

CINEMA E ARQUITETURA: PERCEPÇÃO E EXPERIÊNCIA DO ESPAÇO*

MARIA HELENA BRAGA E VAZ DA COSTA

Departamento de Artes

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

mhcosta@ufrnet.br

RESUMO

Esse artigo discute a relação entre a percepção e a experiência do espaço produzido por dois meios de representação: cinema e arquitetura. No contexto da construção de uma “geografia da imagem em movimento”, é apresentada uma breve análise da representação do espaço urbano no filme brasileiro *Redentor* (Cláudio Torres, 2004).

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. Arquitetura. Imagem em movimento.

RÉSUMÉ

Ce travail analyse la relation entre la perception et l’expérience de l’espace résultant de deux formes de représentation : le cinéma et l’architecture. Il présente aussi une brève analyse de la représentation de l’espace urbain dans le film brésilien *Redentor* (de Cláudio Torres, 2004) dans le contexte de construction d’une « géographie des images en mouvement ».

MOTS-CLÉS : Cinéma. Architecture. Images en mouvement.

ABSTRACT

This paper critically discusses the relationship between perception and experience of space which is produced by two different forms of representation: cinema and architecture. In the context of the construction of a “geography of the moving image”, an analysis of the representation of urban space in the Brazilian film *Redentor* (Cláudio Torres, 2004) is presented.

KEY WORDS: Cinema. Architecture. Moving images.

* Este trabalho é resultado parcial de pesquisa sobre a representação do espaço urbano e o cinema brasileiro financiada pelo CNPq.

As representações culturais do espaço urbano e o cotidiano dos indivíduos e dos grupos sociais que construíram a modernidade, e fazem agora parte da tão proclamada e discutida pós-modernidade, tornaram-se cruciais para o entendimento dos modos pelos quais nossas vivências, comportamentos, identidades, subjetividades e práticas culturais vêm sendo constituídas, elaboradas e reelaboradas espacialmente. Nesse sentido, pesquisadores das mais diversas áreas do conhecimento – Artes, Comunicação, Geografia, Educação, Literatura, Ciências Sociais etc. –, têm pensado e discutido as práticas e representações culturais das artes nas culturas urbanas modernas e pós-modernas, que se apresentam saturadas por imagens.

Na medida em que os geógrafos culturais redirecionam o estudo e as abordagens de conceitos-chave da Geografia – paisagem, região, território, lugar, espaço – considerando-os sob a perspectiva do seu caráter simbólico e subjetivo, e passando, portanto, a lidar com “códigos simbólicos” (COSGROVE, 1998, p. 110), meios de representação e comunicação como o cinema, e formas de representação artísticas como o filme, configuram-se em um rico objeto de análise para a interpretação hermenêutica.

Geógrafos como Barbosa e Corrêa (2001), considerando o cinema como um “dispositivo técnico-artístico de representação do mundo” (p. 81) que sempre se valeu do uso da paisagem para a ambiência de suas tramas, entendem que a paisagem para o cinema serve como elemento que estabelece “um lugar de senso-percepção” que o liga à vida real e, por isso mesmo, esse meio de representação é válido para a investigação científica de outra dimensão da paisagem.

Esse trabalho, portanto, discute a representação da experiência urbana em um tipo de representação artística – filme –, entendendo que essa forma de representação constrói relações espaciais a partir da possibilidade de novas formas de percepção do espaço urbano e da construção de uma “geografia da imagem em movimento”. A ênfase aqui é dada à construção fílmica do espaço, considerada sob diferentes perspectivas teóricas, na intenção de discutir sobre a noção geográfica do “palpável” – aquilo que normalmente se conhece pelo “real” – relacionando-a à premissa do espaço arquitetônico enquanto espaço de experiência (em sua concretude), e do espaço fílmico como representante de uma forma diversa de experiência espacial.

Ao final, uma breve análise da representação do espaço urbano construída pelo filme brasileiro *Redentor* (Cláudio Torres, 2004), será apresentada como

evidência factual de que a análise fílmica permite a identificação dos diferentes discursos que circulam e “fazem sentido” em uma determinada época no que toca à representação do espaço urbano. Revelará também o formato da representação cinematográfica que se produz a partir da interseção entre visões da paisagem natural e da paisagem arquitetônica através de uma “construção” da imagem da cidade como espetáculo geográfico-visual que permite ao espectador habitar uma multiplicidade de perspectivas do panorama urbano.

CONSTRUINDO VISÕES E EXPERIÊNCIAS URBANAS

O cineasta francês René Clair declarou certa vez que “a arte mais próxima do cinema é a arquitetura” (VIRILIO, 1991). Essa declaração é verdadeira em muitos aspectos, mas, primordialmente, no fato de as duas formas artísticas (cinema e arquitetura) serem práticas espaciais e construírem o espaço. Acompanhando a história do seu desenvolvimento, vemos que o cinema, enquanto meio de produção do espaço, sempre definiu a si mesmo tanto como uma prática arquitetônica, quanto como uma prática urbana – uma arte das ruas, um agente no processo de construção de vistas urbanas, constantemente reinventando o espaço.

Na intenção de teorizar sobre o espaço geográfico da imagem em movimento, toma-se como ponto de partida um ensaio escrito em 1937, pelo cineasta russo Sergei Eisenstein, intitulado *Montage and Architecture*. Nessa pioneira reflexão sobre a arquitetura do filme, Eisenstein, preocupando-se com o espaço, busca encontrar uma ligação entre a forma fílmica e a arquitetônica, “desenhando” um mesmo tipo de espectador para ambas. Pensando sobre como o espaço fílmico e o espaço arquitetônico se constituem em experiência espacial para o espectador, Eisenstein desenvolveu uma teoria que interliga o filme à arquitetura por meio dos conceitos de mobilidade e imobilidade. Partindo do princípio de que existe uma “dinâmica da mobilidade” envolvida tanto na experiência fílmica quanto na arquitetônica, Eisenstein destacou um tipo de mobilidade comum a ambas: a mobilidade visual. Essa mobilidade diz respeito ao que ele denomina de “passagem” – aquele elemento “perceptual” que permite atravessar múltiplos espaços e tempos através da percepção visual da imagem do real e da imagem fílmica.

Pensemos na experiência espacial visualmente vivida por alguém que se desloca através de um objeto arquitetônico, um edifício, por exemplo. Isso nos

permite entender e perceber formas de “passagens” visuais envolvidas nesse passeio através dos espaços concretos a que Eisenstein faz menção. Traçando um paralelo com a vivência do espectador de cinema que se expõe a uma série de imagens em movimento de espaços diversos, entendemos o porquê de Eisenstein se referir ao filme como o herdeiro concreto da rica possibilidade de uma viagem visual até então monopolizada pela forma arquitetônica. O transeunte, aquele que experimenta o espaço arquitetônico, e o reconhece pelas suas formas visuais, seria, na opinião de Eisenstein, o protótipo do espectador de cinema.

Uma composição arquitetônica [...] é uma montagem sob o ponto de vista de um espectador em movimento. Montagem cinematográfica é, também, um modo de ligar um ponto – a tela – a elementos (fragmentos) de um fenômeno filmado em diferentes dimensões e através de diferentes pontos de vista (EISENSTEIN apud BRUNO, 2002, p. 56, tradução nossa).

A noção de movimento na arquitetura passa agora a ser primordial para a teorização do espaço arquitetônico. Nesse momento, o espaço arquitetônico passa a ser compreendido não apenas como uma simples composição volumétrica ou uma combinação de imagens que o constitui, mas como uma série de imagens que se apresenta seqüencialmente em conformidade com o movimento (de quem utiliza e se movimenta no espaço). O cinema, em contrapartida, concebeu diferenciadas formas de visualização das imagens do espaço arquitetônico (nesse caso, determinadas pela variedade de movimentos que constituem a construção fílmica).

Na experiência espacial produzida pelo cinema, o olho e a mente do espectador seguem uma rota visual e imaginária produzida por uma série de objetos que são “postos em movimento” por meio das mais diversas instâncias fílmicas – movimento de câmera, composição do ponto-de-vista, do tempo-espaço narrativo etc. – que através da percepção do olhar e da mente se revelam em sua diversidade, passando em frente ao imóvel espectador. No caso da arquitetura, Eisenstein argumenta, o espectador movimenta-se levando o olhar e a mente através de uma série de fenômenos cuidadosamente dispostos que são observados com um “senso visual” estabelecido pelo percurso. Na verdade, de acordo com o sugerido na citação acima, a “passagem” é proporcionada pela definição de “montagem” de cenas visuais que são vivenciadas tanto através da experiência cinematográfica quanto da arquitetônica. É óbvio que, apesar da co-relação existente entre a percepção espacial produzida

pelo cinema e pela arquitetura, existem diferenças – mas, ainda assim, também essas diferenças se dão por meio da “passagem” produzida através do “olho-espacial” (*spatial eye*).

Entendidos sob essa perspectiva, filme e arquitetura – ambas as formas constitutivas do e no espaço – passam a ser de interesse de uma “geografia do palpável”. Mais ainda porque ambos são práticas de representação escritas pelo mapa perceptivo e corporal, compartilhando uma mesma dimensão do viver que se configura no espaço da experiência. A dimensão da experiência e do senso de proximidade entre o filme e a arquitetura foi também reconhecida por Walter Benjamin (1985) quando ele relacionou o novo modo de observar o mundo introduzido pelo cinema com a maneira como respondemos aos espaços urbanos e seus edifícios. Nos termos de Benjamin, a prática do espectador estabelecida primeiramente pela arquitetura e os seus espaços que delineiam o uso coletivo e o hábito da sua experiência, transpôs-se para o cinema e este, ao seu modo, introduziu novos modos de experiência com a possibilidade de novos ângulos de visão.

Em outras palavras, filme e arquitetura são produtores dos espaços de vivência e das narrativas do espaço. Mais importante, são visões habitadas e espaços de experiência narrados pelo e através do movimento. Talvez, por isso mesmo, construam subjetividades que se formam a partir do cruzamento do espaço concebido, percebido, vivido e das artes (os meios) que representam e incorporam o espectador. Oliveira Jr. (2005, p. 106) adverte:

Há continuidades entre os lugares geográficos e os locais narrativos. [...] Os primeiros manifestam-se nos segundos em suas materialidades – formas, movimentos, silhuetas, sentidos –, paisagens e memórias; os segundos dobram-se sobre os primeiros uma vez que tornam-se textos que a eles aludem e neles grudam seus sentidos, suas imagens, suas belezas e tensões, iluminando-os (dizendo-os) de outro modo. A realidade de ambos se faz deles próprios, no interior de suas existências.

Essa conexão entre o lugar geográfico e o local narrativo, a que Oliveira Jr. se refere, é resultado direto da relação entre os espaços arquitetônico e fílmico, para os quais, em suas “manifestações” e “realidades” o espectador é fundamental. É o espectador que localiza geograficamente as imagens estruturais das cenas fílmicas, entendendo-as a partir do seu relacionamento com o espaço concreto adjacente a elas; entendendo-as como localizadas em lugares geográficos existentes que, apesar de se constituírem em locais nar-

rativos, utilizados para contar uma dada história, têm conexões (por meio de alusões, amparos de credibilidade, apropriação de memórias) com algum “espaço do real” (OLIVEIRA JR., 2005). Configurando o seu entendimento do local narrativo a partir de uma contigüidade espacial – lugar geográfico e local narrativo integrados no “espaço do real” –, o espectador legitima ambas as experiências, do movimento do lugar geográfico (arquitetônico) e do movimento do local narrativo (espaço fílmico) e as torna real “no interior de suas existências”.

Em outra ocasião, aponte para a forte conexão existente entre a cidade concreta (lugar geográfico) e a cidade cinemática (local narrativo) (COSTA, 2002). Olhando sob o mesmo ângulo, pode-se afirmar que filme e arquitetura constituem espaços narrativos intersubjetivos estruturados no complexo contexto da mobilidade visual e socioespacial.

Na opinião de Oliveira Jr. (2005, p. 107):

Para aqueles que encontram na própria narrativa o entendimento e a imaginação do espaço, as memórias [de determinado lugar] importam pouco ou nada, uma vez que o sentido de cada local narrativo é dado no interior da própria narrativa e não em relação ao espaço circundante. Na narrativa o espaço não existe geograficamente, mas sim, e talvez, em nossa memória, como imaginação geográfica (grifo nosso).

Oliveira Jr. afirma que o espaço narrativo “não existe geograficamente”. Eu acrescento, contudo, que essa afirmação é correta apenas se nos guiarmos pela concepção tradicional de entendimento do conceito de espaço enquanto espaço concreto – aquele “do real”. No entanto, na medida em que o cinema recria o espaço, construindo e reagrupando visões espaciais significativas, ele o transforma em imaginações geográficas. Se argumentarmos que é através dessas imaginações geográficas que surgem as novas paisagens e que o processo de redescobrimiento do espaço da cidade se dá, vemos que o espaço fílmico narrativo passa a ter uma existência mais concreta para a experiência, pois está diretamente ligado a um processo real, concreto, que influencia o espaço do real.

Faz-se necessário mencionar que existe, em certa medida, uma “matriz simbólica” (COUTINHO, 2003, p. 118) que condiciona a relação entre filme e arquitetura. Já muito arraigadas à nossa memória visual, composições e enquadramentos constituem a matriz por meio da qual vemos a realidade e essa matriz foi, e tem sido, de certa forma, responsável das imagens fílmicas que permeiam o imaginário cultural. Na verdade, é também atra-

vés dessa matriz que se constroem novas paisagens, e novos discursos que comandam tanto os contornos do espaço fílmico quanto do espaço do real, redescobrimo-los. O cinema, recriando o espaço, constrói seus próprios espaços urbanos.

Reagrupando e reeditando visões espaciais significativas, e fazendo-nos reconhecer o lugar, o filme pode até mesmo servir como (de)codificador da imagem mais verdadeira de um sentido de urbanidade e modernidade – aquela da nossa imaginação, dos nossos sonhos e pesadelos, da nossa experiência. Esse processo descende de uma tradição: pensar a “questão espacial” como inerente à condição fílmica, pois esta estaria diretamente relacionada com a condição de “ilusão do real” intrínseca ao aparato cinematográfico.

Os primeiros filmes do séc. XX, por exemplo, 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 das pessoas na cidade. Nesses filmes, a câmera praticava movimentos circulares, verticais e horizontais, oferecendo viagens panorâmicas através dos espaços urbanos que variavam das perspectivas ao nível da rua, às vistas aéreas. Não apenas as vistas urbanas se movimentavam, mas a própria técnica de representação aspirava ao movimento; por isso mesmo, as câmeras eram colocadas sobre rodas, em carros, trens, barcos e até em balões para obtenção de vistas alternativas. A câmera, nesse momento, tornou-se o veículo, o “meio de transporte” para o espectador, guiando-o através de múltiplas “passagens” através das novas percepções do espaço urbano moderno.

O cinema com suas vistas aéreas – *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 cinematográficas e a sua relação com novas formas de experiências de visualização do espaço arquitetônico da cidade moderna. David Harvey, em *The Urban Experience* (1989), tratou do assunto sob outra perspectiva: alertando a respeito da necessidade humana de visualizar a cidade através de um posicionamento superior, um tipo de “visão-de-Deus da cidade” (*God-like vision of the city*):

Quem, entre nós, refutará a oportunidade de, chegando a uma cidade desconhecida, subir a um ponto convenientemente elevado e olhar a intrincada paisagem de ruas e edifícios e o fluxo incansável da atividade humana. [...] Michel de Certeau [...] recorda os pensamentos que teve durante sua subida

ao topo do World Trade Center em Nova Iorque. A subida, ele escreve, eleva-nos e põe-nos fora do alcance da cidade, fora do movimento efervescente da vida nas ruas e permite nos tornar, mesmo que por um instante, ‘voyeurs’. A subida transforma o mundo pelo qual éramos ‘possuídos’ em um texto que se apresenta aos nossos olhos. Ela nos permite fazer uma leitura, ‘olhando para baixo como um Deus’. [...] uma satisfação especial é obtida na contemplação da vista de um ponto elevado, porque nós vemos a cidade como um todo, e a incorporamos a nossas mentes como uma totalidade. Depois disso, a experiência da vida nas ruas adquire um novo sentido (HARVEY, 1989, p. 01, tradução nossa).

A experiência de “ver como um todo”, proporcionada pela arquitetura que nos eleva e nos põe “fora do alcance da cidade”, distancia-nos da conturbação e do movimento frenético do espaço urbano, beneficiando-nos com uma visão panorâmica a partir de um ponto elevado. Essa experiência é similar à do espectador de cinema. Em outras palavras, a experiência de, ao assistir um filme, visualizar a paisagem sob o ponto de vista aéreo, é também, de uma forma muito particular, um tipo de visão superior, de “visão de Deus” que nos coloca também em uma posição segura, revelando-nos a paisagem urbana em sua totalidade e, algumas vezes, submetendo-nos à visualização de uma infinidade de imagens conseguidas e montadas a partir de diferentes perspectivas.

Na citação acima, Harvey também sugere que uma dada perspectiva – um determinado ângulo – advém de um determinado posicionamento, permitindo que a “visão de Deus” seja alcançada. A existência de um ponto (arquitetônico) no espaço (como também no tempo) que permita essa visão é, sem dúvida, outra dimensão do “ponto de vista”. Um ponto alternativo modificaria a visualização da paisagem como um todo e, conseqüentemente, a percepção desta também seria modificada. Como diz Harvey (1989, p. 01), “[o] olho não é neutro...”, pois sua visão é formada e mediada pela vivência e imaginação do espectador.

Seguindo a mesma dinâmica, já que o “olho da câmera” também permite e estabelece diferentes pontos de vista, ritmos, mudanças em altura, tamanho, ângulo e escala, o cinema deve ser considerado como produtor de novas experiências e práticas do espaço urbano. Práticas que envolvem novos formatos de visualização do movimento das atividades cotidianas relacionadas, por exemplo, aos espaços públicos da cidade e que “transportam” o espectador, por meio de uma viagem de efeitos multiformes através de uma experiência nômade de ver a cidade.

Através das “lentes viajantes” (BRUNO, 2002) a inter-relação entre filme e arquitetura intensificou uma prática de mobilidade da imagem do espaço visualizável. A diversidade nas posições, nas dimensões, e nos movimentos produziu uma interação tal entre o filme e o objeto representado (a arquitetura da cidade), que se torna indiscutível o papel fundamental do cinema no desenvolvimento de uma “cultura visual” que se assimila a um “móvil de espaços urbanos viajantes”. Filme, sob essa perspectiva, configura-se em um mapa espacial móvel similar à trajetória compreendida por um visitante, ou transeunte do espaço urbano, que projeta a si mesmo no espaço e se engaja à anatomia das ruas, transpondo as mais diversas configurações urbanas.

O filme, na medida em que cria espaços a serem vistos e de experiência, e novas formas de percurso, também transforma os espaços em um “produto” a ser consumido. Nesse sentido, Bruno (2002) insiste na idéia do filme enquanto prática estética e turística. Isto é, nos filmes, os espaços urbanos são emoldurados para serem apreciados e assim oferecerem a si mesmos como produtos ao consumo. Atraído pelas vistas, o espectador torna-se um visitante, um praticante do espaço visualizado, um turista. Seu olhar turístico segue o íntimo caminho do espaço visual móvel, aquele que passa da arquitetura e suas vistas para as vistas em movimento, o filme – exemplo claro da prática da “passagem” defendida por Eisenstein. É nesse sentido que o cinema é percebido como parte do que se convencionou chamar de “cultura de viagem”, pois tal como os guias turísticos, cartas-panoramas, cartões-postais, souvenirs, narrativas de viagens e outros elementos ligados ao “deslocamento” para um lugar estranho, os filmes singularizam e tornam conhecidas as terras longínquas fazendo com que o distante se torne próximo.

O argumento central aqui é que, através da relação com a arquitetura, os discursos fílmicos podem ser interpretados e compreendidos. As representações fílmicas de nossas imaginações geográficas, por exemplo, aparecem dentro de uma “projeção” das paisagens, regiões e lugares relacionados ao contexto do espaço do real. As raízes dessas imaginações colocam-se na história estrutural de um sistema formado pelo diálogo do espaço real com as imagens que construímos de nós mesmos através de meios de representação como o cinema, e nas visões proporcionadas pelo espaço concreto (arquitetônico) e o espaço de representação (fílmico) que – cada um ao seu tempo e à sua maneira – nos

coloca em posição “elevada” para ver e perceber o espaço “como um todo”, incorporando-o a nossas mentes como uma totalidade e permitindo que a experiência da vida urbana “adquirira novos sentidos”.

CONSTRUÇÃO E PERCEPÇÃO DO OLHAR PANORÂMICO EM *REDENTOR*

Em um tom de paródia e alegoria, *Redentor* (Cláudio Torres, 2004) basicamente trata do infortúnio 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 deles, nem aos trabalhadores da construção que, apesar de invadirem o condomínio e se apropriarem do espaço, estão na ilegalidade. O Condomínio Paraíso configura-se aqui em um lugar “que nunca foi”.

Apesar de o tema denotar seriedade, a opção narrativa seguida em *Redentor* é exatamente a oposta. O tema é trabalhado de forma a enfatizar a alegoria, o não-realismo e a hiper-artificialidade. O crítico de cinema Cleber Eduardo (2008) 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, é a própria representação do “estatuto do espetáculo” que é levada às últimas conseqüências 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” (p. 03). Ele explica:

Os letreiros luminoso-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, insemینam 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, 2008, p. 03, grifo nosso).

A “paisagem”, nesse cinema, contrapõe-se à construção da paisagem cinematográfica tradicional, na medida em que, assumindo a grandeza da intenção alegórica que consiste na não preocupação excessiva com a ilusão naturalística, cria um novo espaço discursivo. Peixoto (2003, p. 104) descreve esse processo de maneira eficaz: “Na cidade convertida em paisagem, as formas urbanas e arquitetônicas aparecem travestidas, fora de lugar”. Há agora um “deslocamento” estético-narrativo que interfere na construção narrativa do espaço.

Redentor aparece assim como exemplo de um tipo de cinema contemporâneo que segue o fluxo da consciência construída na modernidade e introduz, para além da simples sucessão narrativa de antes e depois, um “espaço e um tempo multipolar” (LUZ, 2002); desconectando, por meio da escolha estética, o que é narrado dos acontecimentos externos à narrativa. Os pontos de vista a partir dos quais os acontecimentos são relatados têm, na imagem do meio urbano, o elemento que possibilita a integração narrativa entre espaço (enquanto lugar geográfico), lugar (enquanto local narrativo) e arquitetura como a forma concreta para o discurso que tem como fim, nesse caso, provocar o “deslocamento” estético-narrativo ao qual Peixoto (2003) se refere.

Redentor, ao mesmo tempo em que deixa claro que há, de certa forma, padrões espaciais que implícita ou explicitamente representam o que é o meio urbano num sentido “universal”, ao escolher determinada cidade como cenário de seu enredo, no caso o Rio de Janeiro, recria espaços e tempos que singularizam essa cidade em relação às outras ao mesmo tempo em que a recria. O lugar geográfico presente em *Redentor* tem o potencial de estruturar a representação e, por extensão, a experiência de personagens que é também “vívida” indiretamente pelo espectador, mesmo em situações estereotipadas. Se, por um lado, o *continuum* do espaço-tempo do filme é singular e coerente apenas dentro de sua própria construção, não se pode negar que a experiência desse *continuum*, por parte da audiência, traduz idéias e sentimentos existentes no espaço concreto e que, se por acaso negligenciados no filme, tenderiam a transformar o local narrativo em mero cenário e nada mais do que isso.

Filmar em locação, usando uma cidade que se identifica por sua topografia específica, consiste precisamente na tentativa de construção de uma *mise-en-scène* urbana que se justifica a partir da e na vida da cidade concreta. Isto é, o princípio de “animação” dessa paisagem é o “sentido de lugar”, que é efetivamente produzido por uma constelação de imagens dos espaços filmados 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 também 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, subverte a “questão paisagística” na medida em que não a associa à visão da paisagem natural como detentora de um “papel libertador”. A dualidade das representações da capital carioca revela-se geralmente na oposição de imagens que destacam a beleza natural das paisagens e lugares conhecidos internacionalmente que passam a identificar e legitimar a cidade – a praia de Copacabana, o Pão de Açúcar e o Corcovado, por exemplo – a espaços de confinamento, onde supostamente impera o caos – como o centro decadente e as favelas. Entrosando a paisagem natural à urbana (construída), *Redentor* atende à necessidade atual da produção cinematográfica nacional de mostrar e comentar o processo de “favelização” e da violência vivenciados pela maioria das cidades brasileiras.

O Rio de Janeiro, nesse caso, condensa, portanto, dois princípios aparentemente conciliáveis: a cidade como um espaço civilizado moderno e a cidade do domínio primitivo tradicional. Construindo uma imagem de “aparente” harmonia social, a imagem cinematográfica do Rio de Janeiro aparece constantemente como um espaço rico em contrastes sim, mas esses contrastes “convivem” harmoniosamente. É como se os poucos antagonismos explorados pelo cinema, servissem eles próprios como exceções dentro de um contexto em que se procura “mascarar” qualquer desarmonia.

O Rio de Janeiro aparece aqui como o lugar das experiências de identificação, alteridade e violência, refletindo as relações sociais que se dão no e entre os diferentes espaços da cidade. A identidade e a construção da representação cinematográfica da cidade se dão em *Redentor* por meio da integração visual da paisagem urbana à paisagem natural – esta última, por sua vez, conhecida e largamente ce-

lebrada através dos mais diversos meios de comunicação visual. A imagem do Rio de Janeiro aqui nos ajuda a perceber que as imagens dessa cidade estão ligadas a discursos polarizados em que cosmopolitismo, exotismo, natureza e sexualidade se contrapõem a caos, estranhamento, desigualdade social, violência e pobreza. A cidade é, portanto, representada por um sistema de símbolos e códigos diferenciados. Luchiari (2001, p. 121) explica que o que está em jogo é “assumir que a valorização da paisagem pela sociedade contemporânea é organizada em torno da tensão entre o mundo natural e o mundo criado pelo homem, com suas possibilidades técnicas, políticas e econômicas”. Ela destaca que é precisamente essa “a razão simbólica que se impõe na estetização das paisagens pelo consumo”.

Articulando diferentes perspectivas visuais como vistas aéreas e ao nível da rua, *Redentor* apresenta uma diversidade de visões e perspectivas do panorama urbano para detalhar uma representação de um espaço de experiência. A premissa que se coloca aqui é a de que a linguagem filmica acabou por incorporar uma prática do olhar, tornando as impossíveis projeções aéreas e as visões estáticas em visões da arquitetura do espaço urbano. Como Bruno (2002, p. 62, tradução nossa) destaca: “A cultura especial desenvolvida pelo cinema, oferecendo o seu próprio olhar, é um móvel arquitetônico de espaços viajados”.

Redentor parece engajar o espectador no “fluxo” definido por Bruno (2002) como “psico-geografia”. Há pouquíssimas cenas em ruas: o Rio de Janeiro entra na tela na maioria das vezes só em aéreas. Nosso herói urbano (Célio Rocha, personagem interpretada pelo ator Pedro Cardoso) conhece sua cidade intimamente; isto é, conhece tudo sobre como ela “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 aparece como narrador (mesmo depois de morto) da sua própria história. Contudo, apesar de parecer ter ele 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 cinemática de construção dos *sites of transit* e de uma mobilidade espacial é no filme 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 parada” 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

(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 é marcadamente “um tempo” para que a arquitetura da cidade se mostre em toda a sua magnitude e grandiosidade. Essa seqüência remete nitidamente às idéias da “visão de Deus”, da “visão da cidade como um todo”, proporcionada pela arquitetura que “nos eleva” e nos põe “fora do alcance da cidade” apresentada anteriormente (HARVEY, 1989). Na verdade, em *Redentor*, as duas personagens, Otávio e Célio, procuram exatamente esse “escape”. Ao mesmo tempo, essa seqüência nos dá a ver diferentes perspectivas da cidade e sua arquitetura de uma maneira que só o cinema é capaz de produzir e revelar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A título de conclusão, deve-se assumir que, há muito tempo, a concepção que se tem 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 o cinema não apenas “mostra” os espaços, as cidades e os lugares, mas assume um papel central na construção das imaginações geográficas dos indivíduos, ajudando tanto a “inventar” os espaços e lugares do real quanto a influenciar o nosso entendimento desses espaços através da construção das suas “cidades cinemáticas”.

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), devemos lembrar que isso se deu em acordo com a obsessão moderna situada na distinção dos níveis de representação do real. Hoje, uma nova configuração parece partir da diferenciação desse real. Na medida em que hoje “tudo é cenário de simulação” (SARLO, 1997), conseqüentemente a condição de “real” daquilo que é representado sofre mudança. Hoje, nossos *sites of transit* configuram-se a partir das diferenças, das desigualdades sociais que se dão nos espaços dos antigos centros urbanos agora em decadência, nas periferias desses mesmos centros, nos “novos” espaços de segregação econômica e social – os *shopping centers*, as favelas etc.

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. 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, e que não mais, pelo menos não necessariamente, tem que estar de acordo com o modelo clássico de construção realista. Esse novo posicionamento diante da representação “do real” parece então abrir infinitas possibilidades para a construção de diferentes *sites of transit*, que agora tomam forma a partir de uma diversidade maior de pontos de vista e inimagináveis imaginações geográficas.

O cinema contemporâneo parece ter tomado para si a função e o desafio de construir novas imagens do espaço urbano que passem a fazer parte da própria paisagem urbana. Apesar de a “aparência” da cidade atualmente parecer condenada à uniformidade acelerada e sem espessura, reinventa-se a localização, a permanência e a mobilidade. Referências à fragmentação e ao caos que parecem avassaladores tornam possível um “defrontar-se com o desmedido das metrópoles como uma nova experiência das escalas, da distância e do tempo” (PEIXOTO, 2003, p. 15). O exemplo mais significativo aqui poderia ser o da própria construção de um “cenário de simulação” em e da escala espacial.

REFERÊNCIAS

- AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E. (Ed.). *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.
- BARBOSA, Jorge Luis; CORRÊA, Aureanice de Mello. A Paisagem e o Trágico em O Amuleto de Ogum. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Paisagem, Imaginário e Espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001. P. 71-102.
- BARNES, Trevor J; DUNCAN, James S. (Ed.). *Writing Worlds: Discourse, Text & Metaphor in the Representation of Landscape*. Londres: Routledge, 1992.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: _____. *Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985 [1935]. V. 1.
- BRUNO, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. New York: Verso, 2002.
- COSGROVE, Denis. A Geografia Está em Toda Parte: Cultura e Simbolismo nas Paisagens Humanas. In ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Paisagem, Tempo e Cultura*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998. P. 92-122.

- COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática. *Espaço e Cultura*, Rio de Janeiro, n. 15, p. 63-75, 2002.
- _____. Geografia Cultural e Cinema: Prática, Teoria e Métodos. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Geografia: Temas sobre Cultura e Espaço*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2005. P. 43-78.
- COUTINHO, Maria Laura. *O Estúdio de Televisão e a Educação da Memória*. Brasília: Plano Editora, 2003.
- DENZIN, Norman K. *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema*. Londres: Sage Publications, 1991.
- DUNCAN, James S.; LEY, David (Ed.). *Place/Culture/Representation*. Londres: Routledge, 1993.
- EDUARDO, Cléber. Crítica: Redentor. *Contracampo – Revista de Cinema*. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/63/redentor.htm>>. Acesso em: 21 ago 2008.
- EISENSTEIN, Sergei M. Montage and Architecture. *Assemblage*, n.10, p. 111-131, dez, 1989.
- HARVEY, David. *The Urban Experience*. Padstow: T. J. Press, 1989.
- HOPKINS, J. Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology, and the Power of (Mis)representation. In: AITKEN, Stuart C.; ZONN, Leo E. (Ed.). *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994. P. 47-65
- LUCHIARI, Maria Tereza Duarte Paes. A (Re)Significação da Paisagem no Período Contemporâneo. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Paisagem, Imaginário e Espaço*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2001. P. 09-28.
- LUZ, Rogério. *Filme e Subjetividade*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2002.
- MELO, V. M. Paisagem e Simbolismo. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato (Org.). *Geografia: Temas sobre Cultura e Espaço*. Rio de Janeiro: Eduerj, 2005. P. 29-48.
- OLIVEIRA JR., Wenceslao Machado. Personagens na Chuva: dois Ensaios a Partir do Filme *Blade Runner*. *Pro-Posições*, Campinas, v. 16, n. 2, p. 103-122, 2005.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens Urbanas*. São Paulo: Senac São Paulo Editora, 2003.
- PENZ, François; THOMAS, Maureen (Ed.). *Cinema & Architecture*. Londres: BFI, 1997.
- REDENTOR. Direção de Claudio Torres. Produção de Claudio Torres e Leonardo Monteiro de Barros. Brasil: Conspiração Filmes, 2004. 1 DVD (95 min.).
- SARLO, Beatriz. *Paisagens Imaginárias*. São Paulo: EDUSP, 1997.
- VILLAVECES-IZQUIERDO, Santiago. Arte e Mediação: Reflexões sobre Violência e Representação. In: FREIRE Filho, João; HERSCHMANN, Micael (Org.). *Comunicação, Cultura, Consumo*. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, Ltda, 2005. P. 187-206.
- VIRILIO, Paul. *The Lost Dimension*. New York: Semiotext(e), 1991.

Recebido em: 13/01/2008

Aceito em: 07/09/2008