



*Esse trabalho explora formas de representação da experiência urbana em filmes sob diferentes perspectivas teóricas. Na primeira parte, será apresentada uma discussão sobre a recente produção acadêmica resultante do interesse na discussão sobre a relação cidade e cinema para que se estabeleçam parâmetros para a discussão sobre os conceitos de cidade, iconografia e imagem urbana. São esses conceitos que, na segunda parte desse trabalho, darão suporte à análise da representação do espaço urbano construída pelo filme brasileiro Redentor (Cláudio Torres, 2004). A análise fílmica apresentada aqui assinala para o fato de que há, na cultura contemporânea, uma nova maneira, muito particular, de formar; e de constituir os sujeitos sociais e sua prática urbana cotidiana, pelo menos no que se refere ao contexto da representação do espaço urbano no cinema brasileiro reconhecido como o “da retomada”.*



# A CIDADE COMO CINEMA EXISTENCIAL\*

■ Maria Helena Costa

## INTRODUÇÃO

### A cidade, o cinema e a dimensão teórica

Pensar a cidade e o cinema de forma interligada se justificaria apenas pela necessidade corrente de entender e discutir o processo de construção e o

uso da imagem fílmica como instrumento estratégico na pesquisa e na divulgação do conhecimento científico (COSTA, 2005). No entanto, estudiosos e pesquisadores, das mais diversas áreas do conhecimento – artes, comunicação, antropologia, geografia, educação, literatura, ciências sociais, etc. – têm ido além e pensado os problemas de uma cultura urbana moderna e pós-moderna, que se apresenta inflacionada por imagens, a partir de um ponto de vista da análise das práticas e representações culturais, mais especificamente, a partir das representações e construção do discurso fílmico (como também literário, fotográfico, videográfico, etc.).

A construção do significado fílmico oferece um exemplo paradigmático para a expressão modernista e filme se baseia em processos tecnológicos que exemplificam novas configurações da produção industrial. Na mesma medida, o próprio cinema, desde a exibição do primeiro filme, se desenvolveu dentro do espaço urbano (da cidade) engajando uma audiência também urbana a um espaço (lugar) de recepção. A partir do estudo das representações que potencializam a relação cinema e cidade, e que certamente estão associadas ao desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação, bem como ao processo de globalização de problemas sociais e culturais, alguns autores defendem que se deve otimizar uma colaboração interdisciplinar para que o entendimento da conexão entre cinema, cidade, cultura e sociedade seja mais completamente entendida.

■ Professora da Universidade Federal do Rio Grande no Norte  
[mhcosta@ufrnet.br](mailto:mhcosta@ufrnet.br)

Nesse sentido, trabalhos como *Cinema and the City*, de Mark Shiel e Tony Fitzmaurice (2001), chamam a atenção para o fato de que vivemos mudanças radicais nas “condições de simbolização” e que urge investigar o que está acontecendo na nossa relação com o “real”. Outro livro, *The Cinematic City*, editado por David Clark (1997), coloca em questão as mitologias do nosso tempo presentes no cinema americano e europeu particularmente na dimensão das teorias urbanas e fílmicas (*film theory*) que construíram ao longo do tempo um discurso da relação cidade/cinema através da criação e produção de gêneros como documentário, filme *noir*, a *Nouvelle Vague* francesa e os cinemas americano e europeu pós-anos 60.

Ora, as questões levantadas por autores estrangeiros e brasileiros como, por exemplo, Giulliana Bruno (1997a, 1997b), John R. Gold e Stephen Ward (1997), Frank Krutnik (1997), Antony Easthope (1997), Mike Davis (1990, 1998), Lúcia Santaella (2003), Beatriz Sarlo (1997), João Freire Filho e Micael Herschmann (2005), Andréa França (2003), Paulo Jorge Ribeiro (2005), Wenceslao Machado de Oliveira Junior (2004) entre tantos outros, sugerem que o estudo da cidade, do espaço urbano e da arquitetura, deve fundamentalmente considerar, de forma interdisciplinar, as relações culturais promovidas e produzidas pelo cinema, os meios de comunicação, as imagens, sons e textos que todos consumimos diariamente em nossa relação com a mídia. Recentemente, interseções entre os estudos culturais e urbanos têm também procurado avançar no exame das representações da cidade concreta e sua construção espacial nos filmes, particularmente no que toca a relação entre as imagens fílmicas e os espaços geográfico e arquitetônico concretos (PENZ; THOMAS, 1997; AITKEN; ZONN, 1994; ALBRECHT, 1987, 1996).

Preocupando-se com a questão da geografia da cidade (a representada, construída no filme, e a “real”, concreta) e como essa é, por vezes, também re-construída em estúdio, geógrafos, arquitetos, sociólogos, historiadores de arte e outros, têm procurado analisar a maneira como o cinema ajuda a construir tanto a nossa experiência quanto o nosso imaginário do espaço da cidade (COSTA, 2005, 2004, 2002; OLIVEIRA JUNIOR, 2004). Existe uma necessidade real de se aprender sobre as diferentes maneiras através das quais o espaço da cidade, sua identidade, e a identidade dos que a habitam - e suas relações - são registradas, descritas, imaginadas e representadas no espaço fílmico, dentro de um discurso histórico, ou não.

Os estudos e teorias desenvolvidas por Stuart Hall (1997), conhecido por sua vasta produção no campo dos

Estudos Culturais<sup>1</sup>, e suas elaborações sobre cultura, têm também aqui de ser mencionados. Segundo Hall, desde o início do século XX, vive-se uma verdadeira “revolução cultural”, na medida em que se entende que hoje existe um domínio das atividades e práticas relacionadas à expressão ou comunicação de significados. Mais do que isso, tais práticas, em nosso tempo, estariam sendo profundamente marcadas pela lógica da mídia, e de toda a tecnologia de que esta se serve, de tal forma que nossa vida local e cotidiana não se separaria das vozes e imagens que habitam as telas da TV e do cinema, as páginas dos jornais, o rádio, e que nos “embalam” nas nossas casas, nas ruas, nos bares, nos shopping centers. Nossas identidades, nesse sentido, não se separariam dos modos de representação, dos grupos sociais, das lutas políticas, das minorias étnicas, enfim, de todas as imagens criadas, reproduzidas, multiplicadas pelos meios de comunicação a respeito de nós mesmos e do tempo em que vivemos (HALL, 2001).

Em sua análise, Hall coloca que a partir da “virada cultural” (*cultural turn*), a linguagem, as práticas de representação, os discursos, as imagens, enfim, todas as formas de produção de sentido, devem ser pensados articulando culturalmente os elementos materiais e simbólicos. Se toda prática social tem seu caráter discursivo, deve-se buscar nela as questões de significado, ou seja, sua dimensão cultural.

Existe uma preocupação intensa também com o lugar, o espaço, dos (e produzidos pelos) meios de comunicação na sociedade e, particularmente, em relação à importante dimensão da comunicação – a comunicação como um espaço onde se “negociam significações”. Se considerarmos, como Santaella (2003) o faz, que o grande espaço público encontra-se fragmentado e marcado pelo conflito social, entendemos que os meios de comunicação se colocam estrategicamente aí como agentes de estruturação, constituindo-se enquanto *locus* para os debates sociais da atualidade. Por isso, os meios de comunicação não podem ser vistos meramente como tecnologias de suporte; mas o lugar onde se constrói a cidadania, onde se produzem subjetividades (SANTAELLA, 2003).

O cineasta francês René Clair declarou certa vez que “a arte mais próxima do cinema é a arquitetura” (*apud* VIRILIO, 1991). Essa declaração é verdadeira em muitos aspectos, mas principalmente pelo fato de que as duas formas de representação (cinema e arquitetura) são práticas espaciais e constroem o espaço. Acompanhando a história, vemos que o cinema, enquanto “produtor do espaço”, define a si mesmo tanto como uma prática arquitetônica (em acordo

com Clair), quanto como uma prática urbana - uma arte das ruas, um agente no processo de construção de vistas urbanas.

Foco de muitos ciclos e gêneros cinematográficos desde os seus primórdios, as experiências nas novas metrópoles do século XX marcaram presença e foram fundamentais tanto para o processo de desenvolvimento desses mesmos ciclos e gêneros quanto para a “construção” de si mesmos, ao longo do tempo, como “vistas” específicas, que, em determinados momentos, mudaram as bases do imaginário coletivo mapeando e re-mapeando visões e compreensões das mais diversas paisagens urbanas. Apesar de um nítido olhar temático aparecer à cada exemplo que se pudesse citar aqui, de forma alguma esses exemplos totalizam as formas de relação do engajamento cinemático com a cidade.

De acordo com o exposto, outras questões devem ser sugeridas: (1) por que diferentes temas culturais ocupam hoje o centro das atenções em determinados contextos cinematográficos?; (2) de que forma determinados filmes têm participado da disseminação de novos modos de ser, estar, agir, comportar-se, ou de repensar o passado e pensar o futuro dos grandes centros urbanos?; (3) como e através de que formas os filmes têm tratado e contextualizado temas como lutas de classes sociais, etnias, conflitos raciais, gênero, etc., comuns ao espaço urbano?; e finalmente, (4) como, no campo da análise, se está avançando no sentido de propor discussões eficazes para o melhor entendimento dos processos contemporâneos de construção representacional em relação à construção do nosso imaginário cultural urbano?

Qualquer que seja a resposta para as questões assinaladas, certo é que a iniciativa de respondê-las deve partir do princípio que a “questão espacial” é inerente à condição fílmica, estando, portanto, diretamente relacionada com a condição (complicante) de “ilusão do real” intrínseca ao aparato cinematográfico. Os primeiros filmes do séc. XX, com suas “visões panorâmicas”, nada mais eram do que incorporações do desejo moderno de visualização do mundo, que por sua vez, tinha relação direta com a “atração” exercida pelo movimento das ruas e a circulação de homens e mulheres na cidade. Nesses filmes, a câmera praticava movimentos circulares, verticais e horizontais, oferecendo “viagens visuais” através dos espaços urbanos que variavam das perspectivas panorâmicas ao nível da rua às vistas aéreas. Não apenas as vistas urbanas se movimentavam, mas a própria técnica de representação aspirava o movimento; por isso mesmo, as câmeras eram colocadas sobre rodas, em carros, trens, barcos e até em balões para

obtenção de vistas aéreas<sup>2</sup>. A câmera, nesse momento, se tornou o veículo, um “meio de transporte” para o espectador.

Dessa forma os filmes passaram a produzir uma nova prática do espaço urbano, uma prática que envolvia novos formatos de visualização do movimento das atividades cotidianas relacionadas aos espaços públicos da cidade e que “transportavam” o espectador através do espaço por meio de uma viagem de efeito multiforme. Perspectivas diversificantes através de uma montagem de diferentes pontos de vista e ritmos, mudanças em altura, tamanho, ângulo, e escala, guiam o cinema, na sua maneira nômade de ver a cidade. Por isso é que Bruno (2002, p. 20) ressalta: “Vive-se um filme como se vive o espaço habitado: como uma passagem cotidiana tangível” (Tradução nossa).

Através das “lentes viajantes” a inter-relação entre filme e o espaço urbano intensificou uma prática de mobilidade da imagem do espaço visto. A diversidade nas posições, dimensões, e movimentos criou uma interação tal entre a cidade e o filme, que vários autores destacam o papel fundamental do cinema no desenvolvimento de uma “cultura espacial” que se assimila a um “móvil de espaços urbanos viajantes”. Isto é, filme, se configura em um mapa espacial móvel, similar à trajetória compreendida por um visitante, ou transeunte da cidade, que projeta a si mesmo no espaço urbano e se engaja à anatomia das ruas da cidade, transpondo as mais diversas configurações urbanas. Por tudo isso é que Giuliana Bruno (2002) insiste que a linguagem do cinema nasce não das vistas estáticas do teatro, mas do movimento urbano.

O filme, na medida em que cria espaços a serem vistos e de experiência, e novas formas de percurso, transforma o espaço em um produto a ser consumido fisicamente. Nesse sentido, Bruno (2002) insiste na idéia do filme enquanto prática estética e “turística”. Isto é, na medida em que o espectador se habitua a “perceber” o espaço através da construção de vistas e cenários em movimento, ele não apenas se transforma em usuário desse espaço, mas também transforma o espaço fílmico, em espaço de consumo. Posto de outra forma, nos filmes, os espaços urbanos são emoldurados para serem apreciados e assim oferecem a si mesmos como produto ao consumo. Atraído pelas vistas, o espectador se torna um visitante, um praticante do espaço visualizado, um turista. Seu olhar turístico segue esse íntimo caminho de um espaço visual móvel a outro, de uma arquitetura a outra, das vistas estáticas da cidade em si para suas vistas em movimento (o filme).

Por ter o cinema uma íntima relação com o meio urbano, desde suas origens, a investigação conjunta do cinema e do

meio urbano possibilita um conhecimento mais acurado das relações entre espaço, tempo e cultura, arquitetura e representações do “eu” e do “outro”. Os filmes, ao mesmo tempo em que deixam claro que há, de certa forma, padrões espaciais que implícita ou explicitamente representam o que é o meio urbano, num sentido “universal”, ao escolherem determinada cidade para palco de seus enredos recriam espaços e tempos que singularizam esta cidade diante (e em relação) das outras.

O espaço geográfico, sempre presente, tem o potencial de estruturar a representação e, por extensão, a experiência de personagens, vivida indiretamente pela audiência, mesmo em situações estereotipadas. O cinema tanto influencia quanto reproduz sensações e sentimentos relacionados à experiência cotidiana do espaço. Se, por um lado, o *continuum* de espaço-tempo de um filme é singular e coerente apenas dentro de sua própria construção, não se pode negar que a experiência deste *continuum* por parte da audiência traduza idéias e sentimentos existentes no espaço concreto, que fora do filme se encontrariam fragmentados e seriam efêmeros.

Em vista do exposto, não é de se admirar que a relação cidade/cinema venha se tornando um tema crucial na contemporaneidade. O contexto cinemático enquanto representação do cotidiano urbano dos indivíduos e dos grupos sociais que construíram a modernidade e fazem agora parte da tão proclamada e discutida pós-modernidade tornou-se primordial para o entendimento dos modos pelos quais nossas vivências, comportamentos, identidades, subjetividades, práticas culturais, vêm sendo constituídas e re-elaboradas.

Paralelo ao desenvolvimento do cinema, nos últimos 100 anos, a forma urbana tem sofrido metamorfoses com a incorporação do automóvel e tecnologias de comunicação - desde o desenvolvimento de densas e verticais metrópoles modernas formadas por arranha-céus de concreto, aço e vidro, construídos a todo momento com novas tecnologias, até o contrastante aparecimento e “espalhamento” horizontal de cidades como Los Angeles. Na medida em que as pessoas interagem com o espaço construído e entre si, de acordo com os novos parâmetros de desenvolvimento, inevitáveis permutações de subjetividade devem ser esperadas. O cinema representa essas mudanças e ao mesmo tempo contribui com essas construindo novas experiências.

Mesmo pensando e entendendo o cinema apenas como arte, deve-se considerar o seu poder de influência. Como defende a artista plástica colombiana Doris Salcedo, a arte

se constitui em uma representação concreta do engajamento do artista. No caso particular de Salcedo, sua arte reflete tanto o seu engajamento político-social como reflete a sua preocupação com um objeto de interesse específico: a violência: “Sei que a arte não age de forma direta, sei que não posso salvar a vida de ninguém, mas a arte pode alimentar idéias, idéias que podem influenciar diretamente nosso cotidiano e nossas experiências diárias” ( *apud* VILLAVECES-IZQUIERDO, 2005, p.187).

Em última instância, no caso da representação fílmica da cidade, não é a cidade em si, mas o olhar do cineasta, da câmera que se apresenta enquanto “documento”. Sem dúvida a cidade também emerge, por inferência, deste olhar. Esse olhar, por conseguinte, amplia nosso sentimento e nossa percepção da realidade levando “nossa compreensão do mundo para além da realidade e do mundo dados” (LUZ, 2002, p. 84).

*“...o cinema de ficção se torna relevante à medida que, ao exprimir-se por maneiras específicas de dar forma ao real, exterioriza-se em direção a uma realidade compartilhada ...”* (Luz, 2002, pg.83).

Três noções devem ser destacadas: a de cidade, a de iconografia (urbana) e a de imagem (da cidade). Assim, antes de qualquer consideração suplementar, é necessário definir os campos que cada uma destas circunscreve. Falar de iconografia da paisagem pressupõe dar destaque ao significado, a aspectos não-materiais, ou apreensíveis. Ocorre, porém, que não se pode considerar a iconografia como se fosse uma realidade autônoma que encontra em si mesma sua própria natureza e atributos. Assim, quer se trate de padrões gerais de organização do espaço, quer de elementos pontuais que o mobilizam, é preciso ir além do puro nível empírico, visual.

É necessário também ter presente que a cidade (qualquer que seja seu conteúdo histórico específico) “aparece” segundo três dimensões que se articulam: a cidade é artefato, é campo de forças e é imagem. A cidade como artefato, é coisa material produzida historicamente pelas práticas sociais. Espaços, estruturas, objetos, equipamentos, arranjos gerais, etc., são “conduzidos” e condicionados por forças econômicas, territoriais, especulativas, políticas, sociais, culturais. Em última instância, o artefato é produto, mas também vetor, de um campo de forças que articula e determina configurações dominantes e as práticas que elas pressupõem. Além de artefato, atuando como, e dentro de, um complexo campo de forças, a cidade é também representação e imagem. O conceito de

representação social ao tentar dar conta da complexidade da imagem (imaginário, imaginação), busca igualmente incorporar outros elementos, como conhecimento, esquemas de inteligibilidade, classificações, memória, ideologia, valores, expectativas, etc.

Mais especificamente no caso das representações visuais de cidades, constatamos que estas são fenômenos “eternos”, presentes desde que se começou a “notar” certos tipos de assentamento humano em contraponto a outros e a diferentes formas de ocupação de espaço. Na Antiguidade, as pinturas e moedas, serviam como aparatos materiais que permitiam singularizar as cidades; na Idade Média, imagens da cidade a associavam ao paradigma da cidade celeste (Jerusalém); a partir do Renascimento, a cidade passa a ser objeto subjugado ao humanismo e condizente com a busca de uma representação (pictórica) mais realista ditada pelas normas da perspectiva (Cf. Kagan, 1981).

Grande repercussão tiveram também, de maneira similar e a partir do final do séc. XIX, os panoramas. Enormes instalações ópticas circulares que exploravam a imagem urbana e permitiam um ângulo de aproximação capaz de compensar a perda gradual de domínio da cidade como um todo, pelos seus habitantes, num momento em que a transformação e o crescimento dos grandes centros urbanos já se manifestava de forma sensível. Com efeito, esse tipo de representação urbana contribuiu para criar e desenvolver um padrão de leitura da “categoria cidade”. Sem dúvida, instituiu-se, dessa forma, um observador da cidade, e se adentra o olho, até então não disciplinado para este objeto específico.

Do final do século XIX em diante a cidade se torna cada vez mais complexa, ao mesmo tempo em que se acentua seu caráter como um sistema de representação. A cidade alimenta o imaginário visual, e seus aspectos específicos, seus fragmentos, constituem uma representação parcial, e

fazem nascer as “cenas urbanas”. Christine Boyer (1994) descreve uma série de modelos visuais e arquitetônicos pelos quais o ambiente urbano, e a arquitetura da cidade, são identificados, percebidos, figurados e representados. Segundo ela, três “mapas” principais se distinguem: a cidade como obra de arte, característico da cidade tradicional; a cidade como panorama, característico da cidade moderna; e a cidade como espetáculo, característico da cidade contemporânea (pós-moderna?). Como destaquei em outra oportunidade, os modelos de Boyer corroboram para a reflexão sobre a percepção das representações visuais da paisagem urbana no contexto da “aceleração da mobilidade do espaço” (COSTA, 2004).

### O espaço e a imagem na relação cidade / cinema brasileiro

No caso do cinema brasileiro, os exemplos contextualizados a partir da relação “cidade e cinema” são muitos, e aqui não há espaço suficiente para comentá-los todos. No entanto, destaco o ciclo de filmes nacionais produzidos a partir de meados dos anos 1980 e durante os anos 1990, que tinha como tema principal a experiência e os conflitos sociais, políticos e econômicos gerados no espaço urbano das duas maiores metrópoles brasileiras: São Paulo e Rio de Janeiro. Filmes como *Cidade Oculta* (Francisco Botelho, 1986), *Anjos da Noite* (Wilson Barros, 1987), *A Dama do Cine Shanghai* (Guilherme de Almeida Prado, 1988), *Faca de Dois Gumes* (Murillo Salles, 1989), e *A Grande Arte* (Walter Salles Jr., 1990), entre outros, fazem parte desse “cinema urbano” que é aqui mencionado no sentido de destacar sua importância para o aparecimento de outro ciclo do cinema nacional: o chamado “cinema da retomada”<sup>3</sup> que tem início timidamente em meados dos anos 1990 e toma corpo a partir de 2000, e do qual o filme



*Redentor* (2004), dirigido por Cláudio Torres, é um bom exemplo.

Destacando o tema “Rio de Janeiro”, em sua maioria, as representações dessa cidade no cinema brasileiro da década de 90, segue uma tendência de construir a cidade como o lugar de experiências de identificação, alteridade e violência refletida a partir das relações entre o espaço da cidade, a identidade e a representação cinematográfica - *A Grande Arte* (Walter Salles, 1989), *Central do Brasil* (Walter Salles, 1998) e *Cidade de Deus* (Fernando Meireles, 2002) são ótimos exemplos<sup>4</sup>.

Percebe-se que as representações cinematográficas da cidade do Rio de Janeiro estão ligadas a discursos polarizados em que cosmopolitismo, exotismo, natureza e sexualidade (por vezes romantizados, como no caso do filme de Bruno Barreto *Bossa Nova*, 2000) se contrapõem a caos, estranhamento, violência e pobreza. Se há uma dualidade das representações da capital carioca, essa com certeza se revela pela oposição de imagens de paisagens conhecidas internacionalmente que passam a identificar e legitimar a cidade, o Pão de Açúcar, o Corcovado, e a praia de Copacabana, por exemplo, a espaços de confinamento, onde supostamente impera o caos, como o Centro decadente e as favelas (AMÂNCIO, 2000). A cidade é, portanto, construída a partir de um sistema de símbolos e códigos diferenciados estabelecidos de acordo com a forma de representação específica.

Meu argumento central é que os discursos representados nesses filmes podem ser lidos como resultado ideológico de uma série de ansiedades sobre violência, gênero, brasilidade, cultura, identidade dentro de uma imaginação social, que está extremamente e intimamente enraizada em um corpo ontológico, do qual faz parte um sistema de representação que perpetua conceitos e idéias a respeito da cidade, e que no caso brasileiro, esses conceitos e idéias já estão incorporados ao imaginário coletivo cultural.

O Rio de Janeiro, em vista da dicotomia dos discursos, condensa também dois princípios aparentemente inconciliáveis: a cidade como um espaço naturalmente civilizado e moderno e a cidade do domínio primitivo tradicional. O cinema contemporâneo brasileiro segue o fluxo de uma consciência construída na modernidade termina introduzindo, um “espaço e tempo multipolares” (LUZ, 2002); desconectando aquilo que é narrado dos acontecimentos da história, e, em alguns casos, desconectando os acontecimentos entre si. O resultado é, por fim, a multiplicação dos focos narrativos e dos pontos de vista a partir dos quais os acontecimentos são relatados.

Apesar de suas diferenças temáticas, os filmes brasileiros contemporâneos elaboram temas e imagens a respeito do espaço urbano a partir de um sistema simbólico no qual as imagens urbanas da cidade (especialmente no caso das representações do Rio de Janeiro) são construídas como paisagens do imaginário. Exemplo é a perspectiva oferecida por Walter Salles em *Central do Brasil* (1998), filme que não tem por objetivo imediato a “pintura” da paisagem no Rio de Janeiro atual, mas a representação da sua iconografia urbana. Impossível de ser compreendido fora do contexto social da metrópole carioca e de seu circuito da violência, esse filme nos coloca de frente a uma forma de conceber e praticar a cidade. Mais ou menos da mesma forma em que Falcioni descreve a relação da cidade italiana Veneza no contexto da representação:

*Assim também as belas imagens de uma cidade histórica, decadente, macabra, romântica e secreta às quais associamos a Veneza imaginada pela literatura e pelo cinema são desconstruídas pela Veneza real, que não cessa, porém, de inspirar o cinema e a literatura a construir novas imagens da cidade para que possamos, a cada viagem à Itália, novamente desconstruir Veneza de nosso imaginário (FALCIONI, 2005, p.148).*



É difícil desconsiderar o movimento circular, a dificuldade em discernir começo, meio e fim, causa e consequência, dentro do contexto das representações. *Central do Brasil* começa na estação de trens do Rio de Janeiro para, em um segundo momento, ganhar a estrada em direção ao nordeste - uma viagem que se desloca pouco a pouco para o centro do país. A primeira parte do filme, essencialmente urbana, se baseia no fluxo contínuo do “deslocamento”, desumanizado, de pessoas da Estação Central, reforçando a impressão de que não há horizonte neste mundo, não há céu, apenas a presença constante do concreto.

A transição entre um universo e outro é auxiliada pela representação do “confronto” com o desconhecido. Na sua jornada ao lado de Josué que parte do Rio de Janeiro em busca do pai, Dora percebe que não detém mais o controle sobre o destino das pessoas – ao contrário de quando poderia decidir sobre mandar ou não as cartas. Durante a viagem, Dora passa pouco a pouco por uma transformação mediada por este novo mundo e as personagens que encontra no caminho. Josué também começa a descobrir um outro universo. Para ele, a jornada é ainda mais emblemática; é o retorno à terra que não conheceu, o retorno a uma terra imaginada e desconhecida. Ao final do filme, na Vila do João, a sensação de claustrofobia presente no início do filme retorna à cena, mas dessa vez trazida pela arquitetura desumana dos projetos BNH que assolam o país, e que tentam mascarar a “favelização” crescente do Brasil.

No caso de *Redentor* (Cláudio Torres, 2004) o fantasma da representação explícita da violência parece ter sido “exorcizado”, já que esta aparece envolta a um emaranhado de símbolos, metáforas e subterfúgios temáticos que prenunciam uma outra (senão nova) forma de representação que se constrói a partir de uma “geografia fílmica interior”. Aqui, parece estar sendo construída a hipótese de um outro universo: menos realista mas não menos perturbador. A violência se faz presente no filme sim, mas não de forma explícita, constante ou exagerada. Sua presença acontece através da representação da cidade enquanto *locus* da marginalidade e da desigualdade social.

Em um tom de paródia e alegoria, *Redentor* basicamente trata do desfortunio brasileiro relacionado à inexistência de um sistema financeiro de habitação sério que possibilite a realização de um sonho enraizado na consciência do brasileiro: o “sonho da casa própria”. O filme trata também da especulação imobiliária, da decadência da classe média brasileira, e da elite corrupta. O “Condomínio Paraíso”, pivô da trama, é nesse caso a concretização espacial da construção e ao mesmo tempo destruição desse

sonho. Ele congrega as diversas condições de apropriação, desapropriação, inclusão e exclusão do e no espaço. Ao longo do filme entendemos que o Condomínio Paraíso não pertence e nunca irá pertencer a ninguém – nem à construtora falida que suspendeu a obra, nem aos “supostos” proprietários que continuam pagando as mensalidades de um apartamento que nunca será seu, nem aos trabalhadores da construção, que apesar de invadirem o condomínio e se apropriarem do espaço, estão na ilegalidade. O Condomínio Paraíso, se configura aqui em um espaço “que nunca foi”.

Apesar do tema denotar seriedade, a opção narrativa seguida em *Redentor* é exatamente a oposta. O tema é aqui trabalhado de forma a enfatizar a alegoria, o não-realismo e a hiper-artificialidade (Eduardo, 2004). O crítico de cinema Cleber Eduardo (2004), define o tratamento estético do filme como uma “alegoria delirante” onde a realidade é tratada como “superfície simbólica”. A introdução musical (O Guarani, de Carlos Gomes), na opinião de Eduardo (2004) é a própria representação do “estatuto do espetáculo” que é levada às últimas consequências ao longo do filme e que representa “a negação do mimetismo, da imitação do real, que será apenas aludido, não encenado como cópia, como aproximação ou recriado”. Ele explica:

*Os letrados luminosos-aquosos e a câmera percorrendo uma superfície indefinida, de uma virtualidade com a impressão de aspereza, azulada-metálica, que somente após alguns segundos encontra o rosto inanimado de um Cristo, antes do título explodir em um clarão, insemnam a hiperartificialidade na qual a narrativa se sustentará. Tudo na tela escancara a opção pelo fake antes da câmera reafirmar esse caminho ao sobrevoar a lagoa, com vegetação nas margens, prédios à vista e morros ao fundo, apenas para dar a essas imagens de coisas reais uma natureza virtual. A realidade, quando surge, parece maquete (EDUARDO, 2004, p.3, grifo do autor).*

Filmar em locação, usando a cidade com sua topografia específica, consiste precisamente em uma *mise-en-scène* urbana que se constrói a partir da e na vida da cidade. O princípio de “animação” dessa paisagem, passa pelo “senso de lugar”, que é efetivamente produzido por uma constelação de imagens dos espaços filmados em locação que fabricam sua *mise-en-scène* através do reconhecimento e da construção de uma nova perspectiva visual atrelada àquele espaço pela construção imagética. Isso se relaciona à estratégia do “movimento da vida urbana”, já mencionada, que propicia uma “negociação” do espaço da cidade

enquanto uma cartografia de navegação. Para os que estão suficientemente acostumados com as imagens e o imaginário construído pelo cinema brasileiro, não é difícil perceber que *Redentor* apesar de destacar a construção de vistas da cidade, ele subverte a “questão paisagística” na medida em que não a associa à visão da paisagem natural como rententora de um “papel libertador”.

*Redentor* me parece engaja o espectador no “fluxo” definido por Bruno (2002) como “psicogeografia”. Não há cenas em ruas: o Rio de Janeiro entra na tela só em aéreas. Nosso herói urbano (no caso a personagem interpretada pelo ator Pedro Cardoso) conhece sua cidade intimamente; isto é, conhece tudo sobre como esta “acontece”, trabalha, existe. Ele, um jornalista acostumado a “buscar a notícia esteja ela onde estiver”, conhece todos os caminhos, becos e atalhos. Por isso mesmo que aparece como narrador (mesmo depois de morto) da sua própria história. Contudo, apesar dele parecer ter interiorizado todo o mapa da sua cidade, já que se mostra tão habilitado à prática de suas entradas e saídas, cruzamentos, e experiência das formas de “mover-se” pelos espaços da cidade, nós não o vemos nessa prática.

A forma cinematográfica de construção dos *sites of transit* e de uma mobilidade espacial é em *Redentor* proposta na forma de construção de uma “percepção espacial” alheia à mobilidade corporal no espaço urbano que é construída a partir do destaque dos momentos de “paradas” em espaços específicos – apartamentos, escritórios, o Condomínio Paraíso, etc. Principalmente em espaços onde a arquitetura da cidade aparece em destaque. Exemplo é a seqüência em que Otávio Sabóia - personagem interpretada pelo ator Miguel Fallabela - ameaça se jogar do alto de um edifício no centro financeiro da cidade mas durante o processo, ao mesmo tempo em que profere um inflamado discurso em sua defesa, tenta convencer Célio Rocha a ajudá-lo em mais um dos seus golpes de enriquecimento ilícito. O tempo do diálogo entre Otávio e Célio Rocha (Pedro Cardoso), é marcadamente “um tempo” para que a arquitetura da cidade se mostre em toda a sua magnitude e grandiosidade.

Um outro aspecto deve ser mencionado: as constantes e diversificadas referências a outros textos. Refiro-me a uma intertextualidade que, à primeira vista, pode passar despercebida, mas que está presente e se dá através da construção do espaço e da imagem fílmica, sobreposição de imagens de espaços urbanos, tipos de arquitetura e cidades reais e imaginárias.

Por exemplo: (1) a cena citada anteriormente, que mostra a tentativa de suicídio de Otávio Sabóia, faz referência direta

à uma seqüência do filme *Herói por Acidente* (Stephen Frears, 1992) na qual as personagens interpretadas por Andy Garcia e Dustin Hoffman vivem situação semelhante; (2) a voz em *off* que conduz a narrativa de *Redentor* tem gênese no filme *noir*, que é, por sua vez, a própria concepção do gênero urbano por excelência; (3) existe ainda uma relação direta das imagens da cidade construídas em *Redentor* com temas e cenas de filmes os mais diversos como *O Dez Mandamentos* (Cecil B. DeMille, 1956), *Um Estranho no Ninho* (Milos Forman, 1975), *Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984), *Um Sonho de Liberdade* (Frank Darabont, 1994) e *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996). Destaco em particular a seqüência na qual, durante um momento de delírio, a personagem de Pedro Cardoso “vê” o seu desejo se concretizar na forma de uma explosão que destrói a cidade de Brasília - capital e centro político do país.

A título de conclusão, eu assumiria que hoje a concepção que temos do espaço é tanto um produto de mapas construídos a partir de imagens de satélite e outras tecnologias avançadas quanto das imagens cinematográficas, fotográficas, televisivas e videográficas. Por isso mesmo é que filme não apenas “descreve” os espaços, as cidades e os lugares, mas, mais que isso, assume um papel central na construção das imaginações geográficas dos indivíduos, ajudando tanto a “inventar” essas cidades e lugares quanto influenciando o nosso entendimento desses mesmos espaços.

Se as arcadas parisienses, as estações de trem e as estradas de ferro, as lojas de departamento, os pavilhões de exibição, as casas de vidro e os jardins de inverno configuraram os *sites of transit* do século XIX e encarnaram a nova geografia da modernidade (BRUNO, 2002), como se configura hoje a geografia do século XXI, a da dita pós-modernidade? Quando lembramos da obsessão moderna pela distinção entre os níveis de representação do real, constatamos que essa, de uma certa forma, desaparece a partir de uma nova configuração que se baseia na diferenciação desse real. Na medida em que hoje “tudo é cenário de simulação” (SARLO, 1997), conseqüentemente a condição de “real”, daquilo que é representado, muda. A tradição de construção de vistas da cidade, a atração pela imagem da rua, e as viagens panorâmicas da modernidade, continuam servindo como base para a produção de imagens fílmicas na contemporaneidade (pós-modernidade?). No entanto, a mobilidade da câmera passa a estar a serviço não de uma representação do real, mas de uma concepção mais centrada no espetáculo visual<sup>5</sup>, e que não mais, pelo menos não necessariamente, tem que estar de acordo com o modelo clássico de construção realista.



## Notas

\* O título desse trabalho é crédito do professor Dr. Antônio Eduardo Oliveira (Departamento de Letras, UFRN).

<sup>1</sup> Os estudos culturais (Cultural Studies) foram introduzidos, na Inglaterra a partir dos anos 60. Em 1963, sob forte influência do pensamento de Raymond Williams estabeleceu-se o Centro para Estudos Culturais Contemporâneos em Birmingham. Influenciados no início pela concepção marxista da cultura como ideologia, esse domínio teórico foi relativizado, nos anos 80, pelo impacto do pós-estruturalismo e da psicanálise. A partir de meados dos anos 80, desenvolvem pesquisa e ensinamentos teóricos, críticos e interdisciplinares amplamente organizados, que englobam um largo espectro de teorias culturais, da sociologia da cultura na sua preocupação com meios de massa, indústrias culturais, ou a cultura como uma dimensão do social, até as teorias culturais que derivam de intervenções baseadas na linguagem, tais como semiótica, pós-estruturalismo, desconstrução ou teoria pós-colonial (Santaella, 2003).

<sup>2</sup> O cinema com suas perspectivas aéreas - *the bird's eye view* - é um capítulo à parte na discussão teórica sobre a responsabilidade da câmera no processo de evolução da linguagem e da estética cinematográfica e a relação com uma dita "necessidade" de visualização da cidade moderna. Sobre a visão de David Harvey (1989) a respeito da necessidade humana de experienciar a cidade através de uma "God-like vision of the city" ver discussão em Costa (2000 e 2002).

<sup>3</sup> O "cinema da retomada" se refere à re-ativação da produção cinematográfica nacional depois de um longo período de estagnação iniciado durante o período do governo Collor. Alguns autores se referem ao filme *Carlota Joaquina, Princesa do Brasil* (Carla Camuratti, 1995) como marco dessa retomada. Os filmes subsequentes, constituintes desse cinema, destacam nitidamente uma influência estética e narrativa introduzida pelo "cinema urbano" que surge em meados dos anos 1980 (Oricchio, 2003).

<sup>4</sup> Têm-se, como subtexto, nesses casos, as discussões sobre uma suposta "falta de brasilidade" dos filmes nacionais contemporâneos que imitariam a linguagem e as representações do cinema norte-americano para se legitimar nos mercados internacionais.

<sup>5</sup> Para uma discussão mais prolongada do tema ver artigo de minha autoria "Imagens e Narrativas Contemporâneas: A Questão da Espetacularidade no Cinema". *Revista Cultura Visual*, v.1, n.6, 98-114, UFBA, 2005.

## Referências

- AITKEN, Stuart C; ZONN, Leo E. (Ed.) *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.
- ALBRECHT, Donald. New York, Old York: The Rise and Fall of a Celluloid City. In: NEUMANN, Dietrich (Ed.). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag, 1996, p. 39-43.
- \_\_\_\_\_. *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*. Londres: Thames and Hudson, 1987.
- AMÂNCIO, Tunico. *O Brasil dos Gringos: Imagens no Cinema*. Niterói: Intertexto, 2000.
- BOYER, M. Christine. *The City of Collective Memory*. Londres: MIT Press, 1994.
- BRUNO, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New York: Verso, 2002.
- \_\_\_\_\_. Site-Seeing: Architecture and the Moving Image. *Wide Angle*, v.19, n.4, p. 8-24, Oct. 1997a.
- \_\_\_\_\_. City Views: The Voyage of Film Images. In: CLARKE, David B. (Ed.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997b. p. 46-58.
- CLARKE, David B. (Ed.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997.
- COSTA, Cláudio da. *Cinema Brasileiro (anos 60-70): dissimetria, oscilação e simulacro*. Rio de Janeiro: Viveiros de Castro Editora, 2000.
- COSTA, Maria Helena B. V. Imagens e Narrativas Contemporâneas: a questão da espetacularidade no cinema". *Revista Cultura Visual*, Salvador, v.1, n.6, p. 98-114, 2005.
- \_\_\_\_\_. Geografia Cultural e Cinema: práticas, teorias e métodos. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Geografia: Temas sobre Cultura e Espaço*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005. p. 43-78.
- \_\_\_\_\_. O Espaço Urbano e a Arquitetura em *Matrix*. In: SILVA, Aldo A. Dantas da; GALENO, Alex. *Geografia: Ciência do Complexo – Ensaios Transdisciplinares*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004. p. 253-263.
- \_\_\_\_\_. Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática. *Espaço e Cultura*, Rio de Janeiro, n.15, p. 63-75, 2002.
- DAVIS, Mike. *Ecologia do Medo: Los Angeles e a Fabricação de um Desastre*. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Ecology of Fear: Los Angeles and the Imagination of Disaster*. New York: Metropolitan Books, 1998.
- \_\_\_\_\_. *City of Quartz: excavating the Future in Los Angeles*. Londres: Vintage, 1990.
- EASTHOPE, Antony. Cinécities in the Sixties. In: CLARKE, David B. (Ed.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997. p. 129-139.
- EDUARDO, Cléber. Redentor. *Contracampo: revista de cinema*. [S.l.], v. 63. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/63/redentor.htm>. Acesso em: 24 abr. 2007.
- FALSSIONI, Davide. Desconstruindo Veneza. In: NAZÁRIO, L. (Org.). *A Cidade Imaginária*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005. p. 123-148.
- FRANÇA, Andréa. *Terras e Fronteiras no Cinema Político Contemporâneo*. Rio de Janeiro: Viveiros de Castro Editora, 2003.
- FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael (Ed.). *Comunicação, Cultura, Consumo: A [Des]construção do Espetáculo Contemporâneo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.
- GOLD, John R.; WARD, Stephen V. Of Plans and Planners: Documentary Film and the Challenge of the Urban Future, 1935-52. (59-82). In: CLARKE, David B. (Ed.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997. p. 59-82.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.
- \_\_\_\_\_. (Ed.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications, 1997.
- HARVEY, David. *The Urban Experience*. Padstow: T. J. Press, 1989.
- KAGAN, Donald. *The Peace of Nicias and the Sicilian Expedition*. Ithaca: Cornell University Press, 1981.
- KRUTNIK, Frank. Something More than Night: Tales of the Noir City. In: CLARKE, David B. (Ed.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997. p. 83-109.
- LUZ, Rogério. *Filme e Subjetividade*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2002.
- OLIVEIRA JUNIOR, Wenceslao Machado de. Algumas Geografias que o Cinema Cria: as alusões, os espaços e os lugares no filme Cidade de Deus. ENCONTRO DE GEÓGRAFOS DA AMÉRICA LATINA, 10. 2005, São Paulo. *Anais...* São Paulo, 2005.
- \_\_\_\_\_. Geografias de Cinema: outras aproximações entre as imagens e sons dos filmes e os conteúdos geográficos. CONGRESSO DE GEÓGRAFOS, 6. 2004, Goiânia. *Anais...* Goiânia, 2004.

ORICCHIO, Luiz Zanin. *Cinema Novo: um balanço crítico da retomada*. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

PENZ, François; THOMAS, Maureen (Ed.). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997.

PENZ, François. Architecture in the Films of Jacques Tati. In: PENZ, François; THOMAS, Maureen (Ed.). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997. p. 62-69.

RIBEIRO, Paulo Jorge. *Cidade de Deus* e suas Discursividades: entre espetacularizações e apropriações. In: FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael (Ed.). *Comunicação, Cultura, Consumo: A [Des]construção do Espetáculo Contemporâneo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005. p. 79-98.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e Artes do Pós-Humano: das Culturas das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SARLO, Beatriz. *Paisagens Imaginárias*. São Paulo: EDUSP, 1997.

SHIEL, Mark; FITZMAURICE, Tony. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Londres: Blackwell, 2001.

VILLAVECES-IZQUIERDO, Santiago. Arte e Medi-ação: Reflexões sobre violência e representação. In: FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Micael. *Comunicação, Cultura, Consumo: A [des]construção do espetáculo contemporâneo*. Rio de Janeiro: E-papers, 2005. p. 187-206.