente 'estudos nacionais', mas teve início na pesquisa da filologia da literatura clássica japonesa, podendo ser traduzido, portanto como 'estudos vernaculares'. Na procura e redescobrimiento os textos mais antigos, alguns extremamente difíceis de serem lidos, os pensadores tinham o intuito de avaliá-los de modo positivo e descobrir os valores originais do Japão antes da adoção de costumes chineses; também tinham como objetivo afirmar a particularidade do Japão contra a civilização estrangeira. Os estudiosos trabalhavam de modo independente e chegaram a conclusões diferentes um do outro. No século XIX, os pesquisadores foram agrupados para estabelecer a precocidade do auto-conhecimento japonês. Além de pesquisarem os clássicos literários japoneses, criticavam a repressão moral dos pensadores confucianos e tentaram restabelecer a cultura japonesa anterior aos moldes estrangeiros (chineses, confucianos e budistas) de pensamento e comportamento. Porém, os métodos textuais e as

⁸⁰ Benedicto Ferri de Barros (1920 - 2008). Para escrever seu primeiro livro sobre o Japão (*Harmonia dos contrários*), no qual desejava expor as raízes histórico-culturais que explicam o Japão, o autor demorou oito anos e pesquisou em cerca de trezentos livros. Após o lançamento do livro, Barros seguiu para o Japão, onde permaneceu por um mês, passou pelas cidades de Tóquio, Tsukuba, Utsonomiya, Mashiko, Toba, Ise, Quioto, Nara, Kobe, Osaka, Himeji, Kumamoto, Miyazaki e Mimitsu-chô. Ele teve a oportunidade de visitar organizações, instituições, associações, empresas, centros de pesquisa, escolas, castelos, templos, parques, santuários, museus e residências japonesas que resultaram em seu segundo livro (*Viagem ao Japão*), sobre a marcha do Japão em direção ao século XXI.

estratégias culturais utilizadas contra o confucionismo foram baseados em correntes chinesas.

Ambos os movimentos têm o objetivo de retomar a essência japonesa anterior às influências estrangeiras. O *nihonjiron* é movimento mais amplo, por não se restringir somente aos escritos clássicos, como o *kokugaku*.

Foi no período posterior ao isolamento japonês, e no início da influência estrangeira, que houve iniciativas de buscar sua identidade e firmá-la. A posição geográfica do arquipélago influenciou o fato do Japão conseguir manter sua identidade:

[...] As distâncias geográficas contribuíram no passado para minimizar os contatos até mesmo com os países vizinhos. O legado do isolamento permaneceu fundamentalmente importante. A sociedade japonesa desenvolveu traços particulares em que um profundo sentido de singularidade, separação e isolamento se tornou elemento central⁸¹. [...] Mesmo se a técnica aboliu as distâncias e permitiu ao Japão tomar lugar entre as potências mundiais, as barreiras da língua e da cultura continuaram a ser obstáculos consideráveis para a comunicação com o mundo exterior⁸² [...]. (ORTIZ, 2000, p. 42-43)

Outro termo utilizado por Ortiz (2000) é o de japonização, que, segundo o autor, significa selecionar e adaptar as influências ocidentais, escolher e direcionar parte da tradição na construção da modernidade. Em ambos os casos, a centralidade do estado-nação é decisiva. Ele é o fórum capaz de dar sentido à incorporação dos elementos importados e de reformular o patrimônio legado pela história. Sua territorialidade se afirma e se constitui nesse processo. A unidade Japão passa a ter uma autonomia, uma capacidade, isto é, poder de reorientar as influências estrangeiras. Joseph Tobin (*apud* Ortiz, 2000) considera que o conceito que melhor descreveria este tipo de relação seria o de ‘domesticação’.

A princípio, os costumes seriam todos domesticados pela cultura nativa. Estamos, portanto, distante do argumento da ocidentalização. Sobre o Japão especificamente, este assunto está relacionado com a ‘vida dupla’ comentada anteriormente por Seidensticker no primeiro capítulo, no qual a ideia de centralidade da cultura japonesa mantém-se ilesa, metamorfoseando os produtos vindos de fora e miscigenando-os à sua tradição. A identidade nipônica, longe de esvanecer, se afirmaria ao reforçar desta maneira, os laços sociais pré-existentes.

⁸¹ HUNTER, J. E. The emergence of modern Japan: an introductory History since 1853, Londres, Longman, p. 15, 1989.

⁸² RESCHAUER, E. O. Historie du Japon et des Japonais, Paris, Seuil, p. 19-20, 1973.

Porém, existem outros casos, em que segundo Ortiz (2000), a japonização predominaria sobre a dimensão ocidentalizante. No entanto, as fronteiras entre dentro e fora, interno e externo, encontram-se preservadas nos dois tipos de encaminhamento. O Japão, enquanto unidade de sentido seria ameaçado pelos perigos externos, ou seria capaz de reorientá-los para seu próprio benefício. A mundialização da cultura redefine esta situação diante do movimento de desterritorialização, e conceitos como Oriente e Ocidente perderiam consistência.

Isto pode ser exemplificado pelas cenas do filme que mostram o hotel Park Hyatt Tokyo onde os personagens Bob e Charlotte estão hospedados. O hotel existe, está localizado no bairro de Shinjuku, e as sequências que se passam dentro dele foram todas filmadas no local. Sua arquitetura (interna e externa), seus espaços internos (quartos dos hóspedes, bar, hall, corredores), móveis (do hall e quarto dos hóspedes), objetos de decoração e até mesmo o uniforme dos funcionários são ocidentais. Se não fosse pela fisionomia dos funcionários e pela forma com que cumprimentam os hóspedes (de modo típico japonês - abaixando a cabeça e o tronco), esqueceríamos a localização do mesmo, poderíamos pensar até mesmo no Park Hyatt Morumbi, localizado em São Paulo, ou em qualquer outro da rede hoteleira no ocidente.

Figura 31– Fachada do hotel Park Hyatt Tokyo

O ângulo em que a foto foi tirada nos permite afirmar que esta unidade da rede Park Hyatt está localizada no Japão devido ao letreiro no topo do prédio à frente, pela falta de espaço, e dos prédios construídos um ao lado do outro.

Figura 32 – Móveis, plantas e objetos de estilo ocidental

Como podemos ver pelas fotos, não há nenhum objeto de decoração ou outro detalhe que remeta ao estilo japonês.

Figura 33 – Quarto com móveis e objetos ocidentais no lugar do tradicional tatami, amplidão do espaço e das camas

Alguns hotéis no Japão fornecem opção de quartos no estilo japonês com tatami, por exemplo, mas não é o caso do hotel em questão, conforme pudemos confirmar em seu *website*.

Figura 34 – Imagem do bar do hotel também de estilo ocidental

Este local em estilo *American Bar* (cantor/a e pianista) aparece em algumas sequências do filme. As músicas são cantadas em inglês e os músicos são ocidentais. O barman é japonês, mas, como a de outros funcionários do hotel, sua vestimenta não segue estilo oriental.

Pudemos checar no *website* da unidade paulista do Grand Hyatt Park, padrão semelhante, conforme mostram as imagens abaixo:

Figura 35 – Fachada da filial paulista

Figura 36 – Imagem do quarto com vista para a cidade de São Paulo

Figura 37 – Imagem do bar e banquinhos postados em frente ao balcão, mesas e cadeiras, semelhante à disposição da unidade japonesa

Por se tratar de uma rede internacional, o padrão ocidental glamoroso e sofisticado deve predominar como regra na arquitetura, mobiliário e figurino dos funcionários. Notamos neste exemplo a mundialização e a falta de fronteiras, neste caso, a ‘vida dupla’ não pode ser aplicada.

Em um mundo transnacional caracterizado pela circulação global de imagens e sons, bens e populações, a espetatorialidade midiática tem impacto sobre a identidade nacional, a afiliação política e o pertencimento comunitário. Ao facilitar uma relação mediada com povos ‘distantes’, os meios de comunicação circulam para além de fronteiras nacionais e assim desterritorializam o processo de comunidades imaginárias.

Para Ortiz (2000), neste contexto, a ideia de autonomia das diversidades culturais deve ser revista, pois as nações e as culturas já não podem mais coexistir como se fossem espaços delimitados. Elas são atravessadas pelo fluxo da modernidade-mundo, sendo redefinidas de acordo com outros parâmetros. Um exemplo pode ser encontrado na literatura de marketing escrita por executivos japoneses. Profissionais de uma ideologia neoliberal, eles acreditam que cada país é uma ínfima parte do planeta e que as fronteiras econômicas entre as nações entravariam o livre jogo da concorrência.

Um exemplo citado por Ortiz (2000), é a produtora japonesa Toei Animation, que, ao se apropriar da tradição japonesa dos mangás, os transforma em desenhos animados mundializados. Mas para que o resultado desta operação pudesse alcançar uma audiência mundial, os produtores introduziram modificações gráficas para minimizar os traços orientais dos olhos dos personagens. A ‘desracialização’ foi necessária para o sucesso do empreendimento. Neste sentido, apesar de os autores dizerem que buscam inspiração no passado distante (*Kojiki*⁸³, corte Heian e samurais), os heróis veiculados já não mais são autenticamente nipônicos, como os ocidentais Batman, Superman e Mandrake, eles são ideais-tipos que habitam um imaginário coletivo mundializado. Como os costureiros, para se vestir um corpo ‘universal’, o japonismo cede lugar ao internacional-popular:

[...] Encontramo-nos diante de uma cultura internacional-popular que transcende suas origens autóctones. Não é necessário postular a existência de uma psique asiática para explicar a circulação dos produtos japoneses. É justamente sua ausência que nos permite compreender o que está ocorrendo. (ORTIZ, 2000, p. 173)

Também no cinema a tendência para a desterritorialização pode ser apreendida, pois se tornou um meio totalmente globalizado. Stam (2003) afirma que

⁸³ Ou *Furukotofumi* (古事記) é o livro mais antigo sobre a história do Japão. O corpo do texto é escrito em chinês, mas inclui numerosos nomes e expressões em japonês.

Hollywood atual internacionalizou-se e habita praticamente todas as cinematografias mundiais. Mas não é somente Hollywood que tem influência internacional.

Percebemos que o caminho contrário também se faz possível. Inúmeros filmes de *J-horror* japoneses têm sido adaptados principalmente para versões norte-americanas. Não esqueçamos que o diretor brasileiro Walter Salles realizou a versão hollywoodiana do filme *Água negra*⁸⁴ a partir do original japonês *Honogurai mizu no soko kara*⁸⁵. Conhecidas também são as sequências de *O chamado*⁸⁶, *O grito*⁸⁷, entre outros. Dois personagens japoneses conhecidos no ocidente e que posteriormente foram trazidos para adaptações norte-americanas são *Godzilla*⁸⁸, que no original atacava Tóquio e cidades vizinhas, e na versão ocidental invadiu Nova York; e o personagem de animação *Speed Racer*⁸⁹, criado por Yoshida Tatsuo, cuja versão cinematográfica foi dirigida pelos irmãos Andy e Larry Wachowski.

Segundo Cristiane A. Sato (2007, p. 331), houve o surgimento de um novo movimento em que o Japão torna-se ícone de modernidade no cenário mundial:

Nesta virada do século XX para o XXI, em função da grande presença japonesa na mídia internacional - em especial através da internet, da televisão, de quadrinhos e de videogames que influenciam uma geração jovem globalizada - fala-se atualmente em um Neo-japonismo no ocidente, que extrapolou o mundo das artes e atingiu o cidadão comum em seu cotidiano. A indústria da moda ocidental mantém-se muito atualizada com o que ocorre em Tóquio e Osaka, bastante atenta ao que jovens japoneses simplesmente usam nas ruas, pois muito do que surge no Japão tem se transformado em tendência global. Basta lembrar que tendências recentes e ainda populares na moda jovem feminina ocidental como sapatos e sandálias de plataformas altas e largas, e sobreposições de vestidos e saias com calças surgiram no final dos anos 90 no caótico, mas cheio de propostas *street fashion* japonês, cada vez mais influenciado pela estética dos animês.

Mas segundo Ortiz (2000), os intelectuais japoneses consideram que o contraponto com o ocidente é necessário, pois no fundo, para afirmar a existência de uma matriz especificamente japonesa, eles invertem o discurso do orientalismo. Haveria uma unidade homogênea denominada 'ocidente' em relação à qual o destino da comunidade nipônica se constituiria. O processo de mundialização repõe a discussão em outros termos.

Em relação ao oriente, o próprio autor parece questionar sua existência:

⁸⁴ Título original: *Dark water*. Direção: Walter Salles. 2005.

⁸⁵ Título original: *Honogurai mizu no soko kara* (tradução: *Do fundo das águas obscuras*). Direção: Nakata Hideo. 2002.

⁸⁶ Título original: *The ring*. Direção: Gore Verbinski. 2002.

⁸⁷ Título original: *The grudge*. Direção: Shimizu Takashi. 1998.

⁸⁸ Título original: *Godzilla*. Direção: Roland Emmerich. 1998.

⁸⁹ Título original: *Speed Racer*. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. 2008.

[...] Mas existiria realmente um Oriente? O tema tem sido criticamente retomado por diversos autores. Boa parte da literatura sobre o orientalismo (na tradição anglo-saxônica identificado ao mundo islâmico) é na verdade um discurso discriminatório em relação aos povos não ocidentais. [...] A distância entre a civilização oriental e ocidental é, portanto, mensurada em relação a falta, a ausência. Neste sentido, o Ocidente seria tudo aquilo que o Oriente não consegue ser. Por isso, Maxime Rodinson não hesita em dizer: “Não há Oriente, existem apenas povos, países, regiões, sociedades e um grande número de culturas na terra”⁹⁰ [...]. (ORTIZ, 2000, p. 177)

O que surpreende o observador estrangeiro no Japão é a antiguidade e, ao mesmo tempo a atualidade e o modo como as manifestações sociais e culturais (e até mesmo individuais) conservam e procuram se manter fiéis aos modelos que representam e em harmonia com sua nação. Esses modelos universais e permanentes, que constituem a experiência decantada historicamente pelo povo nipônico, são a chave da continuidade de sua identidade cultural.

Encontros e desencontros mostra esta dualidade: vemos o hotel ocidentalizado, o karaokê onde se cantam músicas em inglês e, em contraponto, a conservação das tradições em locais religiosos, o casamento típico japonês e o restaurante *shabu-shabu*⁹¹ atendido por moças vestindo quimono.

Barros (1988) afirma que na cultura japonesa o passado parece se recriar a cada momento presente; pode ser ultrapassado, mas jamais será esquecido, resultando na convivência pacífica entre o tradicional e o moderno. A experiência dos milênios parece estar sempre presente, a memória dos séculos evita a regressão. A arte humana se define como um incessante refinamento de modelos existenciais arquétipos e como uma ilimitada capacidade de atualizar utilizando o novo para modernizar o antigo.

Novamente de acordo com o autor, é a fidelidade constante a estes modelos que confere caráter clássico a essa cultura. Vem daí sua permanência e, ao mesmo tempo, sua capacidade de aperfeiçoamento contínuo no sentido em que estamos utilizando a expressão; o clássico se distingue simultaneamente do arcaico e do moderno, sendo arcaico o passado que embora morto persiste no presente, e moderno aquilo que, pretendendo antecipar-se ao futuro no presente, ignora toda a experiência passada.

⁹⁰ RODINSON, M. Les études arabes et islamiques en Europe em *La fascination de l'Islam*, Paris, La Découverte, p. 130, 1989.

⁹¹ Restaurante onde cada freguês cozinha sua própria refeição composta de carne (influência ocidental) e legumes (versão local).

4. PAISAGEM CENOGRÁFICA DE TÓQUIO EM *ENCONTROS E DESENCONTROS*

4.1. A cidade no cinema

O cinema tem a distintiva habilidade de impressionar, capturar e expressar a complexidade espacial, a diversidade e o dinamismo social da cidade através da *mise-en-scène*, utilizando, entre outras ferramentas, a locação da filmagem, a cinematografia e a edição.

De acordo com Mark Shiel e Tony Fitzmaurice (2009), esta arte é caracteristicamente uma forma espacial de cultura, e, de todas as representações artísticas, seria a que melhor opera em termos de organização e reprodução do espaço, tanto nos filmes em si - da filmagem propriamente dita onde se passa a narrativa, a relação geográfica dos vários cenários na sequência de um filme, a organização de um ambiente no filme -, quanto nos filmes no espaço - a formação de locais urbanos vivos pelo cinema como uma prática cultural, a organização espacial de sua indústria nos níveis de produção, distribuição e exibição.

Uma vez que os filmes começaram a ser exibidos em capitais de províncias, e depois em pequenas cidades e vilas, a cidade passa a ser elemento e participante visual da narrativa cinematográfica.

De acordo com Richie (1992), no ocidente, os primeiros registros que traziam a cidade como tema viram-na como um lugar de promessa, onde se fazia fortuna. 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 (2009, p. 104) 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.

Atualmente, com exceção dos filmes que concentram suas ações em locais internos, em uma área isolada ou em um meio de transporte, a paisagem da cidade é referência quase sempre obrigatória em toda narrativa, sendo poucos os filmes nos quais os personagens vivam fechados em espaços isolados, como em *O iluminado*⁹² ou *8 mulheres*⁹³.

Sendo o cinema uma arte frequentemente urbana, também seus personagens parecem preferir viver em cidades - reais, construídas, falsas ou imaginárias. E mesmo que esses personagens se encontrem em alguma comunidade fechada, mais cedo ou mais tarde acabam dirigindo-se à cidade em algum momento da trama (como em *A vila*⁹⁴). Para além das convenções cinematográficas, alguns cineastas fizeram da cidade (seja ela antiga, moderna, futurista ou irreal) a base sobre a qual construíram seu universo imaginário, e a fizeram funcionar mais do que um simples pano de fundo, exercendo um papel ativo dentro da narrativa.

Ainda 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”.

Concordamos com os autores acima quando é dito que se o cinema é o principal promotor da ligação da modernidade do espaço urbano, então a cidade não é somente um texto a ser lido, mas um aspecto a ser visto. Necessita-se de uma experiência visual em vez de textual, e tanto o cinema quanto a metrópole deram origem a uma nova linguagem. Não se pode negar o significado primário da estética do filme presente na própria metrópole como uma grande intersecção das imagens em movimento. E, a princípio, não podem ser transformadas, salvo nos casos em que há uso de programas gráficos tecnológicos, que utilizam efeitos especiais durante a fase de pós-produção dos filmes.

David B. Clarke, *apud* Shield e Fitzmaurice (2009), afirma que, embora o cinema só possa ser compreendido através de locais particulares, pois o local físico

⁹² Na obra cinematográfica, um caseiro, sua esposa e seu filho vivem em um hotel fechado para o público durante o inverno rigoroso, quando ocorre uma tempestade de neve, e ficam isolados por um período de tempo. Título original: *The shining*. Direção: Stanley Kubrick. 1980.

⁹³ Nesta película, as oito mulheres do título permanecem dentro de uma casa, havendo somente uma sequência filmada no exterior da residência. Título original: *8 Femmes*. Direção: François Ozon. 2002.

⁹⁴ Título original: *The village*. Direção: M. Night Shyamalan. 2004.

original onde ocorre a filmagem pode não ser fisicamente transformado (como, por exemplo, a fachada de um edifício ou loja comercial), outras interferências podem ocorrer como: as transformadas digitalmente como dito anteriormente, o fechamento de uma rua ou avenida para que figurantes e carros alugados possam circular; a modificação do local em questão, que pode vir a ser limpo ou sujo, como ocorreu em *Ensaio sobre a cegueira*⁹⁵: quando filmado na cidade de São Paulo⁹⁶, o elevado Presidente Costa e Silva foi bloqueado para acesso de carros e pedestres para que pudesse ser cenografado com carros batidos e abandonados, além de se espalhar lixo pelo local. O mesmo ocorreu no Vale do Anhangabaú, que também recebeu sacos de lixo e detritos para compor o cenário da sequência em que os personagens caminham pela cidade.

Segundo Luiz Nazário (2005) a cidade cinemática é oferecida pelo cinema. De cada lugar visitado, aparece como uma visão sublimada, edulcorada, hiper-realista: a Holanda é mais molhada nos documentários de Bert Haanstra⁹⁷; Londres só é londrina com névoa ou com a presença do Big Bang, família real, chuva e crimes nos *thrillers* de Alfred Hitchcock e Sherlock Holmes; Paris é muito mais Paris em *Cinderela em Paris*⁹⁸; e Roma nunca foi mais romana quanto em *A princesa e o plebeu*⁹⁹; o mesmo pode-se dizer em relação a São Paulo (Copan, Masp, Minhocão, trânsito nas marginais) e ao Rio de Janeiro (Cristo Redentor, praias, Pão de Açúcar, favelas, arcos da Lapa). A cidade mostrada no cinema evidencia imagens-chave que caracterizam a cidade em questão, como se tivesse de reforçar certos ícones (prédios, pontes, parques, enfim, a paisagem única do local) para frisar que a narrativa lá se passa e mostrar as características culturais do local.

Ainda sobre a cidade cinematográfica, Rubens Luis Ribeiro Machado Jr. (1989, p. 1). 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 está 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

⁹⁵ Título original: *Blindness*. Direção: Fernando Meirelles. 2008.

⁹⁶ Foi filmado também em Montevideu e Toronto.

⁹⁷ Diretor holandês de filmes ficcionais e documentais, geralmente sobre e filmados na Holanda.

⁹⁸ Título original: *Funny face*. Direção: Stanley Donen. 1957.

⁹⁹ Título original: *Roman holiday*. Direção: William Wyler. 1953.

no filme, pode ser mais ou menos reconhecida por uma pessoa ou um grupo de pessoas.

Tóquio e seu lado moderno e *high-tech* influenciaram a estética de obras audiovisuais. Durante nossa pesquisa, os filmes *Solaris* e *Blade Runner - O caçador de andróides*, principalmente o último, foram muito referidos como filmes inspirados na capital do Japão. Ambos tratam de épocas futurísticas.

Para retratar o planeta distante em *Solaris*, o diretor Andrei Tarkovsky inspirou-se e filmou imagens de Akasaka-Mitsuke¹⁰⁰. Ridley Scott, diretor de *Blade Runner - O caçador de andróides*, baseou-se no bairro de Shinjuku¹⁰¹.

Imagens de Akasaka-Mitsuke aparecem brevemente no filme de Tarkovsky, na cena em que o personagem principal dirige um veículo ao voltar à cidade; a estética de Shinjuku que influenciou Scott na concepção da Los Angeles futurística está presente em todo o filme.

As imagens abaixo mostram cenas dos filmes, seguidas de fotos reais dos locais.

Fig. 38 – Fotograma do filme *Solaris*

¹⁰⁰ Região de Tóquio conhecida pelas malhas viárias.

¹⁰¹ Maior centro comercial e administrativo da cidade.

Fig. 39 – Fotografia de Akasaka-Mitsuke

Fig. 40 – Fotograma do filme *Blade Runner - O caçador de andróides*

Fig. 41 – Fotograma do filme *Blade Runner - O caçador de andróides*

Fig. 42 – Imagem de Shinjuku

Fig. 43 – Imagem de Shinjuku

Talvez nos dias de hoje, a arquitetura dos *stills* e dos locais reais dessas imagens não cause tanto impacto, pois pode se parecer com a de qualquer grande metrópole, mas na época em que os filmes foram realizados (1972 e 1982, respectivamente), destacava-se entre a de outras cidades do mesmo porte.

Estas imagens geralmente são registradas por filmes de produções estrangeiras, cujas narrativas se passam no Japão e que de alguma maneira mostram seus estereótipos, mas há outra classe de diretores estrangeiros que realizaram um tipo de abordagem diferente.

O episódio japonês do filme *Babel*¹⁰² e o primeiro e terceiro de *Tokyo!*¹⁰³ (*Interior design* e *Shaking Tokyo*) parecem ser os mais próximos da realidade japonesa, apesar de terem sido dirigidos por estrangeiros e do segundo filme mencionado conter realidade misturada à surrealidade¹⁰⁴.

¹⁰² Título original: *Babel*. Direção: Alejandro González Iñárritu. 2006.

¹⁰³ Filme produzido por japoneses, que convidaram diretores estrangeiros (os franceses Michel Gondry [diretor do primeiro episódio], e Leos Carax, e o sul coreano Joon-ho Bong [do terceiro episódio]) para dirigirem histórias que se passam em Tóquio. Título original: *Tokyo!*. 2008.

¹⁰⁴ No primeiro episódio, a personagem principal transforma-se em uma cadeira. No último, o personagem principal sofre a síndrome *hikikomori* (japoneses que vivem enclausurados em seus lares, sem ter contato com o mundo exterior). Após um terremoto, há um surto (como em *Ensaio sobre a cegueira*) que acomete toda a população japonesa, como se fosse uma epidemia.

Nestes três episódios, os personagens principais são japoneses, retratados em seu dia a dia contemporâneo. Talvez pela direção ater-se menos na estética visual da cidade e mais na narrativa, o resultado final não ficou limitado ao olhar estrangeiro sobre a cidade, como se o ponto de vista fosse o do japonês e não do *gaijin*.

Babel exhibe uma maior quantidade de aspectos da cidade moderna, porém, por se tratar do ponto de vista de personagens nipônicos, parece oferecer maior credibilidade ao público por serem práticas e locais visitados pelos próprios japoneses, e não pontos turísticos.

Em *Tokyo!*, os locais onde os dois episódios citados foram filmados não são os de cartão-postal, não há *pachinko*¹⁰⁵, *game*¹⁰⁶ ou neon; as ruas estreitas, as casas espremidas, e os apartamentos pequenos são os explorados pelas imagens, como se o lado mais japonês da cidade fosse revelado ao público.

4.2. Cenografia urbana externa e interna de *Encontros e desencontros*

A obra *Encontros e desencontros* foi filmada quase que integralmente em Tóquio, 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 encontra-se dentro de um carro em movimento, passando à noite pelas ruas da cidade. Ele está indo do aeroporto em direção do 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 vemos ao fundo as ruas bem iluminadas. Ele desperta, esfrega os olhos como se estivesse sonhando (ou acordando de um

¹⁰⁵ Casa de jogos de azar japonês.

¹⁰⁶ Local de diversão com jogos eletrônicos.

sonho), e como se não conseguisse distinguir se a arquitetura da cidade, tomada pela iluminação artificial que vê pela janela do carro, é sonho ou realidade.

Figura 44 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* que retrata o momento em que Bob chega na cidade de Tóquio

O personagem parece ficar interessado pela fisionomia urbana, e começa a olhar a avenida (Yasukuni-dôri, localizado no bairro de Shinjuku) por onde o carro que o transporta, transita. Seu rosto 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 remete-nos à ideia de modernidade e tecnologia, atraindo igualmente a atenção do público.

Fig. 45 – Avenida Yasukuni-dôri

De acordo com Yoshida Kiju¹⁰⁷ (2003), não é somente o estrangeiro que se impressiona ao visitar Tóquio, a mesma reação pode ter o morador japonês do interior, como os personagens principais¹⁰⁸ de *Era uma vez em Tóquio*:

[...] 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!”.

O visitante no Japão logo nota o 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. Os signos parecem estar em todos os lugares – nos tetos, paredes, portas e janelas. Quase todo espaço disponível carrega uma mensagem.

Segundo Richie (1992), estas mensagens de divulgação têm poucas chances de serem decifradas pelo viajante. Se puderem ser compreendidas, o viajante provavelmente não dará mais atenção a elas do que aos signos e

¹⁰⁷ Diretor japonês (吉田喜重 Yoshida Yoshishige - 1933 - ~), que escreveu um livro sobre Ozu Yasujiro.

¹⁰⁸ Casal de idosos que viaja até Tóquio para visitar seus filhos. Título original: *Tokyo monogatari*. Direção: Ozu Yasujiro. 1953.

símbolos de seu próprio país. Caso não as consiga ler, sua atenção será atraída de modo mais forte, tal qual Bob ao ver *kanji* nas ruas, ao chegar em Tóquio.

O mesmo autor afirma que a proliferação de placas e símbolos no Japão consiste, de forma preponderante, em publicidade de anúncios comerciais. O espectador que assiste não é somente o consumidor pagante em potencial, mas também seus vizinhos, o interessado, o desinteressado, toda a sociedade. A publicidade no Japão é uma arte pública e uma força cultural, que justifica a contratação de inúmeras celebridades, principalmente atores hollywoodianos para participarem de suas campanhas, como se viu.

A arquitetura está lá para atrair atenção. Deste modo, o desenho da rua principal tem a mesma função das placas e *banners* que a decoram, pois sobressair-se é vender algo bem.

Mesmo em avenidas como em Ginza, onde as mercadorias ficam dentro das lojas, a exibição continua, a sinalização de prédios e lojas, bandeiras, *kanji* e a iluminação chamam a atenção. Sinais em todos os lugares ‘gritando’ e se exibindo para o pedestre.

A utilização da publicidade no Japão tem origem junto às ruas dos distritos teatrais de Edo, cujos prédios não permaneciam sozinhos e isolados. Em vez disso, eles se misturavam com as casas de chá de um ou dois andares que ficavam em ambos os lados da rua. A parte frontal do segundo andar destas estruturas era coberta por uma placa tão larga que quase escondia o próprio prédio.

A rua principal era chamada de *noren-gai*, pois as melhores lojas realizavam sua divulgação com seus *noren*, costume mantido nos dias atuais conforme ilustra a figura abaixo.

Figura 46 – Fotografia de *noren* na fachada de um estabelecimento comercial

Tanto nos teatros quanto nas casas de chá, as cortinas *noren* e as lanternas de papel eram caracterizadas por ficarem suspensas em um teto curto, localizado acima do primeiro andar, enquanto as placas ficavam na frente dos estabelecimentos. Segundo Jinnai (1995), o efeito, por meio desta variedade, foi um acontecimento de incrível unidade e coerência.

Seidensticker (1989) afirma que o esperto comerciante da era Edo estava ciente de seus méritos. Há histórias de atores de kabuki que promoveram linhas de roupas para comercialização. Edo era um mundo fechado, entretanto, tais modas lideradas pelo teatro e pelos quarteirões do prazer disseminavam-se como algo contagioso. As pessoas conheciam suas lojas e elas conheciam seu público.

A noção de uso de sinais e equipamentos temporários para criar uma atmosfera chamativa continua nas cidades japonesas até o presente. Nenhuma ideia é desenvolvida para criar um efeito harmônico no espaço como um todo; em vez disso, muitos elementos heterogêneos são misturados juntos, formando uma beleza desordenada. Jinnai (1995) afirma que, todavia, o desenvolvimento dos distritos teatrais durante o período Edo forneceu um modelo para os atuais centros de

entretenimento, tais como Kabuki-chô¹⁰⁹ em Shinjuku, ou Dôtonbori¹¹⁰ em Osaka, onde os teatros, salas de cinemas, cafés e bares sinalizam as ruas e os consumidores são seduzidos por sua atmosfera.

Conforme afirma Hatsuta Toru *apud* Jinnai (1995), muitos prédios são salas de cinema que se tornaram populares no fim da era Meiji. Eles foram construídos próximo ao estilo ocidental para provocar curiosidade nos japoneses. Esta noção comercial teve início quando os donos de teatros japoneses ficaram convencidos, depois de visitar uma exibição nos Estados Unidos, de que o modo mais rápido de provocar a curiosidade nos consumidores era surpreendê-los com a aparência do prédio.

No primeiro e segundo andar desses monumentos, havia também placas com retratos dos atores que eram usados nos teatros de Edo para aumentar a atmosfera festiva. As pessoas que andavam nessas ruas descobriam que um ambiente familiar, com o parâmetro e o sentimento tangível dos distritos teatrais da antiga Edo, acabou por se desenvolver em uma cidade moderna.

De acordo com Jinnai (1995), mesmo as lojas mais simples que se enfileiram nas ruas da cidade imitaram-se umas as outras ao incorporarem o design ocidental. Elas originaram uma forma única de conseguir atenção para o exterior do prédio, a chamada ‘arquitetura de quadro de avisos’, que originou os estilos de fachadas de loja que viriam a surgir no Japão.

Richie (1992) afirma que o conceito continua: o *noren* hoje pode ser a fachada, colocada a uma grande altura, feita de luzes de neon ou de um feixe de laser de longa distância. Do mostruário das janelas de loja em Ginza aos blocos de edifícios de silicone esculpidos na calçada em Akihabara¹¹¹, a exibição continua como uma peça de teatro apresentada o ano todo, no qual todos os atores estão ‘à venda’.

As demais cenas externas do filme de nossa análise, realizadas nas ruas da cidade, em que somos levados a percorrer principalmente 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

¹⁰⁹ Área de entretenimento e de casas de meretrício. Diversos bares, hotéis, lojas, restaurantes e boates encontram-se nesta região.

¹¹⁰ Principal destino turístico da cidade, composto por uma única rua, antiga zona de prazeres. Além de apresentações de *Bunraku* (teatro de bonecos), possui cinemas, lojas e restaurantes.

¹¹¹ Região que concentra o maior número de lojas de produtos eletrônicos em Tóquio e, mais recentemente, mangá, anime e jogos.

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 santuário¹¹².

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, e que podem ser vistas do quarto de Charlotte e John (que, seja em períodos diurnos ou noturnos, encontra-se sempre com a cortina aberta), através das janelas do bar do hotel, e do quarto de Bob (principalmente na cena em que ele se barbeia), iluminada pelas luzes de neon, e pelas avenidas que os protagonistas percorrem a pé.

Há também os ambientes externos ‘fechados’, onde a arquitetura mais simples é mostrada (exemplificada na cena em que Bob, Charlotte e seus amigos japoneses fogem do restaurante, após o ataque com arma a laser) em rua mais estreita, como podemos ver nas figuras abaixo, e que pouco se assemelham às outras imagens da cidade.

Fig. 47 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da

¹¹² 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.

sequência em que os personagens fogem do bar

Fig. 48 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da sequência em que os personagens fogem do bar

As imagens 47 e 48 mostram 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, e de engradados empilhados.

Outros grandes monumentos como a ponte Rainbow e torre Tokyo também são mostrados na cena em que Charlotte e Bob retornam ao hotel após terem ido ao karaokê com Charlie Brown¹¹³ e outros japoneses (a torre aparece novamente na cena diurna da sequência final, quando Bob está a caminho do aeroporto).

¹¹³ Seu verdadeiro nome é Hayashi Fumihito, possui amizade com Sofia desde a época em que ela fazia as viagens de negócios ao Japão por causa de sua marca de roupas.

Fig. 49 – Mapa com localização da ponte Rainbow e da torre Tokyo

Fig. 50 – Ponte Rainbow, fotograma do filme *Encontros e desencontros*

A ponte Rainbow (レインボーブリッジ *Reinbō Burijji*) é uma ponte suspensa, construída em 1993, e que mede 570 m de comprimento. Está localizada sobre o porto de Tóquio, atravessa a parte norte da baía de Tóquio, entre o cais Shibaura e a área praiana de Odaiba, na região de Minato.

A parte norte oferece vista para o porto de Tóquio e a torre Tokyo, enquanto que da parte sul é possível ver a baía de Tóquio e o monte Fuji (quando o clima está favorável).

As estruturas que a sustentam são pintadas na cor branca, para harmonizarem com o horizonte da parte central da cidade. Há lâmpadas colocadas nos fios que sustentam a ponte, em três cores diferentes: vermelha, branca e verde, que funcionam a partir da energia solar obtida durante o dia.

Fig. 51 – Torre Tokyo, fotograma do filme *Encontros e desencontros*

A torre Tokyo (東京タワー *Tōkyō tawā*) está localizada no parque Shiba, em Minato, sua altura é de 333 m, e foi inaugurada em 1958. As cores laranja e branca utilizadas na pintura obedecem às leis de segurança da Aeronáutica.

Naitô Tachu, renomado designer de prédios altos no Japão, foi escolhido para projetar a torre. Na década de 1950, pós-guerra, Naitô estava à procura de um modelo de monumento ocidental que simbolizasse a ascendência do Japão como potência econômica global, e encontrou na torre Eiffel a influência para o desenho da torre na capital japonesa.

O local possui diversas atrações: FootTown, um prédio de quatro andares localizado debaixo da torre, que possui museus, restaurantes, lojas de conveniência, venda de *souvenirs* e um pequeno parque; dois decks de observação, um com dois andares, que é o observatório principal, localizado a 150 m; e o observatório especial, a 250 m.

Nesse observatório, Wim Wenders filmou uma breve cena de seu documentário *Tokyo ga*, em que segue os passos do diretor Ozu, no qual o diretor:

[...] Estava curioso por saber se ainda conseguiria, de algum modo, seguir o rastro deste tempo, se ainda restava, de todo, alguma coisa desta obra, imagens talvez, ou até pessoas, ou se tanto se tinha transformado, em Tóquio e no Japão, nos vinte anos desde a morte de Ozu que já não seria possível reencontrar nada dela¹¹⁴. (WENDERS 1990, p. 84)

Na cena realizada no monumento, Wenders encontra, por acaso, o também diretor e seu conterrâneo Werner Herzog, e conversam sobre a paisagem arquitetônica de Tóquio, onde é preciso ‘escavar’ para encontrar algo original, e é finalizada com o diálogo sobre a busca por imagens, de qualquer cultura de modo geral, que representem a civilização.

A torre Tokyo atua também como estrutura de suporte para antena. Originalmente pretendia-se que funcionasse apenas para a difusão dos canais de televisão, mas antenas de rádio foram instaladas em 1961. Atualmente, vinte e quatro canais analógicos e digitais de televisão e rádio são transmitidos pela torre.

Interessante observar que, quando Bob e Charlotte retornam ao hotel dentro do táxi, e que a ponte e a torre são mostradas, é Charlotte quem, com uma expressão maravilhada, observa a paisagem urbana da cidade – sequência abaixo:

¹¹⁴ A Tóquio retratada nos filmes de Ozu, procurada pelo diretor alemão, dá-se principalmente nas imagens da cidade filmada em *Era uma vez em Tóquio*.

Fig. 52 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* de Bob e Charlotte dentro do táxi retornando ao hotel

A figura acima ilustra Charlotte vista a partir do lado exterior do veículo, cuja janela reflete as luzes dos prédios. Vemos sua expressão como se estivesse apreciando a cidade pela primeira vez, talvez por ser período noturno, pela cidade estar iluminada e tão próxima da personagem, e pelo fato dela estar vendo o cenário a partir do plano da rua, como se interagisse e dela fizesse parte, e não do alto da janela de seu quarto de hotel. Esta imagem remete à cena de Bob quando chega em Tóquio e vê a cidade pela primeira vez.

Yoshida (2003, p. 177) afirma o impacto de Tóquio, seja em estrangeiros ou sobre os próprios japoneses:

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.

Aqui, esta percepção difere a este momento de Charlotte a apreciar a vista noturna de arranha-céus e se filia, antes, às ruelas estreitas, sujas e descompromissadas apresentadas antes.

Outro símbolo japonês exibido é o monte Fuji, que aparece em dois momentos distintos, cada qual com um dos protagonistas de *Encontros e desencontros*: o primeiro quando Charlotte viaja para Quioto utilizando como meio de transporte o trem-bala, e durante o trajeto a paisagem é mostrada de dentro do trem; o segundo quando Bob joga golfe, e o monte faz parte do cenário natural da cena.

Apesar do monte Fuji estar localizado¹¹⁵ fora da região metropolitana de Tóquio, ele mantém forte presença no morador da cidade, tanto na orientação geográfica quanto no significado simbólico, e por isso foi incorporado à cidade como ponto de referência (como o Cristo Redentor na cidade do Rio de Janeiro).

Em ambas as situações, Fuji aparece como ‘fundo’ nas imagens. Mesmo não sendo a principal figura nos enquadramentos, destaca-se pela sua forte e imponente presença visual, além do que, é o monte mais famoso do Japão, e por isso o mais conhecido pelos estrangeiros.

As imagens da cidade de Tóquio não ocupam longas sequências, mas estão presentes por todo o filme. Aparecem com certa regularidade em cenas externas, vistas do próprio plano da rua, e que foram feitas com ‘câmera na mão’¹¹⁶, para demonstrar ritmo mais frenético. Aparecem ainda a partir de planos panorâmicos ‘de cima’ (como se fosse *plongé*), principalmente através da janela do quarto de Charlotte e John, que têm enquadramento mais trabalhado, devido às melhores condições de filmagem proporcionadas pelas locações durante as filmagens.

As primeiras imagens exibidas no filme foram filmadas em locais internos, quando vemos a imagem de um corpo (que parece ser) feminino deitado de costas na cama. Chama atenção seu vestuário, em especial sua lingerie pink e transparente¹¹⁷, que permite ver através dela uma parte íntima deste corpo. Temos a

¹¹⁵ Província de Shizuoka.

¹¹⁶ 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.

¹¹⁷ A imagem foi baseada na obra do pintor foto-realista, de nacionalidade norte-americana John Kacere (1920 - 1999), cuja preferência é por corpos femininos vestindo lingerie.

impressão de sermos *voyeurs*, invadindo a privacidade enquanto a pessoa parece dormir.

A personagem Charlotte, ao contrário de Bob, é apresentada deitada na cama à noite, ao lado do marido. Logo em seguida, ela segue até a janela, sentando-se no parapeito interno. Do andar superior de um prédio, e observa do alto uma cidade que ainda não sabemos qual é, que posteriormente se revela ser Tóquio.

Diversas são as cenas em que Charlotte aparece ora sentada no parapeito da janela de seu quarto no hotel, ora na poltrona próxima a janela, como se a cidade fosse o fundo do enquadramento dos planos, e não nos deixasse esquecer que a narrativa passa-se em Tóquio, e nem da imensidão de prédios que fazem parte dela.

As imagens de Charlotte postada na janela são sempre vistas de dentro do quarto, nunca do exterior. Temos a sensação de enclausuramento, pois há toda uma cidade lá fora a ser desbravada, mas a personagem parece querer manter certa distância, olhá-la do alto, como ‘olho de pássaro’, e não se envolver, ou fazer parte dela. Segundo Haslem:

A paisagem de Tóquio da vista de Charlotte mantém-na anônima, último local para um *voyer*. A distância e alienação de Charlotte são enfatizadas por um ponto de vista que Coppola constroi entre ela e a noiva tradicional japonesa que passa pelo parque [na verdade, santuário]. Novamente Charlotte possui a vista dominante, e enquanto reconhece o corar de um novo amor nos olhos reprimidos, destaca seu isolamento (2004, grifo nosso).

Em relação às imagens de Tóquio mostradas do alto através de janelas, concordamos com Richie (1992, pg. 34) quando o autor afirma que:

A diferença é aparente na vista da cidade de Tóquio. De qualquer prédio alto pode-se ver a vastidão da metrópole e descobrir que parece haver muitas outras unidades – prédios isolados – do que em cidades ocidentais. Uma vista de Tóquio é como uma pintura de pontos, cada um aparentemente independente do outro, cada prédio aparentemente sozinho e independente. Os estilos individuais de arquitetura, prédio a prédio, diferem muito e nenhuma tentativa é feita voltada a qualquer tipo de coesão visual.

Esta é a descrição das imagens noturnas que vemos no filme. Surgem inúmeros pontos brilhantes e coloridos, com ou sem a silueta dos prédios, como nas imagens abaixo, que são iniciadas com o foco na arquitetura iluminada pelas luzes da cidade, para em seguida focar a personagem.

Fig. 53 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* com foco na cidade

Fig. 54 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* com foco em Charlotte

Charlotte é quem leva o público pelas dependências do hotel. Ela transita em alguns locais com Bob (elevador, restaurante, bar, piscina) e, em outros, sozinha (sala onde é ministrada a aula de ikebana, espaço onde ocorre coletiva de imprensa do filme *Midnight velocity*¹¹⁸).

Em uma mesma sequência (a primeira noite em que Bob e Charlotte saem juntos à noite), o casal protagonista frequenta locais fechados fora do hotel: uma festa, um bar, permanecem um período no apartamento de um dos amigos japoneses de Charlotte, e finalizam a noite em um karaokê.

A única sequência de imagens que mostram a residência de um dos amigos de Charlie Brown permite confundi-la com uma ocidental, não se encontrando nenhum objeto decorativo que simbolize a cultura japonesa.

Fig. 55 – Fotograma do filme *Encontros e desencontros* da sequência na residência do amigo japonês de Charlotte

Pela imagem acima podemos notar os neons coloridos (azul e vermelho) no teto, no lugar dos de cor branca; caixas de fitas cassete, talvez, nas prateleiras

¹¹⁸ Cujá atriz principal do filme ficcional, que participa do evento, é amiga de John.

fixadas nas paredes; um teclado logo atrás de Charlie Brown; um sofá de estofamento estampado; e um grande luminoso à direita escrito em alfabeto ocidental.

Sobre a origem do estilo do ocidente adotado nas residências japonesas, podemos afirmar que o período Meiji com sua era de Civilização e Iluminação formam o segundo estágio na formação da cidade (o período Edo foi o primeiro). Durante esse período, uma modernização 'liberal' foi executada pela superimposição de elementos ocidentais sobre o legado de Edo. Com o colapso do governo Edo, muitos estabelecimentos e residências de daimios foram abandonados e deixados à decadência. Eles forneceram condições para a variedade de funções urbanas necessárias para Tóquio, como a capital de um estado moderno. Apesar das divisões e configurações dos terrenos, a estrutura básica da cidade manteve-se imutável e estava apta para iniciar seu caminho dentro da nova era.

Segundo Jinnai (1995), as cidades japonesas combinaram de modo característico dois modos coexistentes de vida: a dos plebeus, com seu foco em estabelecer uma loja; e a do domínio guerreiro, com seu desejo de estabelecer uma residência nobre. Estes dois modos foram herdados do período Meiji para Tóquio sem serem modificados.

Em suas residências, os oficiais do novo governo ajustaram com relativa facilidade o estilo de vida metade guerreiro, metade ocidental. Aplicando suas próprias ideias do que se constituíam estilos ocidentais, eles dedicavam-se a redecorar suas residências de tipo daimio ou samurai. Os modos adaptados de diferentes países europeus foram utilizados em uma variação de combinações.

Fewster e Gorton (1987) afirmam que a arquitetura externa e o interior das casas sofreram modificações, entre elas: o segundo andar foi adicionado, carpetes instalados, móveis como cadeiras empalhadas, mesas e cadeiras para refeições e outros itens também foram acrescentados, além dos quartos se tornarem ocidentais por completo, com poltronas, cortinas, carpetes e pinturas. O papel das janelas quadriculadas foi trocado por vidro e aquecedores foram colocados nos quartos, onde pequenos braseiros haviam se mantido como padrão por gerações.

No filme, após passagem por esta residência, a dupla de protagonistas é levada pelos amigos japoneses de Charlotte até o local considerado um dos símbolos culturais do país: o karaokê.

Cristiane A. Sato (2007) afirma que as três grandes contribuições da indústria japonesa à música foram o *walkman*, os *boom boxes*¹¹⁹ e o karaokê. Esses três aparelhos não apenas se espalharam e aumentaram o consumo de músicas eletronicamente reproduzidas, como também afetaram o comportamento no mundo inteiro.

A origem da expressão karaokê deriva da contração de *kara* (vazio) e *ôkesutora* (orquestra), ou seja, significa 'orquestra vazia' (sem voz). Até hoje há controvérsia sobre o inventor desta ideia, mas é certo que surgiu na região de Kansai¹²⁰. Uma das versões conta que na década de 70 havia um bar em Kobe, cujo dono organizava shows ao vivo de um grupo de cantores e um guitarrista. Um dia, o guitarrista do grupo não compareceu e de improviso o dono do bar substituiu o músico por um equipamento de som e fitas cassete com músicas instrumentais, que serviram de acompanhamento para os vocalistas da banda. A solução temporária tornou-se definitiva: o dono do bar dispensou a banda e passou a deixar os clientes usarem o equipamento de som para cantar.

Outra versão é de Takashiro Kisaburô, que alega ser ele o inventor do karaokê. Nos anos 70, era gerente de uma loja de discos, e percebeu que na época os bares de Osaka contratavam organistas para fazer acompanhamento musical aos clientes que quisessem cantar. Ele teve a ideia de montar um equipamento à base de fitas cassete, disponibilizando 400 músicas, amplificador de 8 canais e caixas acústicas para os clientes de um bar, barateando a apresentação dos cantores de ocasião. O equipamento fez sucesso, e Takashiro montou vários outros em diversos bares.

Nos anos 80, a tecnologia e uma ideia simples provocaram a explosão do karaokê no Japão. Em 1983 a introdução dos CDs e dos LDs¹²¹ não apenas melhoraram a reprodução musical, como permitiram acompanhamento visual das músicas, que dispensaram os livros de letras das canções, uma vez que, neste novo sistema, elas apareciam em legendas nas telas de televisão.

Por uma tarifa bem mais barata, no *karaokê box*¹²² pode-se cantar à vontade por um tempo determinado, independente do número de músicas que sejam tocadas, sozinho ou com amigos. Conforto e preços acessíveis tornaram o *karaokê box* extremamente popular.

¹¹⁹ Nome dado aos antigos aparelhos sonoros estéreo portáteis, que sintonizam estações radiofônicas e gravam músicas em fitas cassete ou CD's.

¹²⁰ Área que engloba as cidades de Osaka, Kyoto e Kobe.

¹²¹ *Laserdiscs*, precursores dos DVDs.

¹²² Cabines localizadas em prédios, equipadas com equipamento de *karaokê*, alugada por hora.

A novidade espalhou-se pelo Japão, e logo os *karaokê* boxes podiam ser encontrados por todos os lugares, aumentando a variedade de estilos das músicas disponibilizadas e garantindo um ambiente seguro e limpo.

O karaokê frequentado no filme é chamado *Karaoke-kan*, está localizado no bairro de Shibuya. Para se ter a mesma vista do filme, deve-se locar o quarto 602.

Fig. 56 – Prédio do *Karaoke-kan*

Um dos locais decorados exclusivamente para a filmagem foi o da festa na qual Charlotte e Bob conhecem os amigos de Charlie Brown. Nesta festividade, os diretores de arte sugeriram utilizar balões como objetos decorativos que serviriam como tela para as imagens projetadas, pois considerava que resultariam em uma bonita imagem no filme. A locação utilizada foi um clube chamado Air, próximo ao bairro Shibuya. Os demais cenários montados foram os sets de filmagem e sessão fotográfica que Bob participa para a produção de material da campanha publicitária da empresa *Suntory*.

Outros locais internos, como os restaurantes e hospital, podem ter sofrido pequenas alterações, como a mudança de posicionamento de um móvel ou objeto para um melhor enquadramento.

4.3. Narrativa e espaço urbano

A definição de narração para Bordwell *apud* Robert Stam (2003) é um processo no qual os filmes fornecem indicações aos espectadores, que utilizam esquemas interpretativos para construir histórias ordenadas e inteligíveis em suas mentes. Do ponto de vista da recepção, os espectadores planejam, elaboram e modificam suas impressões sobre as imagens e os sons apresentados na tela, como dito no capítulo anterior. Do ponto de vista do filme, a narrativa opera em dois níveis: (1) o que os formalistas russos chamavam de *syuzhet*, que significa a forma concreta, ainda que fragmentada e fora de sequência, como os acontecimentos são contados; (2) a fábula, que é a história ideal (lógica e cronologicamente ordenada) que o filme sugere e que o espectador reconstrói com base nas indicações oferecidas pelo filme. Por sua narrativa linear e por ser um construto formal caracterizado pela unidade e coerência, podemos considerar que *Encontros e desencontros* opera no nível da fábula.

Esperar pelos elementos de função única e possíveis em um filme não é solicitar que todo elemento seja da mesma significância. Existe uma modulação de escala narrativa dentro de cada imagem como existe durante todo o filme. Como espectadores, aguardamos que cada ação seja relevante, no entanto, somente algumas delas oferecem clímax. Uma das vantagens da estrutura narrativa é a relevância de detalhes do tema e ponto de vista; isso pode ocasionalmente ser consentido sem ameaçar a coerência do filme.

Podemos dizer o mesmo em relação aos locais filmados e objetos que aparecem e estão incorporados aos próprios lugares, e que, segundo Lefebvre (1991), o espaço visual em sua especificidade pode conter uma imensa multidão, além de um aglomerado de objetos, coisas e corpos (quando dentro da proposta apresentada). Estes os diferenciam pela virtude e peculiaridades de seus espaços, e também pela ação de suas relações com os sujeitos.

Em todos os ambientes há objetos privilegiados, que estimulam uma expectativa ou interesse particular, enquanto outros são tratados com indiferença. Alguns objetos são conhecidos, outros não, e alguns mal compreendidos. Alguns

servem de ligação: transitório ou de passagem pela natureza, eles se referem a outros objetos.

A narrativa é uma função que cria o que contamos, e de tudo aquilo que é preciso para contá-lo, ou seja, são seus componentes: enunciados, imagens, personagens e etc. Pelo destinatário poder acrescentar por meio dos enunciados e de imagens ao acontecimento e ao movimento de pensamento da consciência do criador, que este último pode lhe comunicar algo que imaginou ou viveu.

Segundo Fernão Pessoa Ramos (2005), todos os modelos verídicos da narrativa colocam o acontecimento como preexistente à narrativa, por isso fala-se em termos de representação e não de presentificação. A narrativa retira sua verossimilhança da representação 'disto que foi'. A verossimilhança significa simplesmente que a fascinante imagem da experiência, real ou não, é colocada como se tivesse sido ou fosse, em certo momento, presente.

Entendemos que tanto a narrativa cinematográfica quanto as imagens e os enunciados que a compõem são decorrência de processos narrativos/imagéticos. Nesse sentido, as imagens e os enunciados cinematográficos não são anteriores à narração. Ao contrário, os processos narrativos/imagéticos são as operações que explicam porque os acontecimentos e os objetos constituem as imagens e os enunciados cinematográficos, e estes, a realidade. Em outras palavras, os processos narrativos/imagéticos são as condições que explicam porque as imagens-movimento compõem a narrativa verídica que exprime um devir do mundo, pois são registros ocorridos no momento da filmagem; e porque as imagens-tempo compõem a narrativa não-verídica que torna-se múltipla do mundo, já que foram editadas e manipuladas de acordo com a orientação do roteiro.

Retomando os personagens, Charlotte parece 'perdida' em relação ao futuro, mas adquire confiança após conhecer Bob. Os dias e circunstâncias que os protagonistas convivem durante o filme servem como combustível para prosseguirem suas vidas. Segundo Sofia Coppola *apud* Anne Thompson (2003): "[...] É sobre estar desconectado e procurar por momentos de conexão [...]".

A duração na obra cinematográfica acontece no período em que os protagonistas permanecem no Japão. Bob e Charlotte parecem estar em um mundo e situação possíveis somente no país nipônico. Tóquio, com sua mistura ocidental e oriental, nova e antiga, parece permitir que eles possam ter 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 Bob e Charlotte descobrem, em contraponto ao ritmo frenético da Tóquio contemporânea. Propósito alcançado das lacunas entre ouvir e entender, permanecer e mover-se - nos ‘entre espaços’”, seja nos espaços propriamente ditos, ou nos relatos narrativos.

Esse aspecto pode ser comparado ao do casal de idosos de *Era uma vez em Tóquio*, em que também não há muito diálogo entre ambos. As conversas são sobre situações do dia a dia, há comunicação entre o casal e seus filhos, e com pessoas próximas à família, mas não entre eles.

A respeito da noção de tempo no cinema, Bela Balazs é citado por Marcel (1990, p. 213-214), ao afirmar que existe:

[...] uma tripla noção de tempo: o tempo da projeção (a duração do filme), o tempo da ação (a duração diegética da história contada) e o tempo da percepção (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjetiva, da mesma forma que sua eventual consequência negativa, a noção de tédio, sentimento resultante de uma impressão de duração insuportável).

O que vem a reforçar que o tempo cinematográfico não é uma duração real, e sim baseada na correlação de imagens ou da correlação de elementos visuais dentro da imagem. Para Marcel (1990, p. 201), “parece indiscutível que o cinema é primeiramente uma arte do tempo, já que é esse o dado mais imediatamente perceptível em todo esforço de apreensão do filme [...]”.

A narrativa do filme poderia talvez se passar em qualquer outro país ou cidade, mas Tóquio serve como um terceiro personagem, fornecendo situações para os personagens estarem e reforçarem o momento pessoal em que se encontram, no caso de Bob e Charlotte: 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, 2004)

Parte da narrativa ocorre dentro do hotel, onde ambos os protagonistas estão hospedados. As cenas que acontecem em suas áreas internas, criam situações para que o encontro de Bob e Charlotte aconteça, e para que o desenvolvimento da narrativa apresente ao público os conflitos pessoais pelos quais os personagens estão passando com seus respectivos cônjuges (e que servem de justificativa para o surgimento de uma relação entre eles, a princípio, somente no nível da amizade, ou poderíamos até dizer, de antirromance). Sobre os personagens, Thompson (2003) afirma que:

[...] Coppola diz que foi inspirada pela dinâmica entre Humphrey Bogart e Lauren Bacall no clássico *noir* de Howard Hawks, *À beira do abismo*¹²³. “Queria que a estrutura do filme tivesse todas as diferentes partes de um relacionamento condensado em poucos dias”, ela explica. “Eles se encontram, eles terminam a relação”.

Neste ambiente interno, a proximidade da câmera em Charlotte é de *voyerismo*, pois, além dos planos próximos de seu rosto, por ela encontrar-se geralmente só, fornece-nos a sensação de observá-la intimamente em determinados momentos. Por exemplo, quando ela está vestida de camiseta e lingerie, e ‘desfila’ pelo quarto colocando enfeites na luminária; deitada na cama; ou ainda escutando CD de autoajuda, como se realmente estivéssemos acompanhando-a em seu dia-a-dia no Japão, nas situações em que John está ausente.

Bob permanece pouco tempo em seu quarto, pois possui uma agenda de compromissos profissionais a ser cumprida. As cenas em que está no Park Hyatt Tokyo geralmente são ligadas à comunicação com sua esposa, seja pelo telefone ou quando recebe material de decoração (como planta de um móvel e amostras de carpete para selecionar a cor) para a reforma que ela realiza em seu distante lar. São imagens que demonstram a relação desgastada do casal.

O personagem renova-se em Tóquio. Os acontecimentos após conhecer Charlotte parecem fazê-lo esquecer de sua carreira em declínio, seus problemas e rotina familiar. Há oportunidade de sentir-se ‘vivo’ novamente, construir uma relação (mesmo que temporária) com Charlotte, divertir-se com ela e seus amigos japoneses pelas atrações noturnas na capital japonesa.

¹²³ Título original: *The big sleep*. 1946.

A respeito da relação de Charlotte e Bob com Tóquio, Haslem (2004) 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*, *billboards*, 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.

A autora escreveu um texto sobre o filme, intitulado 'Neon gótico', e afirma que o filme "[...] revela sua influência gótica na apresentação repleta de subjetividades complexas, o uso do olhar para expressar mais do que palavras, e na construção de um ambiente saturado de alienação [...]", outra relação gótica é:

[...] O quarto de Charlotte no hotel Park Hyatt que a eleva sobre as ruas, um castelo gótico moderno em uma das cidades mais densamente populosa do mundo. Apesar do espaço isolar Charlotte, também oferece a ela um surpreendente acesso à visão. A vista do quarto de Charlotte do hotel a permite ter uma visão de Tóquio que se aproxima da torre central panóptica de Bentham¹²⁴, e seu incrível acesso à visão, mas também em sua dissociação daquele que vê para o observado [...].

As cenas internas ou externas ocorridas fora do hotel proporcionam liberdade e diversão aos protagonistas do filme. 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, citação retirada da entrevista no site oficial do filme)

¹²⁴ Um tipo de prisão planejada pelo filósofo inglês Jeremy Bentham (1748 - 1832) no final do século XVIII. O conceito é permitir ao observador, observar (da palavra inglesa opticon) todos (pan) os prisioneiros, sem que os mesmos saibam se estão ou não sendo observados.

Os protagonistas juntos também passam por situações em que a cultura japonesa é representada pelo filme: os personagens passam rapidamente por um *pachinko*, almoçam no restaurante *shabu-shabu* e cantam em um karaokê, porém, como dito anteriormente, é Charlotte quem 'leva' o público ao encontro dos tradicionais costumes nipônicos.

Segundo Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994, p. 131):

[...] Alguns lugares podem de fato aparecer na imagem nesta ou naquela cena e, nessa qualidade, serem decretados representados, mas serem tão pouco perceptíveis, tão pouco valorizados, em proveito, é claro, dos personagens capazes de quase monopolizar o campo, que o espectador é obrigado a adivinhar, a reconstituir, a deduzir, a imaginar como o faz para os espaços não representados. [...] Deve-se, então, falar de espaço 'semi-representado' ou de espaço 'sugerido'? Em todo caso, é preciso poder analisá-lo precisamente em função de seu aspecto elíptico, pudico.

Alguns ambientes pelos quais os personagens circulam realmente são pouco valorizados, pois não há aprofundamento em conhecer o local, como as cenas no *pachinko* e game. 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.

No caso de nosso filme, principalmente as imagens externas não podem ser tomadas como pouco perceptíveis, como citam Vanoye e Goliot-Lété, pois as luzes de neon, *kanji* e a arquitetura iluminada nas cenas noturnas chamam a atenção de quem quer que assista à obra audiovisual.

O espectador necessita reconstituir por si próprio os espaços semirrepresentados, reconstrução que pode ser aplicada à cena da festa em que Bob e Charlotte saem para um programa noturno pela primeira vez, seguida da ida para um bar, para o apartamento de algum dos amigos de Charlotte, e finalmente para o karaokê. Toda esta sequência é um tanto confusa, pois segue sem planos intermediários ou cenas que mostrem a transição de um local ao outro, gerando dúvidas se pertencem ao mesmo local ou quando ocorre a passagem de um espaço ao outro.

A respeito de espaços internos e externos, de acordo com Haslem (2004):

Coppola estende o deslocamento ao enfatizar a dificuldade de mapear os espaços internos e externos. Ao escrever sobre intimidade da imensidão, Gaston Bachelard¹²⁵ 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”¹²⁶. 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. [...]

A intimidade dos personagens ganha força dentro do espaço do mundo, o que pareceria uma contradição, pois o natural seria se perderem na exterioridade, mas esta situação não ocorre em nosso filme, pois os personagens 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, 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 já está dentro do carro que o levará ao aeroporto e vê Charlotte caminhando no meio da multidão; ele desce do carro e a segue, eles se abraçam, beijam e ele cochicha algo em seu ouvido. Bob retorna ao carro e continua seu trajeto para o aeroporto. Há certo contraste entre os espaços no momento do encontro no início do filme e no momento de despedida do casal. O primeiro (tanto no elevador quanto no bar) ocorre em local fechado - 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

¹²⁵ Filósofo francês (1884 - 1962), que influenciou entre outros: Michel Foucault, Louis Althusser e Jacques Derrida.

¹²⁶ BACHELARD, G. *The Poetics of Space: The classic look at how we experience intimate places*. Boston: Beacon Press, p. 203, 1994.

possuem para prosseguirem suas vidas, consequência da convivência de um com o outro durante os dias que decorrem na obra.

As imagens finais do filme são semelhantes as do início, fecham um ciclo, principalmente na vida de Bob. Quando ele chega em Tóquio já é noite, as ruas e a cidade encontram-se iluminadas pelas luzes coloridas, há movimento de pedestres e veículos. Quando está indo embora, dentro do carro em direção ao aeroporto, vemos imagens da cidade adentrando a noite. As luzes de neon começam a ser acesas e reclamam destaque na arquitetura metropolitana, e, diferentemente das imagens iniciais, somos então transportados por vias semivazias, sem transeuntes ou grandes quantidades de carros; na distância entre os prédios, Bob parece isolado, inerte do caos que atinge sua vida. O céu aparece limpo no horizonte, como se sinalizasse o mesmo para sua vida dali em diante.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da análise das imagens tomadas como corpus do filme *Encontros e desencontros*, pudemos verificar quais locais tomaram parte na obra, seus lugares dentro da arquitetura urbana de Tóquio, e a modernização e ocidentalização que transformaram a cidade.

A narrativa da película é centralizada nos personagens, e acreditamos que os locais, externos ou internos, forneceram oportunidades e situações para o desenvolvimento dos acontecimentos narrativos, tendo tido papel fundamental nos ‘encontros e desencontros’ dos personagens principais. 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 progredisse.

A trama principal certamente é o estado em que os personagens norte-americanos se encontram no momento em que se conhecem. O estilo da diretora, como pudemos notar pelos filmes realizados durante a sua carreira, é intimista, delicado, realista, e estes são os aspectos explorados pela narrativa, vindo em contramão ao ritmo frenético da metrópole japonesa.

O tom intimista ganha reforço pela sensação de sermos *voyers* da principal dupla de personagens, tornando-nos cúmplices de suas ‘aventuras’ em Tóquio, e de seu antiromance.

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* na cidade, que se reflete nos personagens durante suas estadias no país.

Ela pode ter-se valido de estereótipos em algumas cenas, como exemplificados anteriormente, porém, ao representar a cultura japonesa, a cineasta não é desrespeitosa. Essas foram situações utilizadas para reforçar a estranheza, isolamento e 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 encontramos mais situações semelhantes a essas, como se,

apesar da falta de entendimento da língua japonesa, *jet leg* e dificuldades matrimoniais (de ambos com seus respectivos parceiros), eles ficassem cada vez mais familiarizados com a estranheza de Tóquio no decorrer da história.

Encontros e desencontros pode ser considerado a mistura de dois pontos de vista: o dos japoneses e dos estrangeiros, pois notamos 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.

O acesso aos locais 'secretos' do *underground* de Tóquio só foi possível devido à amizade da diretora com Charlie Brown, caso contrário, haveria maior dificuldade em chegar onde somente os habitantes têm conhecimento e a localização correta.

Sofia parece ter certa predileção por locais, personagens e histórias *cool* e da cultura *pop*, confirmada pelo filme posterior a *Encontros e desencontros*, em que retrata de modo inusitado, a polêmica rainha austríaca Maria Antonieta¹²⁷, em filme homônimo, lançado em 2006. Ela novamente toma partido da liberdade artística e insere elementos *pop* no filme, como a trilha sonora que tem participação de grupos musicais contemporâneos, em sua grande maioria do estilo *rock*, o que vem a causar certo estranhamento e divergência, pois por ser filme de época, as músicas normalmente seriam clássicas e instrumentais; e também na sequência em que o tênis da marca *All Star* aparece na cena em que a personagem principal interpretada por Kirsten Dunst escolhe um par de sapatos¹²⁸.

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 perfeita.

¹²⁷ Título original: *Marie Antoinette*.

¹²⁸ Nesta cena, os demais sapatos são condizentes com a época em que se passa o filme.

Uma característica que diferencia o filme de outras produções estrangeiras é o fato de ter sido totalmente filmado no Japão, ao contrário de filmes como *Seda*¹²⁹, *Hiroshima, meu amor*¹³⁰ ou *Wasabi*¹³¹, que contam com sequências filmadas no país e, coincidentemente nos três casos, na França. Para a realização de *Encontros e desencontros* também não foi necessária a construção de cenários para reproduzir alguma cidade ou região japonesa, como ocorreu em *O último samurai*¹³² ou *Memórias de uma Gueixa* (respectivamente, construção de cenários na Nova Zelândia, e reprodução de Quioto em estúdio nos Estados Unidos). O ponto em comum entre estas obras audiovisuais é o fato de explorarem o estereótipo oriental, dentre as obras consultadas, as que menos possuem a perspectiva do *gaijin* talvez sejam *Babel*, *Tokyo!* e *O sol*¹³³, devido ao fato de retratarem como principais, personagens japoneses.

De fato, são os estereótipos que provocam curiosidade nos estrangeiros, seja em relação ao Japão, ou em outras famosas cidades ou países, como mostra a franquia *Cities of Love*¹³⁴.

Talvez o estereótipo do oriente mantenha-se segundo as afirmações e definições de Said, e o desejo de Ortiz de que o Japão seja considerado uma nação mais próxima culturalmente pelo ocidente não seja alcançado, em parte devido aos filmes produzidos por estrangeiros e também pela influência ocidental, mantida nos dias de hoje e reforçada pela queda de fronteiras culturais causada pela globalização.

¹²⁹ Título original: *Silk*. Direção: François Girard. 2007.

¹³⁰ Título original: *Hiroshima mon amour*. Direção: Alain Resnais. 1959.

¹³¹ Título original: *Wasabi*. Direção: Gérard Krawczyk. 2001.

¹³² Título original: *The last samurai*. Direção: Edward Zwick. 2003.

¹³³ Título original: *Solntse*. Direção: Aleksandr Sokúrov. 2005.

¹³⁴ Série de filmes produzidos em cidades ao redor do mundo (já filmados em Paris e Nova York, as próximas cidades são Rio de Janeiro, Xangai e Jerusalém), que parecem explorar os aspectos regionais e da cultura de cada local tema do filme, que conta com diretores de diversas nacionalidades.

ANEXO

Sequência retirada do roteiro original do filme *Encontros e desencontros* com passagem em Quioto:

EXT. KYOTO - DAY

Charlotte walks through a beautiful garden. She's a small figure in the landscape.

She approaches a temple where she stops to watch a wedding procession. A young bride and groom in traditional kimono walk under a parasol with their family.

Charlotte looks as- the nervous, young bride clutches her mother's hand. The young groom walks along with them.

Charlotte is moved by the whole scene, the beauty of the temple and the wedding party. Her eyes well up.

CUT TO:

She walks up a narrow path, surrounded by red maple leaves.

At the top of a little hill, she comes up to a shrine.

At its entrance she sees a tree covered in little white pieces of paper tied to its branches. She sees Japanese people writing on the paper and tying them to the tree. Charlotte writes her wish on a paper and ties it to a branch.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AGEL, Henri. **Estética do cinema**. Trad. Armando Ribeiro Pinto. São Paulo: Cultrix, 1982.

AI, Maeda. **Text and the city**: Essays on Japanese modernity. James A. Fujii (ed.). Durham e Londres: Duke University Press, 2004.

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**: Uma introdução. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 1989.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. Trad. Ivone Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Film as art**. Londres: Faber and Faber Limited, 1983.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 1990.

_____. **Moderno?**: Por que o cinema se tornou a mais singular das artes. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2008.

AUMONT, Jacques e outros. **A estética do filme**. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus Editora, 2002.

BARROS, Benedicto Ferri de. **Japão**: A harmonia dos contrários. São Paulo: T. A. Queiroz. Editor. Ltda., 1988.

_____. **Viagem ao Japão**. São Paulo: T. A. Queiroz. Editor. Ltda., 1991.

BARTHES, Roland. **O império dos signos**. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 2007.

BAZIN, André. **O cinema**: Ensaios. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BECKER, J. E. de. **The nightless city**: or the history of the Yoshiwara Yukwaku. Nova York: ICG Muse, Inc., 2000.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**: Padrões da cultura japonesa. Trad. César Tozzi. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BERNSTEIN, Matthew (Ed.); STUDLAR, Gaylyn (Ed.). **Visions of the West: Orientalism in film**. Nova Jersey: Rutgers University Press, 1997.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Trad. Marina Appenzelier. **São Paulo**: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1987.

BORDWELL, David. **On the history of film style**. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1999.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Trad. Marcelle Pithon e Regina Machado. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

CRAIG, Timonhy J. (Ed.). **Japan pop!** Inside the world of japanese popular culture. Nova York: M. E. Sharpe, Inc., 2000.

CYBRIWSKY, Roman. **Tokyo**: The Shogun's city at the twenty-first century. Inglaterra: John Wiley & Sons, 1998.

DAVIS, Darrell William. **Picturing Japaneseness**: monumental style, national identity, Japanese film. Nova York: Columbia University Press, 1996.

DELEUZE, Gilles. **La Imagen-Tiempo**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1987.

_____. **La Imagen-Movimiento**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 1994.

EHRLICH, Linda C. (Ed.); DESSER, David (Ed.). **Cinematic landscapes**. Texas: University of Texas Press, 2000.

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

FIÉVÉ, Nicolas; WALEY, Paul (Ed.). **Japanese capitals in historical perspective**: Places, power and memory in Kyoto, Edo and Tokyo. Londres e Nova York: Routledge Curzon, 2003.

FINN, Dallas. **Meiji revisited**: The sites of Victorian Japan. Nova York: Weatherhill, Inc., 1995.

_____. Reassessing the Rokumeikan. In: CONANT, Ellen P. (Ed.). **Challenging past and present**: The metamorphosis of nineteenth-century Japanese art. Havaí: University of Hawaii Press, 2006. p. 227-239.

GOLDEN, Arthur. **Memórias de uma Gueixa**. Trad. Lya Luft. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1998.

HALL, Stuart. **Culture, media, language**. Londres: Routledge, 1992.

_____. **A identidade cultural na pós modernidade**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HALL, Stuart; GAY, Paul du. (Ed.). **Questions of cultural identity**. Londres: Thousand Oaks, 1996.

HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Tomaz Tadeu da Silva (org.). **Identidade e diferença**. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

HENDRY, Joy. **The orient strikes back**: a global view of cultural display. Nova York: Berg, 2000.

JAMENSON, Fredric. **Espaço e imagem**: Teorias do pós-moderno e outros ensaios. Trad. Ana Lúcia Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.

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

JOHNSON, Sheila K. **The Japanese through American eyes**. Stanford; California: Stanford University Press, 1988.

KATO, Hidetoshi (Org.). **Japan and western civilization**: essays on comparative culture. Trad. Kano Tsutomu e Patricia Murray. Tóquio: University of Tokyo Press, 1983.

KISHIDA, Hideto. **Japanese architecture**. Tourist Library, vol.6. Tóquio: Japan Travel Bureau, 1964.

KUNIYOSHI, Celina. **Imagens do Japão**: uma utopia de viajantes. São Paulo: Estação Liberdade, 1988.

LEFEBVRE, Henri. **The production of space**. Trad. Donald Nicholson-Smith. Oxford e Massachusetts: Blackwell Publisers Ltd, 1991.

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

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. Trad. Marilda Pereira. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

_____. **A significação no cinema**. Trad. Jean Claude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MONTIEL, Emilio García. **Muerte e resurrección de Tokio** – Arquitectura y urbanismo, 1868-1930. México: El Colegio de México, 1998.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Trad. Antônio Pedro Vasconcelos. Lisboa: Moraes Editores, 1980.

NAGIB, Lúcia. **Em torno da nouvelle vague japonesa**. São Paulo: Editora da Unicamp, 1993.

NAZÁRIO, Luiz (org.). **A cidade imaginária**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

_____. **Um outro território**: Ensaios sobre a mundialização. São Paulo: Editora Olho D'Água. s/d.

_____. **O próximo e o distante**: Japão e modernidade – Mundo. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica – Volume 1.** São Paulo: Editora Senac, 2005.

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.

SAID, Edward W. **Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente.** Trad. Tomas Rosa Bueno. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SATO, Cristiane A. **Japop: O poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: NSP-Hakkosha Editora e Promoções Ltda., 2007.

SEIDENSTICKER, Edward. **Low city, high city: Tokyo from Edo to the Earthquake: How the shogun's ancient capital became a great modern city, 1867-1923.** Rutland, Vermont e Tóquio: Alfred A. Knopf, Inc., 1989.

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

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papirus Editora, 2003.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÊ, Anne. **Ensaio sobre a análise técnica.** Trad. Marina Appenzel. Campinas: Editora Papirus, 1994.

XAVIER, Ismael. **O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

_____. **Sétima arte: um culto moderno: O idealismo estético e o cinema.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1978.

_____. (org.). **A experiência do cinema: Antologia.** Rio de Janeiro: Edições Graal, 2003.

WILLIAMS, Christopher (ed.). **Realism and the cinema: a reader**. Londres: Routledge & Kegan Paul Ltd., 1980.

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

WENDERS, Wim. **A lógica das imagens**. Trad. Maria Alexandra A. Lopes. Rio de Janeiro: Edições 70, 1990.

Referência de artigo e/ou matéria de periódicos

Revista Made in Japan. São Paulo: Editora JBC, no. 101. Ano 9, 2005.

Revista Made in Japan. São Paulo: Editora JBC, no. 123. Ano 11, 2006.

Revista História Viva: Japão 2 – Abertura para o ocidente. São Paulo: Duetto Editorial, 2008.

Revista Zupi. São Paulo: Dinap S/A, no. 12. Fevereiro, 2009.

Referência de artigo de jornal

MERTEN, Luiz Carlos. Uma gueixa que arrebatava pelo visual. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 03 fev. 2005. Caderno 2, p. D7.

Referência de tese

CANIZO, Marcela Silvia. **O extremo oriente imaginado: Uma introdução ao estudo dos orientalismos no cinema ocidental**. 2006. 130f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

KOIDE, Emi. **Imagem e texto em The Pillow Book de Peter Greenaway**. 2003. 112f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2003.

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 São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 1989.

OKANO, Michiko. **Ma: entre-espço da comunicação no Japão. Um estudo acerca dos diálogos entre oriente e ocidente.** 2007. 180f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo São Paulo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

Bibliografia em mídia eletrônica

COPPOLA, Sofia. Entrevista com a diretora e o produtor Ross Katz. Disponível em: <<http://www.lost-in-translation.com/qaPopup.html>>. Acesso em: 04/mar/2008

CORLISS, Richard. **Hollywood's Asian Romance: It took seven years and a lot of crying, but Memoirs of a Geisha is now a movie. TIME got a first look.** Disponível em: < <http://www.time.com/time/asia/covers/501051121/story2.html>>. Acesso em: 15/jun/2006

DÁVILA, Sérgio. **Memórias de uma Gueixa cria polêmica.** Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2812200506.htm>>. Acesso em: 15/jun/2006

DAY, Kiku. **Totally lost in translation: The anti-Japanese racism in Sofia Coppola's new film just isn't funny.** Disponível em: < http://www.guardian.co.uk/comment/story/0,,1130137,00.html#article_continue>. Acesso em: 01/ago/2006

EDUARDO, Cléber. **Volta por cima: Sofia Coppola vence trauma como atriz ao se consagrar na direção com Encontros e desencontros.** Disponível em: < <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT660564-1661,00.html>>. Acesso em: 19/dez./2007

FOUNDAS, Scott. **More than this: The road unexpectedly taken in Lost in Translation.** Disponível em: < <http://www.laweekly.com/general/features/more-than-this/2413/>>. Acesso em: 01/ago/2006

HASLEM, Wendy. **Neon gothic: Lost in Translation.** Disponível em: http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/31/lost_in_translation.html. Acesso em: 25/nov/2008

IKEDA, Marcelo. **Duas vezes Sofia Coppola.** Disponível em:
<<http://www.revistaetcetera.com.br/16/2xsophia/index.html>>. Acesso em:
01/ago/2006

MITCHELL. Wendy. **Sofia Coppola.** Disponível em:
< <http://www.zetafilmes.com.br/interview/sofiacoppola.asp?pag=sofiacoppola>>.
Acesso em: 09/dez/2007

OLIVEIRA Alysson. **Memórias de uma Gueixa.** Disponível em: <http://cineweb.oi.com.br/index_filme.php?id_filme=1686>. Acesso em: 15/jun/2006

ROONEY, David. **Lost in translation.** Disponível em:
< <http://www.variety.com/index.asp?layout=review&reviewid=VE1117921663&categoryid=31&cs=1>>. Acesso em: 01/ago/2006

THOMPSON. Anne. **Tokyo story.** Disponível em:
<http://www.filmmakermagazine.com/fall2003/features/tokyo_story.php>. Acesso em:
03/ago/ 2006

TRAGANOU, Jilly. **Impact of railways on Japanese society & culture: The Tokaido—scenes from Edo to Meiji eras.** Disponível em:
http://www.jrtr.net/jrtr13/f17_tra.html. Acesso em: 03/abr/2009

VERISSIMO, Fernando. **Encontros e desencontros.** Disponível em:
< <http://www.contracampo.com.br/criticas/encontrosedesencontros.htm>>. Acesso em: 01/ago/2006

<http://www.imdb.com/name/nm0001068/> - Sobre Sofia Coppola

<http://www.imdb.com/title/tt0335266/> - Sobre o filme *Encontros e desencontros*

<http://www.lost-in-translation.com/> - Website oficial do filme *Encontros e desencontros*

<http://www.dailyscript.com/scripts/lost-in-translation-script.html> - Roteiro de *Encontros e desencontros*

FILMOGRAFIA

Blade Runner - O Caçador de Andróides. BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Daryl Hannah e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. [S.I]: The Ladd Company, Run Run Shaw Shaw Brothers. 1982, 1 bobina cinematográfica (117 min.): son., cor., 35mm.

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.

Era uma vez em Tóquio - TOKYO MONOGATARI. Direção: Yasujiro Ozu. Produção: Takeshi Yamamoto. Intérpretes: Chishu Ryu, Chieko Higashiyama, Setsuko Hara, Haruko Sugimura, Sô Yamamura e outros. Roteiro: Kôgo Noda e Yasujiro Ozu. [S.I]: Shochiku Kinema Kenkyu-jo. 1953. 1 bobina cinematográfica (136 min.): mono, pb., 35mm.

Memórias de uma Gueixa - MEMOIRS OF A GEISHA. Direção: Rob Marshall. Produção: Steven Spielberg, Lucy Fisher e Douglas Wick. Intérpretes: Ziyi Zhang, Michelle Yeoh, Gong Li, Ken Watanabe, Kôji Yakusho e outros. Roteiro: Robin Swicord. [S.I]: Columbia Pictures Corporation DreamWorks, SKG Spyglass Entertainment, Amblin Entertainment, Red Wagon Entertainment. 2005. 1 bobina cinematográfica (145 min.): son., cor., 35mm.

Solaris – SOLYARIS. Direção: Andrei Tarkovsky. Produção: Viacheslav Tarasov. Intérpretes: Natalya Bondarchuk, Donatas Banionis, Jüri Järvet, Vladislav Dvorzhetsky e outros. Roteiro: Fridrikh Gorenshtein. [S.I]: Creative Unit of Writers & Cinema Workers, Mosfilm e Unit Four. 1972. 1 bobina cinematográfica (165min.): mono, cor e pb, 35mm.

Tokyo! - TOKYO!. Direção: Michel Gondry, Leos Carax e Joon-ho Bong. Produção: Anne Pernod-Sawada, Masa Sawada e Michiko Yoshitake. Intérpretes: Yû Aoi, Ayako Fujitani, Ayumi Ito, Teruyuki Kagawa, Denis Lavant e outros. Roteiro: Michel Gondry, Leos Carax e Joon-ho Bong. [S.I]: Comme des Cinémas, Bitters End, Sponge, Picnic, Westdeutscher Rundfunk (WDR). 2008. 1 bobina cinematográfica (1112 min.): son., cor., 35mm.

Tokyo-Ga - TOKYO-GA. Direção: Wim Wenders. Produção: Chris Sievernich e Wim Wenders. Intérpretes: Chishu Ryu, Werner Herzog, Yuuharu Atsuta, Chris Marker e

outros. Roteiro: Wim Wenders. [S.l]: Chris Sievernich Filmproduktion, Gray City, Westdeutscher Rundfunk (WDR) e Wim Wenders Productions. 1985. 1 bobina cinematográfica (92min.): mono, cor, 35mm.