

UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP

ADRIANO MIRANDA VASCONCELLOS DE JESUS

**DO CORPO SENSÍVEL AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL
NO FILME “CIDADE DE DEUS”**

**SÃO PAULO
2008**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Adriano Miranda Vasconcellos de Jesus

**DO CORPO SENSÍVEL AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL
NO FILME “CIDADE DE DEUS”**

Dissertação de mestrado para
obtenção do título de mestre em
comunicação social apresentado ao
Programa de Pós-graduação da
Universidade Paulista.

Orientador Prof. Dr. Geraldo Carlos
Nascimento.

SÃO PAULO
2008

Adriano Miranda Vasconcellos de Jesus

**DO CORPO SENSÍVEL AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL
NO FILME “CIDADE DE DEUS”**

Dissertação de mestrado para
obtenção do título de mestre em
comunicação social apresentado ao
Programa de Pós-graduação da
Universidade Paulista.

Orientador Prof. Dr. Geraldo Carlos
Nascimento.

APROVADO EM: _____ / _____ / _____

BANCA EXAMINADORA:

_____/_____/_____

Prof. Dr. Geraldo Carlos Nascimento
UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

_____/_____/_____

Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal
UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

_____/_____/_____

Prof.a Rosana de Lima Soares
UNIVERSIDADE SÃO PAULO - USP

Dedico este trabalho a Laurinha e Silvia pessoas igualmente admiráveis que me impulsionaram a buscar vida nova; meus agradecimentos por terem aceitado minha ausência pelos estudos e viagens.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por intermédio de minha madrinha Santa Rita de Cássia, pelo privilégio que foi dado a mim em compartilhar tamanha e intensa experiência do conhecimento.

Ao orientador Prof. Dr. Geraldo Carlos Nascimento, pelo incentivo e persistência na presteza das atividades acadêmicas.

Aos professores: Profa. Dra. Anna Maria Balogh, Profa. Eunice Vaz Yoshiura, Profa. Dr. Solange Wajnman, Prof. Dr. Juan Droguett, Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal, Profa. Dra. Anna Silvia David Medula e a Profa. Dra. Rosana Lima Soares pelo espírito e incentivo na tarefa de multiplicar os conhecimentos.

Aos funcionários e a secretária da UNIP pela gentileza e paciência no atendimento. Aos motoristas que me conduziram seguramente milhares de quilômetros entre interior e capital durante a madrugada.

Aos colegas de classe do mestrado aos quais me lembrarei com amizade e solidariedade.

E, finalmente, aos meus pais pelo dinâmico e constante apoio mesmo à distância. A meus familiares e amigos que, com muita paciência, me ouviram falar durante muito tempo sobre meu trabalho.

*“Não se encontra o espaço, é
preciso construí-lo sempre”.*
(Gaston Bachelard)

RESUMO

A comunicação tem como premissa o interesse pela circulação das mensagens no interior de grupos ou parceiros de uma interação. A perspectiva dos estudos da enunciação e a atividade discursiva ultrapassam a circulação e buscam a compreensão do modo como situam o enunciatário (receptor) e o enunciador (emissor) diante dos discursos para construir as suas significações. O Filme “Cidade de Deus” (2002) de Fernando Meirelles tem como tema a deformação de um espaço urbano devido a processos de circulação de pessoas e atividades. Os estudos acerca da enunciação cinematográfica nos indicarão o processo discursivo desde a experiência sensível até o inteligível. Estabelecer o espaço fílmico como um ponto de convergência entre a arquitetura e o cinema, propondo uma pesquisa sobre a percepção da favela como espaço fílmico tendo como percurso o corpo, a arquitetura, o urbanismo e, por fim, o território relacionando-os com as articulações que formam o sentido. Assim compreendemos melhor a conflituosa relação do homem contemporâneo com os espaços sociais por meio das representações cinematográficas.

Palavras chave: Cinema – Arquitetura – Espaço Fílmico

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| 1. INTRODUÇÃO | 09 |
| 1.1. Espaço Arquitetônico e Espaço Fílmico | 13 |
| 1.2. Um Marco no Cinema Nacional | 15 |
| 2. A EXPERIÊNCIA DO ESPAÇO FÍLMICO | 18 |
| 3. A CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO FÍLMICO DA FAVELA | 25 |
| 3.1. Bricolagem: Do corpo à arquitetura | 26 |
| 3.2. Labirinto: Da arquitetura ao urbanismo | 33 |
| 3.3. Rizoma: Do urbanismo ao território | 38 |
| 4. DOS VALORES SENSÍVEIS AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL | 44 |
| 4.1. Dominando a “Cidade de Deus” – A tomada de Posição | 46 |
| 4.2. Domínio do Sensível | 54 |
| 4.3. Categorias do Espaço Fílmico da Cidade de Deus | 60 |
| 4.3.1. Abertura versus fechamento: Terra | 62 |
| 4.3.2. Fixidez versus mobilidade: Homens | 64 |
| 4.3.3. Interioridade versus exterioridade: Céu | 67 |
| 4.3.4. Iluminação versus sombra: Deus | 69 |
| 5. ESQUEMAS DO DISCURSO | 73 |
| 5.1. Instâncias do discurso: Topoanálise de Buscapé | 81 |
| 5.2. A Lógica do Êxtase | 86 |
| 5.3. A Logística da Percepção | 94 |
| 6. A ENUNCIÇÃO DO ESPAÇO FÍLMICO | 101 |
| 7. BIBLIOGRAFIA | 105 |

1. INTRODUÇÃO

A comunicação tem como premissa o interesse pela circulação das mensagens no interior de grupos ou parceiros de uma interação. A perspectiva dos estudos da enunciação e a atividade discursiva ultrapassam a circulação e buscam a compreensão do modo como situam o enunciatário (receptor) e o enunciador (emissor) diante dos discursos para construir as suas significações.

O Filme “Cidade de Deus” (2002) de Fernando Meirelles tem como tema a deformação de um espaço urbano devido a processos de circulação de pessoas e atividades. Os estudos acerca da enunciação cinematográfica nos indicarão o processo discursivo desde a experiência sensível até o inteligível.

Estabelecer o espaço fílmico como um ponto de convergência entre a arquitetura e o cinema, propondo uma pesquisa sobre a percepção da favela como espaço fílmico tendo como percurso o corpo, a arquitetura, o urbanismo e, por fim, o território relacionando-os com as articulações que formam o sentido. Assim compreendemos melhor a conflituosa relação do homem contemporâneo com os espaços sociais por meio das representações cinematográficas.

No segundo capítulo abordaremos a experiência do espaço fílmico, partimos da análise da evolução perceptiva que as cidades passaram no fim do século XIX com a modernidade. Utilizamos a figura dos bulevares parisienses como

marco desse impacto da modernidade que teve importante influência sobre diversas formas artísticas. A circulação de pessoas, moedas e imagens é símbolo das mudanças perceptivas espaciais da modernidade e, sendo o cinema uma invenção intrínseca a esse movimento, os filmes nascem expondo esse fascínio do deslocamento espacial.

O cinema surge assim, com uma vocação para reprodução das experiências espaciais. Desde o aparato mecânico de captura até a exibição em um local adequado, a sétima arte a princípio fala de si, do fascínio das experiências da modernidade.

O filme “Cidade de Deus” (2002), de Fernando Meirelles, utiliza a experiência espacial comparando com os filmes dos irmãos Lumière, ambos expõem algo além da vocação espacial do cinema, uma competência no processo de identificação e um contrato de adesão com a audiência.

A definição do espaço fílmico neste capítulo como o recurso capaz de possibilitar a vivência sensorial entre homem, espaço e tempo, recriando assim, novas experiências, nos auxilia a compreender qual a sua função. Identificamos, por fim, os domínios interiores e exteriores da experiência dos espaços fílmicos.

A análise da obra cinematográfica “Cidade de Deus” (2002) será realizada por três pontos de vista que visam extrair o sentido do discurso na atualização, com influência dos estudos de Benveniste que se sustenta a partir dos exames dos procedimentos de conversão da experiência em linguagem e da

linguagem em experiência. O primeiro ponto de vista que abordamos no terceiro capítulo é referente à função semiótica apresentando os domínios interiores e exteriores. Não pretende, a análise, traçar uma relação formal entre um plano de expressão e um plano de conteúdo, mas partindo da metodologia fenomenológica do corpo próprio (corpo imaginário) adotamos uma tomada de posição utilizando personagem Buscapé como fio condutor de nossa análise. Assim determina um domínio interno e um domínio externo a esse narrador-personagem. Com essa consideração construímos o espaço fílmico partindo do sensível, domínio comum ao plano de expressão e conteúdo.

Neste primeiro ponto de vista, abordado como função semiótica, elencamos três características elementares para a construção do espaço fílmico da favela no filme “Cidade de Deus” (2002): o fragmento (bricolagem), o labirinto e o rizoma, adotamos o percurso que vai do corpo à arquitetura, da arquitetura ao urbanismo e do urbanismo ao território. Destacamos como o significado emerge destes elementos utilizando o narrador, neste momento construtor do espaço fílmico, o personagem Buscapé.

O segundo ponto de vista refere-se à formação de valores e é tema do quarto capítulo (DOS VALORES SENSÍVEIS AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL DO FILME “CIDADE DE DEUS”). Neste momento, partimos do discurso como uma instância de análise onde, em suas estruturas elementares, apresenta temas que determinam valores e categorias derivados do próprio filme.

Os domínios do sensível no espaço fílmico concederão ao enunciado uma presença localizada que, por sua vez, orienta a construção da narrativa. Para tal, extraímos do filme “Cidade de Deus” (2002) categorias semânticas mínimas presentes como: abertura versus fechamento (Terra), fixidez versus mobilidade (Homens), interioridade versus exterioridade (Céu) e, por fim, iluminação versus sombra (Deus).

Finalmente, o terceiro ponto de vista, abordado no capítulo quarto, trata dos esquemas do discurso. As categorias elencadas anteriormente serão utilizadas para delegar outras vozes narrativas em um rico processo de encadeamento e sobreposição de tramas. Organizado pelo jogo de valores como fragmento (bricolagem), labirinto e rizoma e suas combinações gera estratégias enunciativas que irão compor os espaços fílmicos de “Cidade de Deus” (2002).

A enunciação do personagem narrador Buscapé é reconstruída pelas marcas deixadas no filme e objeto da conclusão do presente trabalho no capítulo quinto. O percurso de reconstrução da enunciação do narrador desde os impactos sensoriais até a complexa delegação de enunciadores por meio de substituições, sobreposições e junções nos auxilia a compreensão da operação como um ato dinâmico.

Propomos, a partir das experiências extraídas do filme “Cidade de Deus”, novas perspectivas para a utilização da linguagem cinematográfica a serviço de produzir novas percepções na audiência e com isso gerar uma reflexão sobre a relação homem-espaço por meio dessas experiências.

1.1. Espaço Arquitetônico e Espaço Fílmico

A evolução da cinematografia mundial sempre esteve relacionada aos seus “cineastas-arquitetos” que constroem seus os espaços fílmicos como as complexas obras de engenharia. A convergência entre arquitetura e o cinema esteve presente desde a origem da sétima arte, como exemplo a necessidade de uma sala de projeção com dimensões e características que geram a ilusão da projeção espacial. Os pontos de convergência vão além do espaço de exibição, influenciando desde a forma como se conta uma história até os recursos audiovisuais que possibilitam a experiência da audiência. A origem etimológica da palavra arquitetura nos dá uma pista de como será nosso percurso: de origem grega o radical *arché* (origem, começo, princípio, autoridade) foi colocado precedido pela palavra *tektonicos* (carpinteiro, fabricante, ação de construir, construção). A arquitetura como o ofício de criar e viabilizar a construção de um meio-ambiente partindo do potencial de sua matéria prima. O ofício cinematográfico, por sua vez, desde seu início teve a necessidade de construir um meio-ambiente capaz de gerar na audiência a crença na ilusão do espaço fílmico.

O tema da convergência da arquitetura e cinema traça um paralelo aos estudos da antropologia, psicologia e urbanismo, todos derivados da crise demográfica das grandes metrópoles que, no caso específico das favelas, carrega no centro de seu problema a violência, o tráfico de drogas e a limitação de liberdade do cidadão comum.

A presente pesquisa pretende delimitar a compreensão desta convergência por meio de uma obra cinematográfica recente que propôs, por meio de uma experiência fílmica, uma visão interna de um território de conflitos sociais.

Tanto o plano de expressão quanto o de conteúdo integra o foco de nossa análise fílmica, assim procuramos explicar o que o filme diz e como ele faz para dizer o que diz.

O filme “Cidade de Deus” (2002) remete à história de um território (um conjunto habitacional público que se torna uma favela), palco de conflitos urbanos. Elementos que, a primeira vista, possibilitam traçar paralelos entre as estratégias de urbanização e a logística tática de um conflito urbano real, e esquemas do discurso do filme que propõe reconstruir a experiência deste território. O filme constrói, por diversos mecanismos de narração do personagem Buscapé, uma topografia do espaço fílmico da “Cidade de Deus”. As várias camadas de formantes de valores, categorias e esquemas de percepção convocadas no filme nos possibilita remontar o enunciado, assim como reconstruir o território da “Cidade de Deus” de Buscapé.

A produção de um enunciado cinematográfico se pressupõe a competência textual de saber utilizar os processos técnicos de produção de imagens, além de articular os elementos como pessoa, tempo e espaço. A aplicação destes elementos se dá na instância de mediação que estrutura a discursivização que faz da competência transformar-se em performance. Interessa-nos o ato do discurso no momento de conversão da experiência em linguagem e da linguagem em experiência.

1.2. Um Marco no Cinema Nacional

Como um marco de repercussão e bilheteria e sustentando a retomada do Cinema Nacional o filme “Cidade de Deus” foi sucesso de público com mais de três milhões e quinhentos mil espectadores. Recebeu quatro indicações ao Oscar nas seguintes categorias: Melhor Diretor, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Montagem e Melhor Fotografia. Recebeu uma indicação ao Globo de Ouro na categoria de Melhor Filme Estrangeiro. Ganhou o Bafta de Melhor Edição, além de ter sido indicado na categoria de Melhor Filme Estrangeiro. Ganhou nove prêmios no Festival de Havana nas seguintes categorias: Melhor Filme, Melhor Ator, Prêmio da Universidade de Havana, Melhor Fotografia, Melhor Edição, Prêmio Fipresci, Prêmio Ocic, Prêmio da Associação de Imprensa Cubana e Prêmio Grand Coral. Ganhou uma menção especial no Festival Internacional de Toronto. Ganhou seis prêmios no Grande Prêmio Cinema Brasil nas seguintes categorias: Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Montagem, Melhor Som e Melhor Fotografia.

A crítica internacional e nacional apontou e premiou a estética realista do filme “Cidade de Deus”. É pertinente o questionamento se tal tendência estética realista foi percebida pelo diretor perante uma crise de credibilidade do cinema. Fato semelhante ocorre com o número crescente de produções documentais que desde o início dos anos 2000 chegaram ao grande circuito internacional cinematográfico e os avanços de produções patrocinadas e mantidas por poderosos canais de televisão, que sustentam sua grade no gênero documental.

Após o filme “Cidade de Deus” várias obras utilizaram a mesma estratégia de produção de efeito de sentido do espaço da favela no espaço fílmico. Foram seriados para televisão, videocliques, telenovelas e outros filmes influenciados pelo esquema discursivo. Entendendo “estratégia” em sentido amplo, além do eixo de escolhas, acrescenta-se um processo de antecipação das reações e percepções do público. Um jogo de manipulação, aquisição de competências, performances, sanções, enunciados incompletos, projeções e alterações do enunciador e outros recursos.

No mesmo foco, o filme evidencia os mecanismos de linguagens e técnicas de enunciação que produzem sentido da realidade espacial para um grande público. Em um primeiro e superficial momento destacamos algumas marcas dos quais partiremos: o processo de direção de atores por meio de oficinas, sem diálogos pré-definidos, a escolha das locações e cenários refletindo uma topografia, a técnica de montagem e efeitos especiais que prestam serviços à realidade, a câmera sem eixo definido nas cenas, o roteiro não-adaptado, mas embasado em fatos reais, a utilização de imagens de jornalismo, o tempo elíptico da narração, as antecipações e escolhas da narração, a iluminação real e “prática” sem marcação, a música e a sonorização específica em cada fase da história e outros recursos de diversas ordens.

O diretor Fernando Meirelles e o diretor de fotografia César Charlone, assim como outros membros da equipe, são originários dos filmes publicitários, portanto, entender qual o processo de escolhas dos mecanismos e qual a coerência

que buscaram para manter a experiência do “fazer crer” do filme por uso do referencial espacial é um dos escopos do trabalho. A crença também é disposta no âmbito da religião e violência no filme corpus deste trabalho, que pode sustentar embasamento da credibilidade da imagem. A estruturação dos personagens pelos mecanismos do “ser” e do “parecer” gera ao Enunciatório um interessante quebra-cabeça de personagens que substituem o narrador que delega a voz narrativa.

Com isso, na prática de apreensão dos espaços percebidos, este trabalho visa despertar estudos que buscam a compreensão dos espaços sociais que são palcos de conflitos urbanos a partir de suas representações cinematográficas. Dessa forma, com base no processo pelo qual o discurso esquematiza nossas experiências espaciais, devemos aprofundar os estudos das representações, reconstruindo por meio das marcas da enunciação a realidade impressa no enunciado fílmico. Mais que um espaço sistematizado e semiotizado, essa busca refere-se a um espaço dinâmico e relacional onde a compreensão do corpo e da arquitetura e suas manifestações transformam incessantemente o sistema de outros discursos espaciais.

2. A EXPERIÊNCIA DO ESPAÇO FÍLMICO

A evolução urbana das cidades no final do século XIX provocou uma alteração na percepção humana de tempo e espaço, devido à concentração demográfica e formação de centros urbanos. O cinema, contemporâneo a essas transformações, surge como uma reprodução artificial da vivência desta modernidade. Seus recursos técnicos e mecânicos possibilitaram a reprodução de fragmentos do cotidiano, distorções do tempo (velocidade, câmera lenta e acelerada) e recriação de espaços (ilusões de ótica, lugares exóticos e passeios visuais na locomotiva de um trem).

Os irmãos Louis e Auguste Lumière desenvolveram um aparato mecânico chamado cinematógrafo que, em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café do Boulevard des Capucines, em Paris, o público presente pôde assistir filmes como *La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (A saída dos operários da fábrica Lumière) e *L'Arrivée d'un train en gare* (Chegada de um trem à estação). Essa experiência de modernidade já estava presente no urbanismo local quando as pessoas circulavam pelo Boulevard des Capucines, em Paris, no final do século XIX .

Os bulevares parisienses fazem parte do processo de urbanização administrado pelo Barão Georges-Eugène Haussmann que, durante 17 anos, planejou e construiu uma nova Paris com novas experiências perceptivas para os habitantes da cidade. A Haussmanização de Paris, como é conhecida pelos estudiosos urbanistas, foi um marco por causa da criação de parques, de grandes

avenidas, da ordenação da circulação urbana e da criação de bulevares. Os bulevares eram espaços públicos destinados à circulação de carros e pedestres em uma via imponente, com acervo paisagístico e ladeado de vitrines comerciais, restaurantes, ateliês de artistas e casas de espetáculos.

Especificamente no Boulevard des Capucines, em Paris, vários fatores convergiram criando um ambiente propício para o início do cinema como espetáculo comercial. No número 35 deste bulevar, por volta de 1870, foi realizada a primeira e controvertida mostra da escola de pintura conhecida atualmente como “Impressionismo”. Com fortes elementos visuais produzidos por cenas e formas derivadas da natureza, baseado na decomposição da luz, emprego das cores e suas relações com os significados, todos esses elementos eram usados com o objetivo de provocar no observador efeitos dinâmicos da imagem. Esta exposição foi composta por obras de Claude Monet, Sisley, Renoir, Cézanne, Pissarro e Degas, todos com forte influência na pintura do século XX.

No número 14 do Boulevard des Capucines era localizado o Grand Café onde, em 1895, cerca de trinta e cinco pessoas se dirigiram ao Salão Indiano no subsolo e pagaram um franco pelo privilégio histórico de serem os primeiros espectadores a assistir à primeira sessão comercial do cinema. No fim do século XIX, no número 28 do **Boulevard des Capucines**, localizado entre l'Opéra (Teatro da Ópera de Paris) e la Madeleine (a bela e clássica igreja) foi inaugurado, pelo empresário Joseph Oller, o Teatro Olympia. Durante muito tempo esta sala foi dedicada a apresentações de circo e cinema. O mítico teatro existente até os nossos dias foi concebido pelo seu fundador Bruno Coquatrix que o adquiriu em 5 de

fevereiro de 1954 e decidiu abri-lo para todos os tipos de espetáculos e artistas.

Desta forma, o Boulevard dês Capucines possuía os elementos necessários para influenciar uma atividade artística que permitia reproduzir a sensação de modernidade das metrópoles. O cinema surge com esse cenário de distribuição européia e foi ampliado a partir da exploração das redes de estrada de ferro, dessa forma o trem mostrava-se como símbolo dessa modernidade. Foi possível, assim, o aparecimento do primeiro gênero de filmes - documentário de viagens, e filmes de truques, visões estrangeiras, locais remotos e exóticos.

Esse cenário de modernidade organizado segundo às necessidades de circulação de pessoas, moedas e imagens é símbolo das mudanças perceptivas e ambientais que definem a experiência da modernidade: um novo domínio sobre os pequenos incrementos de tempo; um desmoronamento das distâncias e uma nova experiência do corpo e da percepção do ser humano, moldada pela viagem a novas velocidades e por novos e atraentes potenciais de perigo (GUNNING, Tom O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In O cinema e a invenção da vida moderna, p.40).

A circulação das pessoas, mercadorias, linhas de trens alteraram o conceito de cidade e urbanismo da segunda metade do século XIX.

Em todos esses novos sistemas de circulação, delineia-se o drama da modernidade: um colapso das experiências anteriores de espaço e de tempo por meio da velocidade; uma extensão do poder e da produtividade do corpo humano e a conseqüente transformação deste por meio de novos limiares de demanda e perigo criando novas formas de disciplina e regulação dos corporais com base em uma nova observação (e conhecimento) do corpo. (GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In O cinema e a

invenção da vida moderna. Organização Leo Charney e Vanessa R. Schwartz. Pg 40)

Surge a modalidade de pura expressão de experiência sensorial - os passeios fantasmas que eram filmados da parte dianteira de trens ou da proa de barcos e que davam aos espectadores, sentados e parados, uma sensação palpável de movimento. Essa experiência contraditória era tão atrativa nesses filmes quanto sua representação do turismo estrangeiro.

À luz da análise da evolução do sistema de circulação urbano à atual configuração das favelas cariocas, representadas no filme “Cidade de Deus”, entendemos que o cinema conserva sua vocação de reprodução da experiência espacial. O cinema estabelece, desta forma, valores semelhantes de identificação com a vivência da metrópole e articula várias categorias para produzir o sentido do espaço fílmico. A essa experiência espacial compreende-se pelo processo perceptivo e vivência de uma representação, ou seja, de que maneira a significação toma forma a partir da sensação e percepção do espectador. O filme “Cidade de Deus”, além dos recursos óticos, visuais e demais estímulos sensoriais que proporcionam à audiência uma vivência contínua de um espaço utiliza estratégias discursivas complexas com a utilização de um narrador (Buscapé).

O espaço urbano no cinema desde os irmãos Lumière até os filmes contemporâneos como “Cidade de Deus” tem forte apelo de identificação, pois a audiência carrega em seu repertório imagens do seu cotidiano. O cinema utiliza aspectos narrativos para propor uma adesão ao público àquele espaço fílmico. Partimos assim da premissa que o cinema nasce com uma vocação de expressar,

de forma eficiente, a relação do homem e seus espaços sociais, íntimos, conflituosos, oníricos e ficcionais.

A primeira exibição pública do cinematógrafo no Grand Café em 1895, segundo os relatos da época, demonstra onde reside o impacto na percepção da audiência. É notória a história que a platéia apavorada se retirou em desespero da sala supondo que o trem realmente ia avançar sobre ela. Neste momento histórico, nascia um contrato de credibilidade entre audiência e tela, uma relação de confiança, abria caminho para uma impressão de realidade mesmo que todos sabiam que estavam diante de um truque ótico.

Os primeiros filmes sem narrativas, utilizavam apenas imagens que produziam impacto na audiência, concorrendo com atrações das feiras populares. Nestas feiras diversos recursos sensoriais eram explorados com shows de mágica e ilusionismo. Christian Metz (1977 – p.15-28) afirma que nenhuma outra arte captura e envolve tão fortemente o espectador como o cinema, que dá a sensação de se estar diante de um acontecimento real, provocando um processo de participação emocional e sensorial da platéia.

Assim, a modernidade, que potencializou a circulação da comunicação e das pessoas, influencia a forma narrativa dos primeiros filmes. O gênero do romance policial originário da literatura popular foi absorvido nos primeiros passos da narrativa cinematográfica. Entendendo o romance policial como um estilo fruto da experiência moderna da circulação. Embora a circulação esteja vinculada a um

processo crescente de racionalização do tempo e do espaço das cidades, a própria complexidade da malha urbana e a velocidade dessas rotas proporcionavam inúmeras combinações de caminhos nas quais a estabilidade e a previsibilidade do percurso tradicional podem ser ameaçadas. O formato de romance policial configura duas posições nesse drama dialético da modernidade: o criminoso, que vive à custa da complexidade do sistema de circulação, e o detetive, cuja inteligência, conhecimento e perspicácia lhe permitem descobrir os pontos obscuros do sistema de circulação, desvendar crimes e restabelecer a ordem.

O filósofo alemão Walter Benjamin ressalta a relação entre cinema e vida nas metrópoles além do caráter emancipador do cinema, sua capacidade não apenas de ser a melhor forma de arte para representar a metrópole, mas também de provocar a experiência do choque capaz de retirar seus habitantes – a massa – do estupor e levá-los a uma ação revolucionária. Dada as proporções, convém ressaltar para o presente estudo a afirmação de Benjamin que o cinema é uma arte primordialmente urbana.

A natureza dos filmes, o valor da circulação das pessoas e da comunicação e a função narrativa da arte que surgia definem a importância do papel da arquitetura e do urbanismo no cinema. Oras influenciando linguagem, oras como tema, oras alterando a forma narrativa a relação entre o urbanismo e o cinema gerando o espaço fílmico que será objeto de nossa análise.

O espaço fílmico é uma simulação do espaço arquitetônico com possibilidades superiores de reproduzir sensações e vivências. Além da mera

cenografia, o espaço fílmico tem a possibilidade de construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. O espaço arquitetônico permite a projeção lógica entre tempo, espaço e homem, porém o espaço fílmico possibilita a vivência sensorial entre estes além de recriar uma nova experiência.

O cinema compreendeu seu papel e utilizou o espaço fílmico como recurso, estratégia e meio para narrar histórias e retratar estéticas. As incursões de diversos teóricos numa abordagem semiótica discursiva do cinema, no que se refere o fílmico, o convoca como um discurso que se realiza por meio de instâncias em ato. Para uma compreensão mais clara do fenômeno de projeção sensorial espacial que ocorre na audiência pretendemos utilizar a metodologia que se posiciona entre o emissor e o receptor, na mediação.

“Cidade de Deus” (2002) retrata a deformação do espaço urbano com os usos e costumes dos moradores, simultaneamente constrói o espaço fílmico da favela carioca da Cidade de Deus a partir da narrativa de um morador-fotógrafo (Buscapé). Comparando aos filmes que exaltavam a experiência da modernidade no início da arte cinematográfica, “Cidade de Deus” (2002) evidencia a vivência conflituosa da favela, onde a dificuldade de circulação favorece o crime e a impunidade. Mais do que um documentário poderia mostrar sobre a favela, o filme “Cidade de Deus” (2002) propõe uma experiência de construção do espaço fílmico da experiência sensorial da audiência (corpo sensível) à arquitetura formando, por fim, um território. Desse modo, será apresentada a função destes elementos no espaço fílmico, situando-os no domínio comum entre a técnica e o conteúdo (plano de expressão e conteúdo).

3. A CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO FÍLMICO DA FAVELA

Euclides da Cunha no livro *Os Sertões* ao narrar o episódio histórico da Guerra de Canudos descreve a cidade de Canudos como construída próxima a uns morros, entre eles o Morro da Favela. Tal denominação foi originária da vegetação que o cobria chamada de *favela*. Assim os soldados que foram lutar nesta região ao retornar ao Rio de Janeiro em uma crise deixaram de receber seu soldo e passaram a morar em construções provisórias instaladas em alguns morros da cidade, junto com outros desabrigados. Esses morros passaram a ser conhecido como favelas em referência àquela vegetação.

O estudo da professora **Paola Berenstein Jacques**¹, em seu texto “A estética das favelas”², nos posiciona sobre a importante discussão quanto a integração urbanística das favelas que deveriam passar por um viés cultural e estético. Elemento ativo do filme “Cidade de Deus”, as favelas como processos complexos de urbanização, presentes nas grandes metrópoles.

Além de fazer parte do nosso patrimônio cultural e artístico, as favelas se constituem através de um processo arquitetônico e urbanístico vernáculo singular, que não somente difere, ou é o próprio oposto, do dispositivo projetual tradicional da arquitetura e urbanismo eruditos, mas também compõe uma estética própria, uma estética das favelas, que é completamente diferente da estética da cidade dita formal e possui características peculiares. (Jacques, 2001).

¹ **Paola Berenstein Jacques** é Arquiteta e Urbanista, Doutora em História da Arte pela Université de Paris 1-Sorbonne, professora da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal da Bahia. Autora dos livros: *Les favelas de Rio* (Paris, l'Harmattan, 2001); *Estética da Ginga* (Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2001); *Mare, vida na favela (et alli)* (Rio de Janeiro, Casa da Palavra, 2002); *Esthétique des favelas* (Paris, l'Harmattan, 2002) e organizadora de *Apologia da Deriva* (Rio de Janeiro, Casa da Palavra).

² Artigo publicado originalmente em português no Portal Vitruvius, Texto Especial Arquitectos, n. 078, junho 2001.

O incômodo da favela está na falta de integração com a cidade dita formal. Assim, para se tornar um bairro, a favela deve ser removida e seus habitantes relocados em conjuntos “habitacionais cartesianos modernistas”, ou a favela deve ter uma intervenção para “ser transformada” em bairro formal. Mesmo a favela integrando as metrópoles brasileiras há mais de um século a preocupação está em convergir a estética formalista visando a padronização da malha viária da cidade. O filme de Meirelles, “Cidade de Deus” (2002) assume as características urbanísticas da favela em seu espaço fílmico sem as imposições estéticas, arquitetônicas e urbanísticas da cidade formal. Três elementos conceituais nos auxiliam a compreender como se dá a percepção, articulação e construção destes espaços fílmicos são elas: Bricolagem, Labirinto e Rizoma.

3.1. Bricolagem: Do corpo à arquitetura

O filme de Meirelles é uma adaptação literária da obra homônima de Paulo Lins, com o roteiro de Bráulio Pedroso o fio condutor da narrativa é a reconstituição histórica por um jovem morador da Cidade de Deus. Buscapé vive um dilema quanto ao seu futuro, pretende ser fotógrafo por vocação, quando percebe está em meio a um conflito de traficantes do bando do Zé Pequeno e a polícia chefiada por Cabeção. Pensa ser sua chance de se revelar como um fotógrafo profissional, neste momento passa por sua mente todo o percurso do bairro até aquele momento. A trama segue desordenada como o fluxo mnemônico de

Buscapé, com idas e vindas no tempo, alternância do espaço que se inicia como um conjunto habitacional geométrico e termina como uma favela.

Buscapé, ao narrar a história da Cidade de Deus, evidencia sua forma de construir o espaço fílmico da favela. Ao relatar os fatos, utiliza fragmentos de lembranças como a aparição do personagem Cabeleira, o assalto do caminhão de gás, a morte de seu irmão e outras narrativas testemunhadas ao acaso pelo narrador. A história do “Trio Ternura”, nome dado ao bando do Cabeleira, Alicate e Marreco têm a função de formar uma base para a construção do personagem do Dadinho e suas qualificações que o fizeram tornar-se Zé Pequeno. Assim, a trama do “Trio Ternura” possui um caráter provisório na história geral do filme, alicerçando as demais tramas.

O espaço fílmico da “Cidade de Deus” (2002) por sua vez, tem os barracos como elementos básicos. Originário da forma fragmentária de construir, padrão nas favelas, baseada na idéia de abrigo provisório difere da arquitetura convencional. Os barracos da Cidade de Deus são construídos a partir de fragmentos encontrados por acaso pelo construtor. Há um caráter provisório que forma uma base para uma futura evolução. Conforme o construtor-morador encontra ou compra materiais adequados, ele substitui os antigos e começa a aumentar o barraco. Em uma arquitetura convencional, o projeto é feito antes da construção e é o projeto que determina o seu fim, o ponto final do término da obra. Neste tipo de construção não existe projeto, assim ela não termina permanecendo sempre inacabada. Segundo a professora Dra. Paola Berenstein Jacques:

Ao invés de arquitetura, a prática construtiva das favelas ligada ao acaso e ao inacabado corresponde mais a uma "bricolagem". Aquele que "bricola", ao contrário

do arquiteto, não vai diretamente ao objetivo, nem busca uma unidade, ele age de forma fragmentária através das idas e vindas de uma atividade não planejada, empírica. A bricolagem seria uma arquitetura do acaso, uma arquitetura sem projeto. A forma final é resultado do próprio processo construtivo, o objetivo principal do construtor é criar um abrigo. Abrigar significa cobrir, revestir para proteger ou esconder. Ou seja, construir um interior para se entrar, construir um limite entre exterior e interior. Essa separação pode existir em vários níveis a partir do próprio corpo, primeiro há a roupa, depois o abrigo, a casa, o bairro, a cidade etc. **A grande diferença entre o abrigar da bricolagem e o habitar da arquitetura é temporal, pois abrigar diz respeito ao que é temporário e provisório, e habitar, ao contrário, ao que é durável e permanente.** (Jacques, 2001 – grifo nosso)

Desse modo, a grande distinção entre a maneira de tratar o espaço dos construtores das favelas e dos arquitetos é quanto à temporalidade, pois entre o abrigar e o habitar existe um processo espaço-temporal diferente. Como que “os arquitetos espacializassem o tempo e os construtores das favelas temporalizassem o espaço” (Jacques, 2001). Podemos distinguir claramente quando se compara a forma de conceber os espaços dos arquitetos, que parte sempre de projetos, projeções espaciais e formais para um futuro próximo, com a maneira de construir nas favelas, onde nunca há um projeto e a forma da construção só aparece quando começa efetivamente a obra e esta nunca é fixa e predefinida, como um projeto tradicional.

Buscapé é nosso construtor da narrativa que temporaliza o espaço, sem se importar com percursos narrativos clássicos como introdução de personagens, qualificações ou finalizações coerentes com a trama. A bricolagem, em seu discurso, caminha a partir de seus interesses e desejos. Na seqüência da morte do Cabeleira, quando o personagem Buscapé testemunha o assassinato de seu ídolo, ele ressalta que foi a primeira vez que viu uma máquina fotográfica, sem

deixar claro que as conseqüências da morte daquele indivíduo encerrariam a fase do crime inocente de assaltos a caminhão de gás e outros e partiria para um período mais violento, sem limites.

O termo “bricolagem” é utilizado conforme o conceito *bricolage* de Claude Levi-Strauss na obra *La pensée sauvage* que foi referenciado por Jean-Marie Floch. Assim o conceito de Levi-Strauss indica que a ação de bricolagem é a forma de expressar com os meios que dispõe:

... um conjunto a cada instante determinado de ferramentas e de materiais, heteróclitos de restos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento nem, aliás, com nenhum projeto particular, mas é o resultado eventual de todas as ocasiões que se apresentaram para renovar ou enriquecer o estoque ou de alimentá-lo com os resíduos de construções e de destruições anteriores (LEVI-STRAUSS, Claude. *La pensée sauvage*, Paris).

A figura do *bricoleur* é um agente de um variado número de elementos formantes que realiza com isso uma obra, que é um conjunto dinâmico. Em “Cidade de Deus” (2002), esse princípio de “bricolagem” fragmentário originário do “construtor” da narrativa e da estética dos barracos influencia diretamente o diretor Fernando Meirelles em várias etapas da produção do filme.

O projeto do filme “Cidade de Deus” iniciou-se com um processo de seleção de atores vindos do próprio ambiente de favela. A *Organização Não Governamental Nós do Cinema* foi criada para cadastrar e ministrar oficinas a esses jovens que pretendiam aprender interpretação. Foram mais de dois mil jovens entrevistados, captados das favelas da Rocinha, Cidade de Deus, Chapéu da Mangueira, Vidigal e Dona Marta, entre outras. Mesmo sem saber que estavam

sendo selecionados para a produção de um filme longa-metragem, a equipe de Meirelles inseria em suas oficinas de interpretação fragmentos de cenas do filme e assim alterava e inseria elementos do diálogo no roteiro, segundo comentário do próprio diretor em “Making Of” produzido para a versão em DVD do filme. Com esse processo de produção, Meirelles não sabia exatamente o que poderia trabalhar, mas configurou as cenas e diálogos com a matéria-prima que encontrou. Sabendo que se tratava de uma obra que deveria ter um forte impacto discursivo, utilizava as emoções que os atores amadores traziam de suas experiências para embasar a atuação.

Quanto à imagem da favela, a equipe de produção do filme tinha a seguinte questão: Será que as imagens do bairro real “Cidade de Deus” pareceriam realmente com a favela que imaginamos no livro de Paulo Lins (“Cidade de Deus”)? Com essa pergunta, Meirelles buscou recriar a sua “Cidade de Deus”, a real não possuía elementos aparentes que poderia mostrar a evolução de um bairro. Encontrou em Nova Sepetiba um conjunto habitacional em construção pelo governo Garotinho no subúrbio carioca, que muito se assemelhava aos projetos realizados em 1960 pelo governo Carlos Lacerda. Em sua bricolagem de cenários utilizou estúdio, locações, imagens reais e interferência de computação gráfica. As imagens da “Cidade de Deus” recriam um horizonte que é dominado tanto pelos moradores quanto pelos espectadores durante o filme. A busca de Meirelles tinha como tônica a temporalização do espaço na narrativa de Buscapé, ao mostrar um mesmo espaço durante um período temporal, porém sem seguir uma cronologia, mas o tempo do personagem narrador.

A fotografia teve como referencial a soma dos diversos fragmentos que formam a imagem da favela. A iluminação realista resulta da observação detalhada do Diretor de Fotografia César Charlone dos ambientes reais, que batizou como a “não-fotografia”. Da mesma forma como no cinema expressionista alemão parte do princípio da fonte e alvos de luz como elementos da narrativa, actantes posicionais que estruturam não só o lugar, mas amparam a interpretação. Lâmpadas incandescentes, velas, lampiões, lâmpadas frias e fochos de luz solar entram aleatoriamente nos ambientes ora de qualidade insuficiente, ora em excesso, gerando distorções de cores e temperaturas que alteram a referência narrativa do ambiente.

As cenas com luzes insuficientes e distorcidas favorecem um fortalecimento da percepção espacial, pois não vemos a totalidade, apenas parte do espaço, fragmentos esses a serem reconstruídos sensorialmente. O personagem Buscapé, com o seu olhar de fotógrafo, deixa evidente as marcas do estilo semelhante ao Diretor de Fotografia.

As cores da iluminação nos orientam temporalmente na narrativa sendo que, em cada período da narrativa, é usada uma paleta específica de cores. No início, década de 60, com cores quentes e paleta com tons de terra, os anos 70 representados com luz azulada artificial com muito contraste e a terceira fase com pouco brilho e cores com baixa saturação.

A trilha sonora incidental utiliza por bricolagem sons de várias origens, do samba popular, executado ao som de um solo de fagote, da black-music

comercial americana aos tambores de candomblé. A função da trilha sonora é compor os ambientes, não caracteriza personagens, mas tempos e espaços. As falas dos personagens são pontuadas por um ritmo forte quase radiofônico que resulta em uma tensão da narrativa.

O aspecto fragmentário é uma característica presente nas obras do pós-modernismo que, por sua vez, no filme “Cidade de Deus” (2002), tem a função de bricolagem. A junção dos fragmentos tanto da narrativa (Buscapé) quanto da espacialização (barracos) e do método de produção do filme não se trata do fruto de uma aleatoriedade, mas de uma função de bricolagem gerando uma obra rica em seu processo de significação. Partindo do ponto de vista de Buscapé criamos um corpo imaginário³ que é conduzido pelo narrador. Com esse corpo imaginário reconhecemos os fenômenos presentes no discurso fílmico. Desta função estabelecemos o parâmetro para construir nosso espaço fílmico. Ressaltando que tratamos do discurso em ato à forma dinâmica de apreensão das manifestações fílmicas.

A construção por meio da bricolagem do universo interoceptivo (dimensão interior) nos permite sentir afeto aos elementos que nos foram imediatamente apresentados. Formados por um mosaico de fragmentos de imagens e sons, mesmo sem nunca ter ido a uma favela, reconhecemos seus elementos emotivos. Inseridos no plano da expressão em sua substância, esse aspecto

³ Corpo imaginário: Conhecido também como corpo próprio, original “*Le corps propre*”, termo utilizado por Maurice Merleau-Ponty, em sua obra *Fenomenologia da percepção*. Metodologia ao criar um corpo imaginário estabeleceria um invólucro sensível que determina a percepção do universo interior e exterior.

sensível do espaço desloca-se rapidamente entre o universo interoceptivo e exteroceptivo (dimensão exterior). Como exemplo disso podemos citar a seqüência onde o menor “Filé Com Fritas” é desafiado a matar uma criança da mesma idade como prova de qualificação e ingresso ao bando de Zé Pequeno. Na dimensão interior tem-se a repulsa em olhar uma criança sendo baleada por outra criança, a cena é construída no intuito a deslocar o universo exterior e interior com desfoque, elementos fora do quadro que nos fazem intuir o que está acontecendo fora do quadro.

Deste invólucro sensível, o corpo imaginário, podemos desdobrar em outros níveis exteriores como a arquitetura. A função do corpo sensível é estabelecer um parâmetro eficiente para tornar inteligíveis os fenômenos a ele direcionados e assim por consequência construir uma arquitetura própria.

3.2. Labirinto: Da arquitetura ao urbanismo

Na favela o conjunto de construções de barracos forma um processo urbano labiríntico compreendido através da noção de percurso. No filme “Cidade de Deus” (2002) a trama de cada personagem desenvolvida por Buscapé tem a forma de um labirinto, onde o espectador articula os fragmentos para estabelecer a narrativa. Muito diferente de um projeto urbanístico ou uma história linear trata-se de uma experiência do espaço urbano desenvolvida pelo deslocamento dos fragmentos

apresentados. Os caminhos internos da favela provocam a sensação labiríntica ao visitante estrangeiro, principalmente pela falta de referências espaciais urbanas como placas, prédios, praças e outros. São perspectivas fragmentárias que causam um estranhamento. Se perder faz parte da experiência espacial do labirinto favela, e neste sentido dependemos de Buscapé como guia-narrador da história.

O tecido urbano da favela é maleável e flexível, é o percurso que determina os caminhos. Ao contrário da planificação urbana tradicional que determina o traçado a priori, na favela as ruas (e todos os espaços públicos) são determinadas exclusivamente pelo uso. Uma diferença fundamental com a cidade planejada diz respeito à relação entre espaços públicos e privados, na favela esses espaços também estão inextricavelmente ligados. Durante o dia as ruelas se tornam a continuação das casas, espaços semi-privados, enquanto a maioria das casas com suas portas abertas se tornam também espaços semi-públicos. A idéia da favela como uma grande casa coletiva é freqüente entre os moradores. As ruelas e becos são quase sempre extremamente estreitos e intrincados o que aumenta a sensação labiríntica e provoca uma grande proximidade física que provoca todo tipo de mistura. Subir o morro é uma experiência de percepção espacial singular, a partir das primeiras quebradas se descobre um ritmo de andar diferente, uma ginga sensual, que o próprio percurso impõe. (Jacques, 2001)

A favela Cidade de Deus, no contexto do filme é apresentada como resultante dos usos e costumes dos moradores-construtores que transformam o espaço criando percursos e caminhos tortuosos e labirínticos. Percebemos no período de implantação do bairro, onde as casas obedecem ainda um padrão retilíneo, com as ruas bem definidas e as casas com um espaço entre elas, que os personagens componentes do Trio Ternura, durante o primeiro assalto ao caminhão de gás, correm pelas casas desrespeitando a rua e os espaços privados fazendo um percurso livre para enganar os policiais que, com suas viaturas, não conseguem alcançar o bando. Assim, os personagens antecipam como será o percurso sinuoso e confuso que determinará futuramente os caminhos que serão estabelecidos

naquele espaço. Como nos romances policiais, quanto mais complexo o sistema de circulação maior a chance de fuga. Com a desordenada construção dos barracos, os caminhos tortuosos favorecem a circulação de fuga e ataque, característica essencial retratada no primeiro assalto ao caminhão de gás.

Essa aleatoriedade no sentido do caminho é pontuada com um plano-seqüência do ponto de vista da bala perdida que ricocheteia em vários elementos, inclusive em um espelho até atingir um jovem estudante inocente. Alicate que, após o momento de epifania religiosa, sai da vida do crime torna seu andar diferente, retilíneo, de acordo com sua intenção religiosa e vontade de mudar de vida. Cabeleira e Marreco continuam a fugir de diferentes maneiras tentando se esconder na semelhança das casas, porém sem muito sucesso, pois o padrão expõe facilmente os delinqüentes.

Nos becos e vielas percebemos uma intimidade dos barracos escancarada, uma extensão do ambiente familiar tornando o bairro uma extensão da residência. A câmera percorre essas vielas com um olhar interno e não de estrangeiro, propondo a audiência uma visão de um todo do urbanismo da favela como um elemento único.

Partindo de uma analogia do labirinto mitológico grego a favela possui vários elementos da narrativa. As heróicas narrativas de aventuras cuja fonte encontram-se na antiguidade geralmente utilizavam a figura do labirinto. O mítico Rei Dédalo, de Creta, que construiu um labirinto ao redor do mortífero minotauro. A terrível fera exigia o sacrifício anual de sete jovens e de sete virgens atenienses, a

quem devorava. Quando o terceiro sacrifício veio, Teseu se voluntariou para ir e matar o monstro. Ariadne, filha de Minos, apaixonou-se por Teseu e o ajudou entregando-lhe uma bola de linha de costura para que, com o auxílio dele, pudesse sair do labirinto. Teseu matou o minotauro com uma espada mágica que Ariadne havia lhe dado e liderou os atenienses para fora do labirinto. Minos irado por Teseu ter conseguido escapar, aprisionou Dédalo e o filho deste, Ícaro, no labirinto. Eles conseguiram escapar construindo dois pares de asas para si mesmos usando penas e cera de abelha para grudá-las. Ícaro ficou tão fascinado que voou cada vez mais alto, chegando perto do Sol, que fez derreter a cera e provocou sua queda mortal sobre o que é hoje o Mar Egeu.

Assim, identificamos elementos comuns às narrativas que utilizam o espaço como tema e forma de expressão. A construção de uma prisão que beneficia o prisioneiro isolando-o do mundo que, em Cidade de Deus, é o papel dos traficantes, referência do minotauro, ambos criados pela própria sociedade, para sua sobrevivência foi estipulado ficar à margem, isolado e preso em seu labirinto. As exigências do minotauro de sacrificar os jovens inocentes incomodam a sociedade, bem como no filme os “playboys” e as outras vítimas mortas pelo conflito do tráfico. Teseu surge como um herói, assim como Mané Galinha, tem sua outorga do poder quando enfrenta o problema que todos conheciam, mas ninguém desafiou. O inocente, testemunha da história que pretende alçar vôos a partir da Cidade de Deus é Buscapé que, como Ícaro, tem como sua única opção algo muito distante e difícil.

Porém, a favela não possui um planta prévia como a arquitetada por Dédalo, mas elementos como as pipas que as crianças soltam como sinais aos

traficantes que são como homenagens a Ícaro (filho de Dédalo que morre fugindo do labirinto voando). Os jovens mortos nas disputas das bocas de fumo são como os Atenenses em sacrifício e os moradores que tecem como Ariadne uma forma de planificar o espaço.

A autora Janet H. Murray sobre o labirinto apresenta como um elemento clássico presente em todas as narrativas contemporâneas:

O labirinto de aventura incorporou uma narrativa clássica de conto de fadas, envolvendo perigo e salvação. Sua duradoura atração, tanto como uma história quanto como um padrão de jogo, advém da fusão entre um problema cognitivo (encontrar o caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desconhecido). As histórias de labirinto celebram a combinação de inteligência e coragem, e retratam o amor romântico como o elemento responsável pela esperança que leva o herói para o confronto e que o traz de volta com segurança. Como em todos os contos de fadas, a aventura de labirinto é uma história sobre sobrevivência. O labirinto é um mapa esquemático para contar essa história. (MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck. pg 130)

Com isso a autora situa o labirinto como estrutura narrativa e não somente como ambientação da história, defende que o desafio para a narrativa do futuro será inventar uma coreografia de navegação nestes espaços cada vez mais estimulante que atraia cada vez mais o interator para as “paisagens narrativas” cada vez mais expressivas (Murray, - pg 87).

Sendo o filme Cidade de Deus uma obra de linguagem contemporânea apropriada da expressividade dos meios digitais principalmente no aspecto espacial e assim vincula sua estrutura narrativa ao espaço representado, visando atingir espectadores acostumados a navegar pelo labirinto da Internet e jogos com visão de

primeira pessoa. Várias marcas são encontradas no filme que evidenciam essa influência do meio digital, principalmente no que tange a navegação espacial.

3.3. Rizoma: Do urbanismo ao território

O crescimento rizomático das favelas forma novos territórios urbanos, estruturado pelo conceito de comunidade, mesmo sem planejamento. A autora Paola Berenstein Jacques fundamenta-se na etimologia da palavra “favela”, que surgiu pelo nome de uma planta que cobre os morros (*Jatropha phyllacantha*). Indicando que as favelas são formações “orgânicas” que se estruturam por ocupações selvagens de terrenos. Os espaços vazios são invadidos como um ato de demarcação e posteriormente um processo de territorialização. Assim como a planta favela, que é uma espécie de erva daninha, que surge no meio da rua, em paralelepípedos e em calçadas, os barracos da favela criam micro-territórios dentro de territórios maiores.

Esse tipo de ocupação gera uma situação oposta ao que acontece nas cidades convencionais, pois nas favelas, na maioria dos casos, a periferia dos terrenos ocupados, é mais valorizada e antiga do que o centro geográfico. As favelas são acêntricas, ou melhor, excêntricas. A periferia, a fronteira que separa a favela da cidade formal, passa a funcionar simbolicamente como um "centro", concentrando a maior parte dos comércios e serviços. Além disso, as favelas transbordam os terrenos que elas ocupam, sobretudo pelas relações diversas estabelecidas com o resto da cidade, principalmente as trocas culturais e coletivas, mas também, de uma maneira mais sutil, pelas relações individuais. (Jacques, 2001)

O efeito rizomático da favela gera a territorialização em três níveis diferentes conforme defende a autora: *a própria ocupação do terreno baldio, a situação desses terrenos dentro da cidade, e as relações dos moradores das favelas entre si, através de uma forte idéia de comunidade, e destes com os habitantes da cidade "formal"*.

A característica do rizoma foi claramente identificada por Gilles Deleuze como um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto (Deleuze, Gilles, e Felix Guattari. *A thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987). A crítica literária utilizou este termo freqüentemente a um conceito do sistema de texto não lineares. Como uma espécie de labirinto insolúvel, o rizoma da narrativa transborda também os limites clássicos da forma de contar histórias. São múltiplas visões, lembrando a estrutura de hipertexto simulando outros pontos de vista e reações da narrativa.

Janet H. Murray afirma que *o labirinto insolúvel não deixa de ser promissor como uma estrutura expressiva. Caminhando através de um rizoma, encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, de constante abertura para a surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída, mas tal história é também estranhamente reconfortante. No rizoma, há uma ameaça constante, mas também uma contínua inclusão.* (Murray, 1997: pg. 133)". A definição da autora tem como objetivo fundamentar o conceito de imersão no universo narrativo a partir da estrutura utilizada do rizoma.

Em “Cidade de Deus” são encontrados alguns aspectos narrativos e discursivos do rizoma:

1. Apropriações forçadas de espaços de forma aleatória gerando um território;
2. Forma acêntrica;
3. Conexão multiponto e não linear;
4. Múltiplas visões.

A característica que o narrador Buscapé convoca outras pessoas para narrar a história, a delegação de função concede ao espectador além de múltiplas visões da mesma cena (como no caso da seqüência de A História da Boca dos Apês), ele deixa pontos em aberto de histórias que gera expectativa quanto ao encadeamento das histórias. Em sua estratégia narrativa, o início nem sempre está no começo e os pontos à margem da história podem ser os mais importantes para a narrativa.

No romance de Paulo Lins ⁴(Cidade de Deus, 1997⁵) uma estrutura rizomática o enquadra na estética literária pós-modernista, assim como o conto sombrio de Jorge Luis Borges, contido no livro Ficções (1949), chamado “O Jardim das Veredas que se Bifurcam”. Tanto na obra de Borges quanto de Paulo Lins a

⁴ O autor Paulo Lins cresceu na favela Cidade de Deus no Rio de Janeiro, se formou em Letras e o livro é resultante de um material coletado entre 1986 a 1993 quando o autor trabalhou como assessor de pesquisas antropológicas sobre a criminalidade e as classes populares do Rio de Janeiro. Lins buscou redefinir o espaço onde cresceu usando o termo “neofavela”, em oposição à favela antiga, aquela das rodas de samba e da malandragem romântica.

⁵ O romance faz um panorama multiforme e acêntrico das transformações sociais pelas quais passou o conjunto habitacional Cidade de Deus: da pequena criminalidade dos anos 60 à situação de violência generalizada e de domínio do tráfico de drogas dos anos 90.

narrativa multiforme possui as características acima citadas. Borges coloca como ponto de partida um narrador, Dr. Yu Tsun, espião da primeira guerra mundial que sabe que está prestes a ser capturado, assim resolve matar um homem chamado Steven Albert, cujo nome selecionou da lista telefônica. Albert, por sua vez, dedicou sua vida ao estudo de um romance incoerente (também chamado *O Jardim das Veredas que se Bifurcam*) escrito por Tsúí Pên, um ancestral do narrador. Albert explica a história dos caminhos que se cruzam para Dr. Yu Tsun como um verdadeiro rizoma baseado em uma original concepção do tempo:

Em toda ficção, quando o homem é confrontado com várias alternativas ele escolhe uma em detrimento das outras. Na obra quase imperscrutável de Ts'ui Pên, ele escolhe – simultaneamente – todas elas. Assim, ele cria vários futuros, vários tempos, os quais iniciarão outros que, por sua vez, vão ramificar-se e bifurcar-se em outros tempos (BORGES, Jorge Luis, *Ficções*, 1948, pg.98)

A narrativa originária⁶ de Paulo Lins no livro “Cidade de Deus” que se projeta no roteiro desenvolvido por Bráulio Pedroso possui o aspecto multiforme, porém a estrutura narrativa precisou de um elemento guia, Buscapé. Várias alternativas são ofertadas a Buscapé para entrar no mundo do crime, mas ele cria vários futuros observando Dadinho (Zé Pequeno) que se apropria desse território imaginário.

A autora Janet H. Murray, que estuda a evolução das narrativas

⁶ Baseando em fatos reais o livro foi recebido pelo crítico literário Roberto Schwarz que observou a capacidade do autor transpor para a literatura uma situação social deteriorada no formato de uma narrativa ágil quase cinematográfica e o lirismo da poesia. Segundo Schwarz “*o interesse explosivo do assunto, o tamanho da empresa, a sua dificuldade, o ponto de vista interno e diferente, tudo contribuiu para a aventura artística fora do comum*”.

influenciadas pela sofisticação dos espaços (reais e cibernéticos) sobre a narrativa multiforme embasa sua tese:

Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter mente ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narrativa, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. (Murray, 1997: pg 44)

O percurso narrativo do filme Cidade de Deus, desde a pesquisa desenvolvida pelo autor, passando pela concepção literária que catalisou essa estética, à adaptação em roteiro que buscou as mesmas fontes que o autor e, por fim, à realização do filme, tem como pilar de sustentação essa angústia do modo de pensar multiforme originário dos habitantes do espaço favela. Onde o percurso interativo do espaço favela é um constante caminho de escolhas éticas, estéticas e sociais, essa experiência do movimento pelos becos e ruas sinuosas do labirinto rizomático da favela configura-se como a estrutura da narrativa do filme “Cidade de Deus”.

As figuras conceituais da estética espacial da favela – fragmentos (bricolagem), labirintos e rizomas possuem como elemento chave o movimento, ou melhor, o espaço-movimento.

O espaço-movimento não seria mais ligado somente ao próprio espaço físico, mas,

sobretudo ao movimento do percurso, à experiência de percorrê-lo, e ao mesmo tempo, ao movimento do próprio espaço em transformação. O espaço-movimento é diretamente ligado a seus atores (sujeitos da ação), que são tanto aqueles que percorrem esses espaços quanto aqueles que os constroem e os transformam continuamente. No caso das favelas, os dois atores, podem estar reunidos em um só, o morador, que também é o construtor do seu próprio espaço. **A própria idéia do espaço-movimento impõe a noção de ação, ou melhor, de participação dos usuários.** Ao contrário dos espaços quase estáticos e fixos (planejados, projetados e acabados), no espaço-movimento, o usuário passivo (espectador), se torna sempre ator (e/ou co-autor) e participante. (Jacques, 2005)

A compreensão da formação do espaço fílmico da “Cidade de Deus” parte do ser, do corpo imaginário, ente fenomenológico, capaz de desdobrar-se e projetar-se na arquitetura e urbanismo da favela. Compreender também que o personagem Buscapé não configura apenas como narrador-morador, mas como um construtor tanto da narrativa quanto do espaço fílmico por meio de fragmentos em um processo de apropriação rizomática de significação. Sua Cidade de Deus expressa a função de bricolagem, relaciona-se com a apropriação de seu espaço de forma provisória. Da arquitetura do conjunto de barracos formam um labirinto-favela que caracteriza a urbanização e a articulação de sentidos da narrativa. Gera, assim, uma forma específica de relacionar-se com os espaços individuais, os caminhos e os outros seres, em um princípio de defesa e aprisionamento. Da urbanização em constante processo de expansão em movimento rizomático, a favela se apropria como espaços construindo territórios próprios e multiformes no universo fílmico. E, neste universo fílmico, nos interessa a análise das categorias e valores.

4. DOS VALORES SENSÍVEIS AO TERRITÓRIO INTELIGÍVEL

Os espaços fílmicos articulados do sensível ao inteligível do filme “Cidade de Deus” nos interessa para somar aos estudos anteriormente expostos. O presente capítulo dispõe, em primeiro plano, das instâncias de discurso, ou seja, visa extrair o sentido do discurso na atualização com influência dos estudos de Benveniste que se sustenta sobre os exames dos procedimentos de conversão da experiência em linguagem e da linguagem em experiência. A metodologia, sem pretensões de sistematizar o espaço fílmico de “Cidade de Deus” (2002), surge a partir das incitações feita pelo próprio filme.

Os processos integrantes da enunciação são posicionados na região da mediação e norteiam a análise e inspiram conexões com outros estudos como, por exemplo, a fenomenologia e a toponálise. O trabalho não pretende dar cabo de todas articulações do sensível ao inteligível no âmbito do espaço fílmico, mas apresentar em um caso específico, de grande repercussão nacional, como tomou forma significativa a favela partindo de uma série de estímulos que, por fim, configurou um esquema discursivo que foi utilizado em outros meios para enunciar a angustia do homem contemporâneo em relação aos espaços íntimos, sociais e de conflitos.

Nesta etapa, o discurso é visto como uma instância de análise, na qual a produção, ou melhor, a enunciação não pode ser dissociada de seu produto que é

o enunciado. Diante de tal consideração, o discurso não é aquele que se contenta em utilizar as unidades de um sistema ou de um código preestabelecido, como por exemplo, os sinais de trânsito. Ao contrário, o discurso cinematográfico convoca novas figuras incessantemente, contribui para redirecionar o espectador e deformar o sistema que outros discursos já haviam antes estabelecido. Aí o interesse em focar na maneira pela qual o discurso esquematiza nossas experiências e nossas representações com objetivo de torná-las inteligíveis e gerar uma circulação na comunicação, que veremos mais adiante.

“Cidade de Deus” (2002) é um filme sobre um bairro, não como um destacamento da cidade, mas como uma verdadeira cidade: a “Cidade de Deus”. A favela representada no filme tem como padrão urbanístico um espaço interpessoal e informal, com suas nuances inventivas e ricas que auxiliam a compreensão global da favela. Essa “cidade” possui um projeto urbanístico coordenado pelo diretor Fernando Meirelles, que curiosamente cursou a faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo na década de 80. Para o projeto e execução da narrativa deste espaço, o diretor Fernando Meirelles teve que apropriar o espaço da favela, construindo categorias sensoriais. Tal empreitada exigiu o conhecimento dos hábitos e costumes do objeto tratado para a construção de elementos do espaço fílmico da favela.

4.1. Dominando a “Cidade de Deus” – A tomada de Posição

Uma faca corta o negro da tela com um som metálico, na repetição o plano amplia, surge a lâmina da faca sendo afiada de forma violenta como um princípio ativo modificando a matéria passiva (CHEVALIER & GHEERBRANT, 1982). Uma execução está para acontecer; o símbolo da faca é um instrumento associado a uma idéia de morte, vingança e sacrifício, no caso o sacrifício das galinhas, pelo ponto de vista do animal. Em uma montagem que reconstrói esteticamente a função da faca no ritual de sacrifício da galinha, com cortes rápidos e secos⁷ somos lançados à visão da galinha. Como uma metonímia da história a ser narrada, acompanhamos a agonia do animal minutos antes de seu sacrifício, como diria o personagem Buscapé: - “*Se correr o bicho pega, se ficar o bicho come*”. A sua volta um grupo realiza um ritual frenético com instrumentos de percussão e danças embriagantes que, no ponto de vista da galinha, parece fúnebre e agonizante. A dialética da montagem das imagens nos leva a intuir um pensamento lógico e cartesiano derivado do animal que em risco se liberta da corda e pula para a fuga. A atuação irracional da galinha, orquestrada pela técnica cinematográfica, tem uma função conotativa e pedagógica. Tanto na interpretação dos atores, na operação de câmera intuitiva, na construção dos diálogos há uma forte permissão de atuação do irracional nas cenas.

O bando de Zé Pequeno persegue a galinha e a câmera segue a frenética fuga da ave pelos becos da favela, repleto de obstáculo e ruas sem-saída. Um virtuoso posicionamento de câmera, com requintes de plano subjetivo, contra

⁷ *Corte seco*: expressão técnica de edição de imagens quando não há fusão gradual de uma cena para a outra.

plongèe⁸ do bando, câmera colocada junto da galinha e outros planos ousados são engenhosamente apresentados para gerar a sensação de plano subjetivo do animal. A cena evidencia que o filme terá uma narrativa sobre aquele espaço de becos e vielas, mostrando uma localização topológica do território que será dominado conforme a evolução rizomática da trama. A visão subjetiva e os planos baixos em travellings geram um processo de adesão da imagem, que leva o espectador a sentir fluir-se no espaço, a cena conduz a uma entrega do controle da direção do olhar a um animal irracional. Este narrador conduz a seqüência como o *bricoleur* de Claude Levi-Strauss, sendo a história o resultado eventual de todas as ocasiões que se apresentaram para contribuir, otimizando todos os elementos presentes.

A cena inaugural do filme “Cidade de Deus” (2002) nos leva de uma experiência sensível visual a um rico processo de significação. Através da percepção física do ponto de vista do animal irracional entendemos como se dá, no filme, a relação entre percepção e a significação. Todo esse arsenal sensível que é construído nesta cena mostra-se pela escolha do ponto de vista, a visada, que irá guiar e direcionar o fluxo de atenção e a apreensão, ou seja, os domínios dos espaços que serão pertinentes para a futura significação. Essa relação entre a visada e a apreensão na cena é sempre instável deslocando entre uma ou outra conforme o grau de significante das cenas e as instâncias discursivas.

Partindo da compreensão desta cena como um discurso, iniciamos a análise pela perspectiva da linguagem em sua articulação fundamental: as dimensões do plano de expressão e plano de conteúdo. Essa articulação encontra-

⁸ *Contra plongée*: a câmera se posiciona na região inferior tendo como referência o assunto.

se na fronteira destes planos, sendo que no momento que atribuímos uma significação à cena, instauramos uma relação entre o sensível e o inteligível.

Adotamos a experiência de uma ave irracional percorrendo em fuga as ruas da favela e isso nos produz sentido dentro do contexto que se propõe o filme. Neste caso não é pertinente questionar o que reside no plano de expressão ou no plano de conteúdo nesta cena, mas sim como e em que posição a audiência (sujeito da percepção) atribui-se no universo representado. Sendo que essa posição que o sujeito da percepção se coloca para absorver o sentido é justamente a “fronteira” entre os dois planos de linguagem. É com essa posição perceptiva que se inicia um domínio interior do “pensamento” da ave que, ao fugir, demonstra um domínio exterior.

Utilizando a perspectiva do discurso em ato e a teoria da enunciação essa “tomada de posição” é a primeira etapa para uma visão das articulações do sensível ao inteligível. Com essa estratégia o filme “Cidade de Deus” estrutura sua primeira seqüência. Ao projetar e dirigir o fluxo de atenção por um ponto de vista específico e por uma apreensão que delimita os domínios espaciais da história temos um prólogo que delimitará a fronteira da visada e apreensão que seguirá por toda a narrativa. Na cena temos apenas um fluxo frenético do movimento sem direção ou orientação espacial: ressaltando a característica do labirinto, figura que será recorrente em todo filme, seja de ordens estética, narrativa ou forma. Vemos que as fronteiras entre os espaços íntimos e públicos inexistem e cada espaço tem o seu domínio demarcado.

Segundo Jacques Fontanille, para uma análise com foco nos elementos perceptivos deve-se nomear de outra forma os dois planos de linguagem, pois estão em etapa antecedente ao sentido, assim o plano de expressão é chamado exteroceptivo e o plano de conteúdo, interoceptivo e a posição assumida pelo sujeito da percepção de proprioceptiva que se trata da posição de seu *corpo próprio (corpo imaginário)*. Como um modelo metodológico utilizado para dar conta dos aspectos perceptivos esse corpo próprio é um invólucro sensível que determina a fronteira de um domínio interior e um domínio exterior. Dessa forma, esse corpo é customizado conforme se posiciona nos universos exteroceptivo, interoceptivo e proprioceptivo tendo então suas funções bem distintas.

Na seqüência das imagens há uma exploração da presença, ou seja, as imagens incompletas nos forçam a pressentir uma presença de perigo e risco de morte iminente. Logo nas primeiras tomadas (fig. 1 e 3) a imagem de uma lâmina de faca sendo afiada com alguns pés de galinha morta ao fundo nos coloca em uma tensão, em contrapartida a montagem explora a extensão dessa situação com imagens (fig. 2, 4, 17, 23) mostrando o ponto de vista do animal e dos músicos como em um ritual de sacrifício. Por outro lado, a morte é tema em tomadas rápidas (fig. 9, 10, 14, 18, 20, 26 e 35) gerando assim um fundamento para o perigo que o animal corre. Por sua vez, o animal que é o interpretante de toda a cena é apresentado por uma visada que direciona nosso fluxo de atenção (fig. 5, 6, 12, 13, 15, 19, 22, 27 ao 38). Desta forma, as primeiras imagens são uma visada que nos guia para o primeiro tema: a morte e o ritual, tratando de uma forma intensiva. Logo após, a apreensão se dá relacionando outras imagens variações da morte e do ritual mostrando os limites da cena em uma forma extensiva.

SEQUÊNCIA INICIAL





Na seqüência inicial, por meio das cenas comportamentais do animal relacionadas, temos uma ação lógica de sobrevivência. Pelas gradações de imagens sobre o tema morte temos intensidades da presença de tal forma que pressentimos que o animal será a próxima vítima do ritual. Mesmo que identificamos, ao longo da seqüência, que se trata de uma roda de samba em subúrbio carioca com churrasco e galinhada a alteração da tomada de posição desde a primeira visada nos altera todas as apreensões seguintes. Temos como ponto de vista principal o do animal e não conseguimos alterá-lo, assim chegamos ao inteligível por meio do espaço da presença do animal acuado que resolve fugir do sacrifício.

Finalmente a galinha atinge uma rua em uma encruzilhada e uma viatura da polícia quase a atropela, mas ela se salva. O caminho de Buscapé chega nesta encruzilhada, assim como o bando de Zé Pequeno, ao fundo do plano de Buscapé, que agacha para capturar a galinha, está Cabeção e os policiais.

Como epicentro espacial do território da “Cidade de Deus” a encruzilhada converge todos os caminhos e todas as tramas como veremos quando encerrar os flashbacks. O local epifânico da encruzilhada é simbolicamente onde ocorrem as visões e revelações e no filme a galinha atua como pivô da situação. Ave de conotação demoníaca, pois não voa, ela demarca um espaço de passagem temporal e espacial, uma demarcação irracional (CHEVALIER & GHEERBRANT, 1982), na cultura de tradição africana o homem da encruzilhada é Exu, entidade que qualificou Dadinho em Zé Pequeno e outorgou poderes espirituais a ele.

Buscapé descreve o impasse: “- *Uma fotografia poderia mudar minha*

vida, mas na Cidade de Deus se correr o bicho pega e se ficar o bicho come. E sempre foi assim, desde que eu era criança...”. Do impasse, Buscapé fica como pivô de um giro de 360° graus da câmera que apresenta a topologia espacial e retorna 12 anos antes na origem da Cidade de Deus, onde Buscapé se posiciona para defender um gol.

O personagem Buscapé, agora criança está na mesma posição de impasse, porém como goleiro em um jogo de futebol, e por fim toma um “frango”.

A seqüência do centro epifânico do filme, que retorna como ponto de ligação de várias histórias, tem como tônica o ponto de convergência, intersecção espacial e temporal, é nesta cena que convocam os processos de formação de valores que irão qualificar os personagens da trama. Somos intencionalmente remetidos da forma à substância, sendo a forma o inteligível, o fato da forma que Buscapé encontra e a substância os elementos pressentidos, sentidos e percebidos pelo personagem-narrador Buscapé. O eixo de 360° marca o lugar como a região topológica das tensões intencionais de todas as tramas que irão se desenvolver no filme “Cidade de Deus”, ponto onde a substância tanto da forma quanto da expressão se relaciona, varia em suas extensões e quantidades. O corpo próprio alterado temporalmente (Buscapé doze anos mais novo) na mesma posição nos indica que ele pertence, ao mesmo tempo, ao universo interoceptivo (como narrador onipresente da história) e ao universo exteroceptivo (como personagem atuante da história), ficando claro que ele é o operador dos deslocamentos entre esses universos.

“Cidade de Deus” é um filme que desde a primeira tomada se propõe uma linguagem específica, trata-se de um filme de gueto e para isso tem de criar seu próprio vocabulário, nesta seqüência emblemática destacamos todas os estilos de categorização que o filme necessitará para desenvolver seu discurso. Esses tipos elencados a seguir são percebidos por sua relação com seus contrastes e oposições. Trataremos as categorizações como estratégias interiores ao discurso. Ressaltamos que essa categorização é dinâmica, em ato e obedece a um percurso progressivo do sensível onde toma posição e, por meio dos resultados, apropria-se de um domínio para articulá-lo. No caso do filme “Cidade de Deus” elencamos inicialmente as categorias relacionais que gerarão, cada uma, um tipo. São elas: interioridade versus exterioridade, fixidez versus mobilidade, abertura versus fechamento e iluminação versus sombra.

4.2. Domínio do Sensível

Sob a luz dos estudos fenomenológicos pretendemos com esse trabalho estabelecer o domínio do sensível no espaço fílmico, definindo assim sua função semiótica. Ressaltamos que a função semiótica quando é estabelecida realiza uma separação entre o mundo exterior (exteroceptivo) – que fornece os elementos do plano da expressão e o mundo interior (interoceptivo) – que fornece os elementos do plano de conteúdo. E, conseqüentemente a essa divisão, a função semiótica adquire a forma de uma “tomada de posição”.

Desta forma, o primeiro ato é a tomada de posição, assim ao enunciar a instância do discurso enuncia sua própria posição. Buscapé, ao figurar como enunciador, articula sua posição e concede ao enunciatário uma “presença”⁹ localizada em um espaço fílmico que orienta as outras operações de tomada de posição.

Considerando que o primeiro ato de linguagem consiste em “tornar presente” só se pode concebê-lo em relação a um corpo que possa sentir sua presença. Esse corpo (corpo imaginário ou corpo próprio) é a primeira forma que o actante da enunciação assume. Assim, antes mesmo de ser identificado como sujeito, no caso do filme como um narrador (Buscapé), ele é instalado como centro de referência sensível, reagindo aos estímulos que o circunda.

Buscapé é o narrador que percebe e transmite as posições, as distâncias, as dimensões e as quantidades dos estímulos. Com isso ele delega a outros actantes, percurso que opõe o *Eu* e o *Ele*, o *agora* e o *então*, e o *aqui* e o *lá*. A essa mudança de posição podemos chamar de *debreagem* e o retorno da posição de *embreagem*. A narrativa de “Cidade de Deus” (2002) utiliza em vários momentos esse recurso caracterizando uma narrativa multiforme com o processo discursivo rizomático, ou seja, sem um fio condutor essencial e decisivo, com várias possibilidades de futuro que são apresentadas sem descartar outras em paralelo.

⁹ “Perceber é tornar algo presente a si com ajuda do corpo” como esclarece Maurice Merleau-Ponty em *O primado da percepção e suas conseqüências filosóficas*. Trad. Constança Marcondes César, Campinas, Papyrus, 1990, p.92.

O espaço fílmico permite o acesso ao sentido do enunciador por suas marcas no enunciado que apresentam como um fenômeno e com isso podemos identificar no plano da linguagem os tipos fundamentais e como são articulados.

A compreensão do espaço fílmico parte da análise do processo de circulação da comunicação, então nos deslocaremos ao local onde residem as expressões enunciativas: a mediação. Utilizaremos os elementos visuais básicos para compreender como se constrói o espaço fílmico, ou seja, com que elementos se estimula a percepção dos espaços representados no filme “Cidade de Deus”.

Na transposição dos recursos adverbiais lingüísticos para a imagem temos de, no primeiro momento, entender quais referenciais possuem cada um destes na imagem. Assim o espaço sugerido por palavras como “este” ou “aquele”, por exemplo, possuem uma gama de recursos visuais que identificam próximo versus distante, pois, além da perspectiva, temos a referência do enunciador, os pontos de vista, a subjetividade entre outros recursos visuais cinematográficos. O professor José Luiz Fiorin ressalta em sua obra *As astúcias da Enunciação* (São Paulo, Ed. Ática, 2005, 2º Edição) que a análise da sintaxe e das articulações espaciais da enunciação são colocadas em plano inferior perante a análise da categoria pessoa e tempo, argumentando ser tratada como um recurso de ambientação por alguns escritores e devido à possibilidade de narrar uma história sem o apelo espacial. Situação semelhante ocorre nas artes cênicas onde o espaço pode ser apenas simbolizado ou omitido.

Pretende-se por meio de identificação dos itens elementares visuais

reconhecer os estilos de categorização que promovem o espaço cinematográfico com tantas nuances e performances.

A narrativa com aspectos de bricolagem, labirinto e rizoma do filme mostra a evolução de um território suburbano de uma grande metrópole não somente como palco, contexto ou ambiente, mas como um jogo de *embreagens* e *debreagens* entre o enunciador e os espaços fílmicos.

Posicionando a produção cinematográfica “Cidade de Deus” como uma obra de arte, destacaremos algumas imagens que servirão de pontos de confluências da realidade captada pelo artista e assim codificada. O filme apresenta marcas do espaço que é construído por uma série de representações, assim nesta obra de arte, foi posta em ação a verdade¹⁰ do enunciador.

O filme é uma adaptação literária do romance homônimo de Paulo Lins, que por sua vez baseou a obra em fatos reais, porém nos interessa os elementos visíveis do “acontecer da verdade na obra” e não os elementos de imitação e cópia do real. Ou seja, o que está contido no enunciado fílmico é o corpus do presente trabalho.

Para isso, seguiremos um método descritivo da obra de arte em análise, na qual compreendemos que não se reduz a copiar de modo hábil a realidade, mas sim, pretende captar o próprio núcleo da realidade que reproduz

¹⁰ Quanto ao termo *verdade*, entendemos como o ente revelando o seu *ser*, assim como na filosofia grega chamaram como sendo uma desolcutação de um ente de *aletheia*. Essa distinção se apóia na conceituação de Heidegger, na obra SER e TEMPO (Alemanha, **Sein und Zeit**, 1927).

(QUINTÀS,1992), plasmando os elementos espaciais para uma compreensão mais ampla. “Cidade de Deus”(2002) é uma proposta de plasmar cinematograficamente o espaço da favela como espaço fílmico da favela.

O discurso deixa transparecer marcas do espaço real e promove uma projeção sensorial ao espectador. A arte cinematográfica, com seus mecanismos expressivos, manipula as representações espaciais conforme o enunciado que quer se construir. O cinema é a expressão artística de alto grau de fidelidade na representação dos espaços do imaginário, em “Cidade de Deus” (2002) um panorama estético é construído por meio de elementos do imaginário coletivo de um bairro da periferia de uma metrópole.

A arte cinematográfica, no caso, evidencia marcas da gênese da concepção do nome do bairro “Cidade de Deus”¹¹, assim como as construções dos templos que seguem a mesma convergência dos elementos acima citados, os quais foram chamados por Heidegger por quádrupla colaboração, destacaremos os pontos que demonstram que para uma experiência do espaço, sua representação deve apresentar seus âmbitos. Esses quatro elementos simbólicos formam tipos e instauram-se no produto cinematográfico configurando um espaço social que produzem uma percepção e vivência.

Tomando o espaço Cidade de Deus como uma base para categorias inicia a empreitada destacando elementos visuais que Benveniste qualifica como importantes para caracterizar o espaço (1974. p. 67-78) a fim de dominarmos a

¹¹ Assim como a obra homônima de Santo Agostinho, “Cidade de Deus”, o título remete a uma relação de convergência dos elementos criadores - céu, terra, deuses e mortais.

compreensão deste espaço:

- a) Espaço é um objeto construído a partir de uma introdução de uma descontinuidade numa continuidade;
- b) As relações espaciais são simétricas e reversíveis, em função do ponto em que se organiza o espaço;
- c) O espaço é pluridimensional.

As assertivas de Benveniste relacionam com os valores elencados no início do trabalho, sendo característica da descontinuidade numa continuidade a bricolagem; a simetria complexa partindo de um ponto a qual tudo se organiza é caracterizada pelo labirinto e por fim a pluridimensionalidade do espaço é marcada pelo aspecto rizomático do espaço fílmico.

A princípio, sem entrar nos detalhes do estruturalismo teórico do professor José Luiz Fiorin que, ao analisar as obras de Benveniste, Courtès e Greimas, propõe uma divisão do aspecto lingüístico da representação de espaço, como categoria da enunciação, voltamos ao referencial lingüístico que temos na categoria de espaço da enunciação a identificamos do “espaço dominado”, ou seja, apreendido por meio de intensas visadas. Por meio de processos de silogismo partiremos dos formantes espaciais identificados pelas seguintes oposições: interioridade versus exterioridade, fixidez versus mobilidade, abertura versus fechamento e iluminação versus sombras.

4.3. Categorias do Espaço Fílmico da Cidade de Deus

Utilizando os tipos categorizados por meio de contrastes desenvolveremos uma semântica destes itens elementares que são propriedades e traços comuns no filme. Identificamos esses traços por meio da visada e da apreensão são os domínios que eles são distribuídos.

Os discursos em ato de “Cidade de Deus” podem ser divididos em dois planos: o objetivo e o lúdico. O confronto destes dois planos engendra e entrelaça a história na construção e atribuição de valores para o espaço fílmico.

No plano lúdico, onde habita a Cidade de Deus, criam-se vínculos, trata-se da fase de implantação do bairro. A chegada dos moradores, o sentido ativo do habitar e ocupar as casas perverte a ordem natural, pois a princípio deveria estabelecer um âmbito de interação e habitação para em um segundo momento se edificar, que se refere ao plano objetivo. Porém, o filme mostra como um êxodo onde as pessoas seguem para habitar as casas sem mesmo estas estarem edificadas.

Nas imagens, percebemos que a construção do espaço fílmico da “Cidade de Deus” é formado pela relação lúdica do percurso de chegada das pessoas na ocupação do bairro com a objetividade das edificações. Já está dado o corpo visível do âmbito já edificado, ou seja, as casas construídas prevendo como devem ser ocupadas. Porém, devido a esta inversão (edificar para habitar ao invés habitar para edificar) os migrantes da Cidade de Deus criam outros tipos de vínculos

e estabelecem outras relações e não integram e complementam harmoniosamente o ambiente.



Buscapé, personagem narrador desta história nos apresenta sua impressão deste período:

“- A gente chegou na Cidade de Deus com a esperança de encontrar o paraíso. Um monte de famílias tinha ficado sem casa por causa das enchentes e de alguns incêndios criminosos em algumas favelas. – Olha o poste! (cena mostra operários instalando um poste de luz) – A rapaziada do governo não brincava, não tem onde morar? Manda para a Cidade de Deus! Lá não tinha luz, não tinha asfalto, não tinha ônibus, mas pro governo e os ricos, não importava nosso problema. Como eu disse, a Cidade de Deus, fica muito longe do cartão postal do Rio de Janeiro”.

A experiência pessoal vivenciada por Buscapé é narrada com um vasto repertório espacial, neste texto a expressão: “Manda lá para a Cidade de Deus” é como uma última instância dessas pessoas, o *lá* da Cidade de Deus é o lugar longe, “longe do cartão postal do Rio de Janeiro”. A proprioceptividade do narrador nos orienta e nos dá a tomada de posição das cenas. Até então não temos nenhum referencial que a história se passa no Rio de Janeiro, não apareceu nenhum clichê

visual da cidade que faça a identificação e essa é a explicação de Buscapé.

A presente análise da obra “Cidade de Deus” parte de um pressuposto que esse espaço fílmico é vivo de misturas, um discurso dinâmico. A análise do território da “Cidade de Deus” ressalta um espaço repleto de elementos simbólicos que nos faz ver o sentido da favela como um fenômeno onde há a formação de um âmbito constituído por quatro “elementos” que se misturam: Terra, Céu, Deuses e Mortais.

4.3.1. Abertura versus fechamento: Terra

A terra, no bairro da Cidade de Deus, é o local onde se deposita o material edificante das construções, ao mesmo tempo em que dispõe seus materiais como pedra, areia, metal e outros. No início da formação do bairro os materiais extraídos da terra aparecem ostensivamente, por vezes confundindo com a textura do chão de terra batida. Em todos os elementos edificantes a terra imprime uma estética marcante e tonal, as telhas das casas, as roupas sujas de terra no varal, o tijolo de cerâmica e o piso das casas. Em uma palheta de cores com base no ocre os seres se confundem como mimetizados ao ambiente. As guias das calçadas de cimento pigmentadas com cal branca é um dos únicos demarcadores do espaço do solo, como interferências de limitação do espaço numa busca de montar um território. Entre as casas nada impede circulação ou delimita o território, como

lugares comuns entre os moradores.

Na perspectiva do solo, vemos uma topografia plana e com profundidade, em conflito com o céu que oras tinge seu aspecto com a névoa de poeira. Desta terra não nascem plantas, ao contrário, morrem, gera um extrativismo de produção industrial.

A abertura e fechamento são elementos de dominação do espaço que a princípio identificamos semelhantes ao processo de interiorização versus exteriorização, porém, na verdade, trata-se de um complemento da idéia. Na seqüência da fuga da galinha, quando ela segue por aberturas pequenas, frestas e vãos das edificações, desvia então de paredes, muros e outros obstáculos que causam o fechamento espacial. Ao atingir a rua, o animal está em um centro com quatro aberturas, como as encruzilhadas, são quatro saídas. Assim, o elemento abertura trata dos espaços vazios que permitem a saída e entrada dos ambientes. A favela tem como referenciais aberturas pequenas e escondidas para dificultar as entradas, possuindo uma condensação de paredes e muros que fecham o acesso.

Além deste aspecto, a abertura possibilita uma continuidade do espaço e o filme a registra por meio da representação visual do solo. Na cena percebemos pelo solo os fechamentos sem continuidade, os recortes dos muros e paredes, somente com o flashback visualizamos o solo em uma extensão de abertura.



4.3.2. Fixidez versus mobilidade: Homens

Os homens, por sua vez, incidem na construção dos espaços, a princípio, pelo projeto urbanístico. Um bairro, cujo primeiro objetivo seria a ajuda emergencial de desabrigados, é muito distante dos bairros mais nobres, isolando seus moradores da metrópole. No intuito de colonizar o espaço foi escolhido um local onde, no horizonte, avistam-se paredões de montanhas e vegetação cerrada. Um pequeno córrego forneceria água e abasteceria as casas. Como se tratava de um bairro novo e distante de tudo, pressupõe-se que o pensamento do urbanista se aproximasse de uma utopia em que os vícios não atingiriam aquele espaço e ali poderia surgir oportunidade para todos, pois precisaria de um supermercado, uma padaria, farmácia e outros estabelecimentos que os próprios moradores poderiam

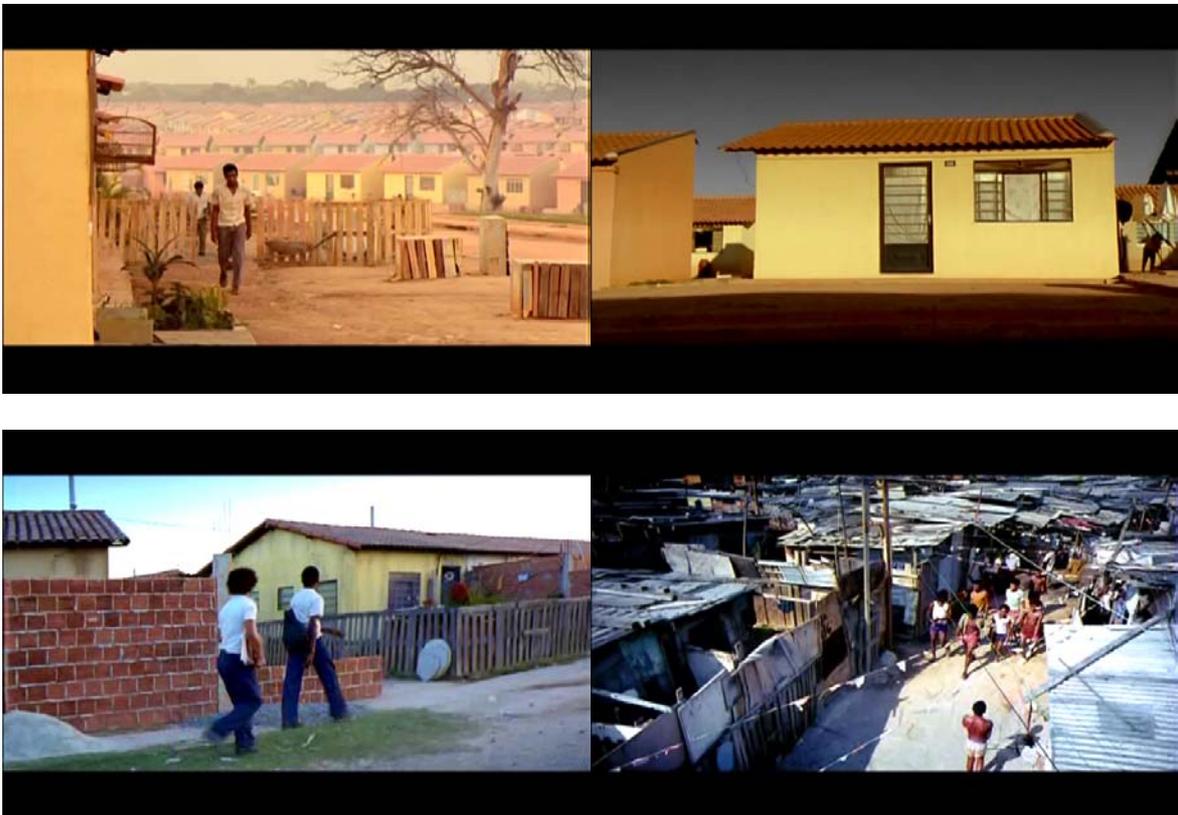
desenvolver e construir. Os homens instauram alterações no local adequando, às suas necessidades, a forma topográfica, como que se a topografia fosse vista como "pregnante da forma" (Merleau-Ponty) em que o homem sente o apelo a continuar a forma original, tal como um escultor frente a um bloco de mármore analisando quais formas podem se originar daquela matéria-prima. Assim, se a região central da Cidade de Deus é uma topografia de planície circundada de montanhas, o bairro se estrutura dessa mesma forma, com casas baixas que, posteriormente, serão cercadas por prédios.

Na primeira visão do bairro de periferia as casas são todas iguais, sem muros ou portões em sua volta, apresentam-se como um projeto utópico de morada. Porém, os usos irão perverter a estética do espaço. Amplas janelas, portas com vidros e sem muros permitem um acesso visual direto à intimidade do vizinho, como que quisesse mostrar que, no princípio, essas moradias fossem ocupadas por seres inocentes, sem o pecado original. Nas tomadas finais desse período embrionário da Cidade de Deus percebemos já algumas alterações como construções de muros a fim de ampliar os espaços e assegurar a intimidade. Após os assaltos e a incidência da polícia no local, as pessoas resolveram construir os muros com o intuito de se proteger como que encerrando a fase inocente do bairro.

A cena tem como tensão elementar a instabilidade, com a movimentação da perseguição a câmera flui nas vielas acompanhando o animal. Não há nenhum ponto de referência estável em que podemos basear um plano topológico, ou mesmo um elemento constante. Identificamos apenas um espaço composto de resíduos de construção que resultam em uma mobilidade do fundo. A

fixidez fica clara quando Buscapé firma sua posição de goleiro e se vê em um centro de uma batalha. Desta forma, para mostrar o referente fixo, temos que nos projetar a um flashback para o início da Cidade de Deus, onde incide nas construções padronizadas das casas uma pretensa fixidez imagética que será bruscamente alterada e “bricolada” pelos moradores.

Destaca-se que a ação do homem, morador do bairro, resultou em uma mobilidade espacial, onde fica claro que há uma adaptação e apropriação dos territórios conforme suas necessidades. O início do bairro Cidade de Deus é apresentado com os moradores cortando os caminhos através das casas, subvertendo o percurso estabelecido pelo urbanista, assim vemos a gênese da mobilidade dos homens que irá transformar o espaço.



4.3.3. Interioridade versus exterioridade: Céu

O céu, conforme o entendimento de Heidegger é "tudo aquilo que implica e traz o *espaço externo*". No filme, foram as fortes chuvas que inundaram diversos bairros e que desalojaram centenas de pessoas que geraram a construção do bairro tema do filme. Assim, esse espaço deveria representar uma segurança em relação às tempestades e tormentas de ventos, as edificações com seus telhados com pouca inclinação favorecem o escoamento da água e a lança para a rua que, por meio de guias e sarjetas levariam as águas para o riacho próximo, sem problemas de enchente, pois teria um bom espaço de escoamento. Quanto à proteção solar, as casas possuem poucos recursos urbanos de projeção de sombra, havendo forte incidência de calor e iluminação. O elemento simbólico do céu instaura, em conjunto com os outros elementos do âmbito, uma fragilidade dos seres habitantes da Cidade de Deus, pois os coloca sob uma grande exposição aos fatores climáticos. Com apenas elementos naturais no horizonte, o céu aparece como grandioso diante da pequenez do bairro ali instalado. No filme, os personagens nunca olham para o céu, como que intimidados com sua grandiosidade, porém, com as modificações urbanísticas do bairro, essa imensidão de céu será encoberta favorecendo um sentimento de mais poder e decisão sobre suas vidas.

Em uma representação espacial tradicional entendemos o interior como

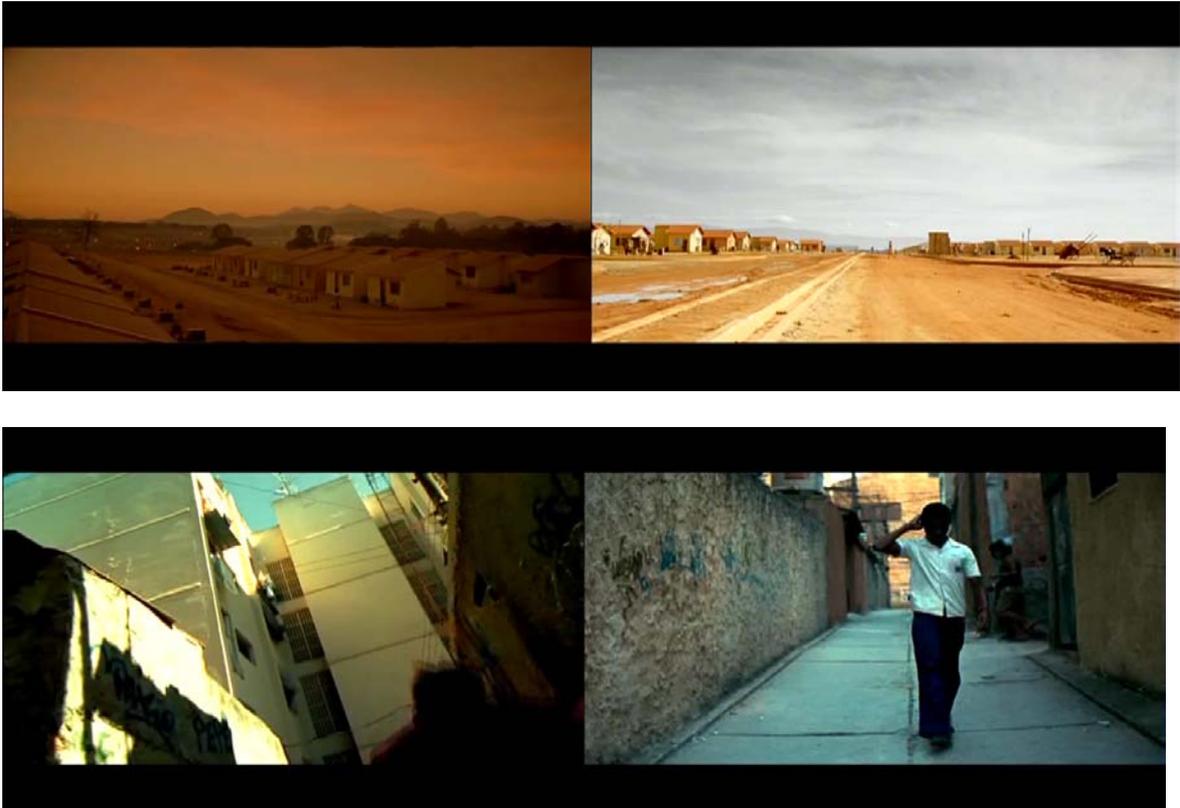
a parte interna de uma edificação. Fruto de um academicismo renascentista, a representação pictórica espacial tem um compromisso de reprodução dos ambientes e o fascínio surge na perfeição da cópia da realidade. Em escolas de pintura, como o expressionismo, a representação espacial dos espaços passa por um elemento deformador sendo de ordem psicológica. A transposição da linguagem expressionista para o cinema foi inevitável, filmes do chamado *Kammerspiel* alemão, retiravam o referente real do espaço e passavam por um crivo psicológico do indivíduo. Exterioridade tinha seu conceito ampliado com a valorização do “ser” da enunciação.

A cena do “sacrifício” da galinha apresenta elementos de uma interioridade expandida ao invés da exterioridade expressionista. Pessoas preparando um almoço, dançando em um espaço público caracterizam que a favela guarda uma interioridade estendida. Como contraposição percebemos, após o primeiro flashback, ao retornar doze anos onde identificamos o exterior sendo figurado com uma ampla imagem do céu, com horizontes e solo em contraste.

A favela nesta primeira seqüência é apresentada por meio da galinha em fuga que corre pelas ruas e vielas e em alguns contra-planos e contra-plongées. Conseguimos identificar o céu que é visto do interior da favela enquadrado por construções. A figura do céu sem recortes aparecerá novamente apenas após o flashback.

O mundo externo da favela surge plasticamente nas cenas da praia, onde Buscapé atualiza seus sonhos e desejos, com uma representação onírica do

céu. Para Buscapé, os outros espaços são como mundos distintos, outras interioridades expandidas, onde os espaços são integrados com as personalidades. A redação do jornal mostra que, conforme ele conhece as pessoas, conhece os espaços até que chegar a ponto de ingressar na vida íntima da jornalista que o abriga em sua casa.



4.3.4. Iluminação versus sombra: Deus

O Deus da Cidade de Deus. Como todo templo, Deus (ou os deuses - templos gregos) coopera ao marcar sua presença e outorgá-lo como tal. Na fase

inicial de construção do bairro, os homens, os quais Heidegger nestes casos denomina de "mortais" (pois seu pensamento na relação do homem com a morte tem um sentido eminentemente positivo, onde o homem aceita a morte como possibilidade constante em todo o curso de sua vida). Ou seja, os mortais na Cidade de Deus não foram instalados, mas sim arremessados, para depois ajustar e habitar o local e assim se misturar positivamente com o ambiente.

Mas quem é Deus nesta fase embrionária da Cidade de Deus, ou melhor, onde ele está? A forte incidência luminosa no local nos revela a verdade, assim como projeta no solo a sombra dos homens e das casas. As casas com elementos vazados nas portas e janelas, com vidros translúcidos, permitem uma incidência plena da iluminação, apresentando assim a verdade divina. No primeiro assalto ao caminhão de gás, fonte de energia substituinte do Sol, realizado a plena luz do dia, há uma primeira queda, uma ruptura do estado de inocência do bairro. Neste momento em diante as janelas passam a ser cobertas, os muros construídos e isolados da verdade incidente pela luminosidade solar. A relação entre iluminação e verdade, pensar e habitar, pensar e construir foi pontuada por vários filósofos positivistas. Ao afastar-se de Deus, com suas construções, os homens da Cidade de Deus cobrem a incidência luminosa solar, em um espaço de sombras há a permissão de agir impunemente sem ter sua realidade projetada no solo. Espectros de cores azuladas e esverdeadas surgem com a artificialidade da iluminação que transfigura o espaço em uma tentativa de substituir a verdade de Deus. Assim sendo, o Deus da Cidade de Deus exerce seu poder repreensível no seu olhar panótico e vertical e os homens seguem seus destinos observando apenas ao seu redor sem olhar para o céu ou para o chão.

Assim como é apresentado no filme, a substituição à luminosidade presencial de Deus, a terra como realidade sustentadora e expressiva que influencia na forma das edificações, os homens com seus projetos ideais, suas ilusões e culpas a serviço das construções e o céu como elemento incidente e referencial contrastante do âmbito que está em construção que é a "Cidade de Deus".

O valor da iluminação realista impressa no filme "Cidade de Deus" caracteriza como elemento formante espacial e a compreensão, desde o início, é fundamental para o entendimento da narrativa. A primeira tomada mostra uma lâmina reluzente de uma faca que corta a tela escura e assim sucessivamente até revelar o logotipo do filme por meio de uma janela, porém visto no contra-luz (interior-exterior). A seqüência possui uma tonalidade azulada, com cores frias superexpostas à luz, o céu. O espectro entre a luz e a escuridão possui poucas etapas tornando um forte contraste. Na seqüência, a câmera chega a focalizar o Sol que ofusca os personagens. No flashback surge uma iluminação com mais saturação e cores. A narrativa possui três tempos, cada um possui uma referência visual de cores e intensidade da luz.





Todos os elementos simbólicos são dispostos em uma construção planejada para gerar o espaço fílmico da Cidade de Deus. Desde a escolha das locações e dos cenários até a direção dos atores o filme tem como tônica essa relação espacial dos personagens e a geração deste território palco de conflitos.

Considerando que, ao identificarmos o espaço do filme “Cidade de Deus”, tratando o corpo proprioceptivo e categorizando-o no âmbito espacial permite assim ao enunciatário projetar-se no espaço fílmico e reconstruir os problemas emergentes, bem como a angústia dos personagens diante a esse espaço.

Torna-se relevante para a compreensão deste espaço o posicionamento da enunciação. Desta forma, o estudo de representações deverá reconstruir, por meio das marcas da enunciação que a realidade imprime no enunciado fílmico, como o homem se relaciona com o espaço que habita. Mais que um espaço semiotizado, essa busca se refere a um espaço relacional onde a compreensão do ser se localiza intrínseca ao espaço fílmico.

5. ESQUEMAS DO DISCURSO

A inteligibilidade do discurso não é garantida pelas suas instâncias, a significação destes atos não pode ser reduzida apenas para os efeitos da presença sem possibilidade de comparação com outros atos. Somente a presença estimulada não permite identificar nem as figuras, nem os valores da obra. Assim, o discurso possibilita o conhecimento e sensações conhecidas, para compreendermos como ele opera e quando age sobre nós precisamos comparar, confrontar, generalizar além da simples identificação da presença. Podemos chegar à pretensa conclusão que para ir do sensível ao inteligível devemos passar o *discurso em ato* ao *discurso enunciado* sendo que os valores formariam um “sistema” e as figuras características assumem um perfil estável e definido.

No filme “Cidade de Deus” esses esquemas operam sobre o discurso enunciado pelo personagem narrador Buscapé que evidencia a presença quando realiza a “tomada de posição” apresentando qual sua relação com a história e o espaço fílmico. No entanto, incessantemente, ele utiliza as categorias e valores (Deus, Terra, Homens e Céu) para delegar outras vozes para a narração, encadeando as tramas e sobrepondo personagens. É importante ressaltar que, a repetição desse esquema realizado por Buscapé no decorrer da história, esquematiza o discurso a que faz referência e projetam no espaço fílmico formas inteligíveis que nos permitem construir significações.

A composição dos espaços no filme “Cidade de Deus” elabora uma dimensão estética que auxilia o espectador no acesso ao conteúdo. O primeiro

estágio que nos deparamos com o filme é a distância psíquica entre o espectador e a imagem da favela “Cidade de Deus”, organizada pelo jogo de valores semióticos como o fragmento (bricolagem), labirinto e rizoma. Os valores semióticos, inerentes ao discurso, são colocados à superfície do percurso de onde somos atraídos para nos aprofundar.

A idéia de espaço está fundamentalmente vinculada ao corpo e a seu deslocamento; em particular, a verticalidade é um dado imediato de nossa experiência, pela gravitação: vemos os objetos caírem verticalmente, mas sentimos também a gravidade passar por nosso corpo. O conceito de espaço é, pois tanto de origem tátil e cinésica quanto visual.(AUMONT, Jacques, A Imagem, 1993: 37)

Quanto ao estudo da percepção do espaço fílmico no filme “Cidade de Deus” (2002) a cinésica será utilizada intrínseca a próprioceptividade, sem perder de vista a maneira como os discursos esquematizam nossas experiências e nossas representações com o objetivo maior de torná-las significantes para conseguirmos partilhá-las com outros.

A compreensão do espaço, pela cinésica, pode ser descrito com bastante exatidão por meio de modelos simples elaborados pela geometria, com três eixos de coordenadas cartesianas. As dimensões espaciais seriam assimiladas intuitivamente pela largura, altura e profundidade. Sendo a profundidade tomada por índices mais complexos, pois sua percepção implica diferentes gradientes de textura, perspectiva linear e variações da iluminação.

Explorando a experiência do movimento entre os espaços da favela, o filme produz ao espectador uma dimensão espacial convincente e de relevância para a compreensão da narrativa. Assim, somente nas transformações deste espaço

do conjunto habitacional, a favela, ou seja, nas diferenças apresentadas na narrativa que identificamos o sentido do discurso. Durante o curso da narrativa somos conduzidos a comparar os espaços em épocas diferentes.

O estudioso francês e cineasta Eric Rohmer, em sua tese de doutorado *A Organização do Espaço no "Fausto" de Murnau*, estrutura uma teoria em que apresenta uma distinção de três tipos de espaço no filme:

- Espaço pictórico, ou imagem cinematográfica como representação de um mundo;
- Espaço arquitetônico, correspondente às partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva no pró-fílmico;
- Espaço fílmico, “espaço virtual reconstituído em (o) espírito (do espectador) com o auxílio dos elementos fragmentários que o filme lhe fornece”.

Criticado por Aumont, pela dificuldade da distinção entre o espaço arquitetônico e o fílmico, Eric Rohmer estabelece as seguintes categorias espaciais cinematográficas: espaço plástico, espaço pró-fílmico e espaço diegético. Notamos que a linha teórica pretendia traçar um paralelo entre a questão técnica e a análise no campo da percepção. O entendimento de que o cinema cria um espaço fílmico, sendo ele virtual gerado por recursos técnicos e que este proporciona no espectador uma experiência sensorial é a base das duas teorias. Adotando o modelo da proprioceptividade atendemos a demanda da conversão destas duas linhas teóricas em uma metodologia adequada.

O teórico Rudolph Arnheim, em seu instrumental teórico, já

apresentava as linhas básicas para essa ponte fenomenológica e pode nos embasar quanto à percepção espacial na arte. Para Arnheim, a memória tem uma estrutura mais espacial que temporal e as obras de arte que se apropriam deste recurso baseiam-se na sensação do todo, da estrutura e isso remete diretamente ao espacial. Com isso temos uma apreensão maior da narrativa quando esta se inscreve principalmente no espaço.

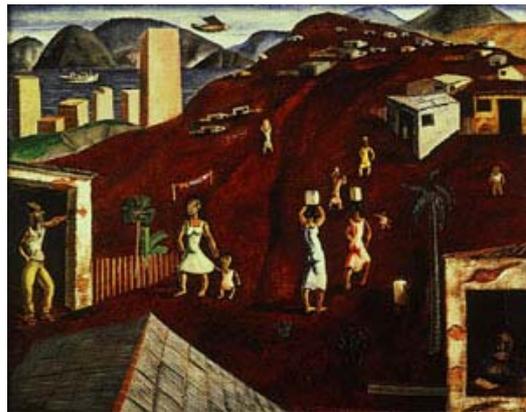
As relações das imagens destes espaços, que constroem a percepção da “Cidade de Deus”, conforme entendimento de Gombrich (1965) e comentado por Aumont, se apóiam em duas formas principais de *investimento psicológico na imagem*: **o reconhecimento e a rememoração**. A segunda é a mais complexa, com tendências ao intelecto e a primeira à relação sensorial. Atualizando esses elementos para a semiótica tensiva, projetada na esfera discursiva, teremos como sinônimo: a visada e a apreensão respectivamente. Pressupondo, assim, que o espectador é um parceiro ativo da imagem interagindo emocionalmente e cognitivamente, enquanto a imagem age sobre o seu sistema psíquico.

A forma de plasmar a imagem de favela como “favela” seria identificar elementos que se vê no real da favela no espaço fílmico. Esse reconhecer pode se dar em situações como cores, formas, texturas, gradientes visuais, perspectivas entre outras. A constância perceptiva que possuímos de favela divide-se em duas ordens: a primeira, romântica do morro, habitat natural do bom malandro e a segunda, a originária da imprensa, com seus aspectos chocantes e repulsivos do crime.

As obras abaixo, incluindo a cena do filme “Cidade de Deus”, têm como semelhança os aspectos fragmentários na composição pictórica. Os elementos de textura, cores, formas e natureza dispostos simultaneamente produzem um efeito rizomático no olhar do espectador. Sem distinção de planos, os quadros formam um discurso multiforme que sedimenta nossa percepção do morro e da favela.



Morro da Favela, pintura 1924



Morro, pintura a óleo/tela, 1933



Mulher e Criança, Pintura a óleo/tela,



Retirantes, Pintura a óleo/tela, 1945

O ato de reconhecer, segundo Gombrich, apóia-se na memória, especificamente em uma reserva de formas de objetos e arranjos espaciais memorizados, assim a chamada *constância perceptiva* é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos.

Em um segundo momento do filme, a referência da favela nos remete a uma imagem que, além de carregar uma função estética quanto ao seu conteúdo utilizando cores com baixa saturação, luzes frias, contrastes fortes e pouco brilho, apresenta, em sua forma, aspectos que identificamos como descritivo e documental, imprimindo uma sensação de realidade sem filtro artístico. Como o referencial que temos de favela atualmente é originário das manchetes de jornais e televisão, a materialidade do meio influencia a forma das imagens.

As imagens, tanto televisivas quanto de jornais, imprimem a realidade por meio de um mosaico de imagens, sendo eles ou os pixels ou o reticulado do fotojornalismo. O factual é mais importante que a qualidade, assim, no filme “Cidade de Deus” (2002), passamos por uma estética contemporânea e fragmentada originada dos meios factuais modernos. Nas imagens abaixo notamos a reprodução

de veículos de comunicação de massa de característica fragmentária e narrativa parcial. Compreendemos a história como um todo quando identificamos o caminho de saída deste labirinto narrativo que a imprensa promove.



Com esses esquemas artísticos referenciais da favela tanto plástico artístico quanto da imprensa de massa, o filme “Cidade de Deus” (2002) convoca estratégias para atingir a audiência em seu repertório. Assim, realça a diferença entre as épocas gerando um processo de “memorização” (Aumont, 1993:83) que vincula o espectador rapidamente ao real. O método pelo qual o espectador compreende as características de cores, texturas, enquadramentos e movimentos de câmera nas três fases do filme se apresenta da seguinte forma: a primeira, doze anos antes da cena da encruzilhada com tons de terra e sépia, a segunda, atual com grande gama de cores e a terceira após o baile até o conflito final azulado e com baixa saturação. Segundo Meirelles, diretor do filme, as mudanças de cada fase foram usadas para facilitar a leitura dos fluxos narrativos, ou seja, a audiência reconheceria cada fase por suas cores.

Na narrativa de “Cidade de Deus” simultaneamente formamos o domínio interior e exterior que serão alvos de estímulos sensoriais por meio de visadas. Desenvolvemos a trama construindo uma escala de valores e referências de aspectos semânticos mínimos (Deus, Céu, Terra e Homens) e por meio de estratégias enunciativas o significado é apreendido tornando-se inteligível.

A estratégia de apreensão e visada pode ser reconhecida na terceira fase do filme que se inicia com a cena do baile, ponto chave da história, a diferença cromática se baseia no azul e é pontuada nesta cena por uma iluminação intermitente. A seqüência tem o título de “A despedida de Bené”. Ao organizar uma festa de despedida, Bené agrega, em um mesmo ambiente, amigos da black music, comunidade crente, sambistas, “cocotas”, bandidos e Zé Pequeno. Este não se conforma com a partida do parceiro de infância por causa da namorada e os dois discutem. Neguinho resolve aproveitar a ocasião desta festa para vingar a morte de sua mulher e assassinar Zé Pequeno. Enquanto isso, Bené resolve entregar uma máquina fotográfica para Buscapé e este agradece com um abraço, Zé Pequeno indignado toma a câmera e começa uma briga, a música se altera e uma luz estroboscópica atrapalha a visão, no tumulto Neguinho, ao tentar acertar Zé Pequeno, mata Bené e todos saem do salão.

A estética desta cena incita a percepção além do visual, que é altamente prejudicada pela luz estroboscópica. A descontinuidade é percebida pelos movimentos que ligamos mentalmente para saber o que está acontecendo. Em seguida, várias tomadas intermitentes geram uma percepção do ambiente. Trabalhamos com a memória de elementos que já conhecemos e tentamos reconhecer com as imagens descontínuas. A ausência de cores e o alto contraste da cena aliado a uma forte montagem geram uma tensividade na cena que vai além do que realmente é apresentado, levando a audiência a sentir e pressentir o que vai acontecer.

5.1. Instâncias do discurso: Topoanálise de Buscapé

Ultrapassando a passividade contemplativa que Eisenstein criticava em seu livro “A Não Indiferença”, a imagem poética liquida o passado e apresenta o novo, não como simples metáfora, mas como definição dos espaços percebidos pela imaginação e vividos nos limites da técnica discursiva cinematográfica. Com a seqüência onde o bando de Zé Pequeno resolve tomar a boca de Nequinho e na “História do Boca dos apês”, define-se que “Cidade de Deus” (2002) não é uma narrativa utilizando a favela como um pano de fundo ou ambientação, mas entendemos que a definição do espaço deverá ser percebido como favela e, para produzir essa experiência no espectador, o filme lança mão de estratégias topoanalíticas de projeção desses espaços.

A topoanálise de Gaston Bachelard, em sua obra *A Poética do Espaço*, ultrapassa o formato de pesquisa fenomenológica sobre a poesia referente aos espaços do homem moderno. Utilizamos o autor não apenas com sugestões semânticas e metafóricas de imagens do espaço, mas em sua sintaxe visual que estabelece relações da psicanálise e espacialidade. A metodologia de Gaston Bachelard nos auxilia a compreensão da questão da visada e apreensão com os conceitos de ressonâncias e repercussões.

As ressonâncias dispersam-se nos diferentes planos da nossa vida no mundo; a repercussão convida-nos a um aprofundamento da nossa própria existência. Na ressonância ouvimos o poema; na repercussão o falamos, ele é nosso. A repercussão opera uma inversão do ser. Parece que o ser do poeta é nosso ser. A

multiplicidade das ressonâncias sai então da unidade de ser da repercussão. Dito de maneira mais simples, trata-se aqui de uma impressão bastante conhecida de todo leitor apaixonado por poemas: o poema nos toma por inteiro. (Bachelard, 1989:07).

As imagens da topologia da "Cidade de Deus" são as projetadas por seu personagem guia e narrador Buscapé. Analisando o imaginário deste personagem-construtor, compomos inicialmente um processo de ressonâncias, onde o narrador é absorvido desde a infância na trama das histórias do espaço favela. A repercussão destes territórios é projetada pelas marcas que sua narração possui, com suas descrições espaciais, metonímias e metáforas implícitas no texto fílmico. O universo proprioceptivo, neste caso, se constrói partindo das relações entre as ressonâncias e repercussões deste personagem narrador. Essas relações são os elementos centrais da trama.

A topoanálise de Bachelard, em Buscapé, parte de um estudo psicológico sistemático dos locais de sua vida íntima, porém, como na favela a intimidade dos barracos é estendida em todo o bairro, nos interessa os espaços públicos na composição de sua personalidade.

Neste teatro do passado que é a memória, o cenário mantém os personagens em seu papel dominante. Por vezes acreditamos conhecer-nos no tempo, ao passo que se conhece apenas uma série de fixações nos espaços da estabilidade do ser, de um ser que não quer passar no tempo. (...) Em seus mil alvéolos, o espaço retém o tempo comprimido. É essa a função do espaço" (BACHELARD, 1989: 28)

A seqüência "A História da Boca dos Apês" tem a característica de cartografar o tempo de suas histórias. À montagem da seqüência a câmera mantém-se na mesma posição, registrando cronologicamente a história, começando com o

apartamento com elementos residenciais de família classe média baixa, vai se degradando até se tornar um ponto de venda de drogas, palco de violência, assassinatos e outros delitos que vão reduzindo a saturação das cores do local. Os personagens ocupam locais específicos do apartamento, surgem e desaparecem em uma dissolução da imagem (Fade in e Fade out). A cena não possui cortes aparentes da imagem, apenas camadas que surgem e desaparecem em regiões do apartamento. O inconsciente permanece nos locais, pois as lembranças são imóveis, quanto mais sólidas, mais presentes no espaço (BACHELARD, 2005, p.29).



Em “A História da Boca dos Apês” os seres são como diagramas das funções de utilização daquele espaço, que imprime nos usuários suas características. A forma como Neguinho pede a um auxiliar para atender a porta enquanto pega sua arma e se posiciona prevendo um possível ataque, as roupas e os elementos em negro do apartamento geram uma sensação de porão, onde os atos cometidos antes deixam traços indelévels que ninguém gostaria de reler. O último ocupante, antes de Neguinho, Sandro Cenoura diz, ao sair, que o lugar é amaldiçoado, com misteriosos caminhos que remetem ao passado do local. Na representação do local a tonalidade que, inicialmente era quente e natural, transformou-se em fria e artificial, os móveis permanecem em uma mesma disposição, porém só resta os utilitários, enquanto que adornos decorativos, cortinas e outros desaparecem. A disposição das portas do quarto e da cozinha, bem como uma poltrona e um sofá, nos dão um referencial do local.

A seqüência da “A História da Boca dos Apês” colocada á luz do esquema discursivo, sob o conceito de campo posicional de Benveniste, nos conduzirá a uma compreensão mais nítida das propriedades elementares como: o centro de referência, os horizontes de campo, a profundidade de campo e os graus de intensidade e quantidade próprios a essa profundidade.

O corpo sensível, mesmo que colocado em lugar fixo, se posiciona no lugar da intensidade máxima em uma extensão mínima. Sem nenhum movimento, a cena tem como variável a degradação do imóvel. A audiência se posiciona como se olhasse para um palco italiano em que o tempo organiza a narrativa partindo como referência do centro de visão. Os planos são sobrepostos por um visível processo de junção com o objetivo de apresentar a transformação daquele apartamento suburbano em boca de fumo.

Conhecido como processo de embreagem onde a instância do discurso procura reconstruir sua posição original, pois inicialmente conhecemos a situação atual da “boca dos apês”. Por meio de representação da passagem do tempo em camadas, dando prioridade a intensividade da cena mantém o mesmo domínio da presença. Assim, sem alteração no horizonte e na profundidade de campo, a cena desenvolve a narrativa por meio de transformações visuais do curso temporal.

O centro tensivo é o ponto de vista e o horizonte mostra os limites do apartamento cenário da cena, aí temos uma variação da intensidade conforme a alteração da iluminação natural por artificial, a eliminação dos obstáculos e o foco (alvo) das cenas. O movimento então se dá com a dinâmica dos personagens em

cena, como em um palco italiano, essa é a única cena do filme na qual podemos identificar um eixo de ação, uma entrada de cena e uma quarta parede. Recurso utilizado nos primórdios do cinema quando os cenários foram importados do teatro.

Interessante a análise do espaço fílmico, baseada em Bachelard, que expressa a “imensidão íntima”¹² : a praia. Para Buscapé, este é um não-território onde seus desejos são projetados e dão margens aos devaneios. A visão do horizonte inalcançável, o desejo da amada, a iniciação sexual, os amigos e outras projeções de seu imaginário. O contraste ao mostrar esse ambiente íntimo em um local aberto e amplo reforça a idéia que, na favela “Cidade de Deus”, a intimidade é compartilhada de perto por todos, assim somente em um local com poucos referenciais e poucas informações o imaginário de Buscapé encontraria abrigo.



Sem dúvida, o devaneio alimenta-se de espetáculos variados; mas por uma espécie de inclinação inerente, ele contempla a grandeza. E a contemplação da grandeza determina uma atitude tão especial, um estado de alma tão particular que o devaneio coloca o sonhador fora do mundo próximo, diante de um mundo que traz o signo de lembrança.
(BACHELARD, 1989: 190)

¹² Expressão utilizada por Gaston Bachelard na obra “A Poética do Espaço”. Filosoficamente é posicionada como uma categoria do devaneio, sendo segundo o autor uma imagem de forte poder poético.

5.2. A Lógica do Êxtase

A apropriação rizomática de territórios sensíveis, como a cena inicial da perseguição da galinha, favorece a construção de um espaço fílmico e evidencia elementos primitivos e irracionais (pré-lógicos) por meio de marcas no enunciado. Deste período pré-lógico são originárias as ações intuitivas e selvagens dos personagens, como os instintos de sobrevivência. O filme “Cidade de Deus” (2002), cujo título remete a história de um território (um bairro de periferia que se torna uma favela), palco de um conflito urbano, possui elementos que possibilitam traçar paralelos entre as estratégias da narrativa fílmica e a logística tática de um conflito urbano.

O presente capítulo ao tratar dos esquemas tensivos¹³ do discurso pretende estabelecer as bases do esquema tendo como referencia os estudos de S. M. Eisenstein. Esses esquemas asseguram a solidariedade entre o sensível e o inteligível. Neste sentido, as variações desses esquemas podem conduzir a um aumento da intensidade (que na teoria eisensteiniana é chamado de êxtase – dadas às proporções) e a um aumento de extensão que leva ao relaxamento cognitivo.

A teoria clássica de montagem intelectual de Serguei M. Eisenstein,

¹³ *Esquemas tensivos*: são esquemas discursivos elementares, que regulam a interação do sensível e do inteligível, as tensões e os relaxamentos que modulam essa interação.

cineasta, será analisada para compreendermos como se estrutura a lógica cinematográfica que conduz a um êxtase do espectador. Partindo do "primitivo" pensamento em imagens do ser humano, Eisenstein sustenta que temos de início a competência para articular conceitos abstratos e de ordem poética, como metáforas e metonímias, mesmo sem passar pelo nível simbólico. Da junção de duas imagens surge uma nova relação não intrínseca nos elementos isolados, a relação dos planos chega a discursos "invisíveis" e abstratos, encontrados na cultura oriental, em sua forma de raciocínio e escrita.

A materialidade do meio, principalmente a operação de equipamentos cinematográficos como a câmera e a mesa de montagem, segundo Eisenstein, poderia construir conceitos e novas formas de expressão, sem percorrer pelo caminho da narração simbólica tradicional. As teorias eisensteinianas de montagem fazem um tratado sistêmico pouco aplicado na época, já que o cinema de massa escolheu o ilusionismo e uma narrativa direta e superficial com possibilidades de projeção e identificação do público de massa.

Porém, décadas após o tratado de Eisenstein, percebemos que a arte do vídeo se apropriou das teorias da montagem intelectual devido sua natureza da imagem. Uma imagem estilizada, reduzida ao essencial, necessita de uma articulação de planos para a construção de seu discurso (MACHADO, 2005). No filme "Cidade de Deus" (2002) a equipe, como um todo, veio da "videoesfera", com experiência do eloqüente mercado publicitário, assim, com forte sotaque televisivo, o filme registra sua caligrafia à maneira eisensteiniana, com os fluxos de montagem que buscam a valorização da metonímia e metáfora em detrimento do formato

descritivo.

A tipagem, conceito de Eisenstein baseado no teatro de V. Meyerhold, utiliza as expressões faciais evidenciando o caráter do personagem e a identificação física é amplamente explorada no mercado publicitário, pois o tempo é reduzido para se apresentar um personagem, na “Cidade de Deus” (2002) esse conceito foi um elemento relevante na escolha do elenco. Como um *bricoleur*, o processo de direção de atores do filme “Cidade de Deus” (2002) buscou a matéria-prima em jovens que viviam a realidade daquela região, com suas marcas no corpo e nas expressões faciais e, por um processo seletivo, buscou atingir uma “expressividade emotiva” e uma “explosão controlada”, conforme palavras do diretor Fernando Meirelles em “Making Of de Cidade de Deus”. Sem confundir os processos, os atores sempre tiveram a consciência da divisão entre ficção e realidade. Despindo dos adornos do método de Stanislavski de construção de atores, a direção moldou cada personagem dentro do espaço da “Cidade de Deus”. Componentes de um mesmo cenário, os atores buscaram interpretar as reverberações que o espaço real deixou nas suas mentes e imaginário. As imagens poéticas que esse espaço físico da favela imprime em seus moradores são de vários matizes: são labirintos, becos, ruas estreitas, pouca iluminação, poluição visual, sem horizonte, monocromática, textura áspera e multinivelada. E assim, as histórias passam por um ímã influente que distorce as narrativas por esse viés estético espacial.

Utilizando como a metáfora do corpo humano, Eisenstein constrói sua retórica da organicidade, afirmando que *uma obra de arte pode ser dita orgânica se nela a relação entre as partes for tão importante quanto as próprias partes: se ela*

parecer um organismo natural (EISENSTEIN, 1938). São como as figuras rizomáticas que definiram esse aspecto. Eisenstein procurou desenvolver as teorias que justificassem esse pensamento:

- a) A imagem é estruturada como linguagem interior: tomando como base a linguagem como o fenômeno humano mais importante. Pensa o teórico que a obra de arte resulta do exercício de uma espécie de linguagem, e em particular a linguagem cinematográfica é mais ou menos compreendida como o pensamento humano.
- b) Êxtase do espectador, êxtase na imagem: Anos após a primeira conceituação Eisenstein recorreu a um outro modelo para dizer a mesma idéia, o do êxtase. A construção “extática” de uma obra - seja fílmica, pictórica ou até literária – “baseia-se em uma espécie de acumulação e de detonação brusca” (com o uso de muitas metáforas). Assim a obra extática gera o êxtase (a saída fora de si) do espectador e o coloca emocionalmente em um estágio “segundo”, estando assim propício para receber toda a obra. Sem base científica é considerada uma teoria estética do espectador e de sua relação com a obra de arte (Eisenstein, 1938).

Eisenstein define que atração “é qualquer aspecto agressivo do teatro; ou seja, qualquer elemento que submete o espectador a um impacto sensorial e psicológico, regulado experimentalmente e matematicamente calculado para produzir nele certos choques emocionais que, quando postos em uma seqüência apropriada na totalidade da produção, tornam-se o único meio que habilita o espectador a perceber o lado ideológico daquilo que está sendo demonstrado - a conclusão ideológica final”.(EISENSTEIN, Montagem das atrações, 1923).

Diante da evolução dos estudos da linguagem e da fundamentação contemporânea da semiótica discursiva convém ressaltar que o texto acima data de 1923, quando ainda o cinema procurava caminhos estéticos e formava sua linguagem. A proposta de trabalhar com “atração e êxtase” do espectador diante das imagens é avançada para os processos metodológicos e analíticos da época. Sem uma metodologia adequada para mensurar as etapas entre o aspecto sensorial e

perceptivo ao inteligível, Eisenstein apropriou-se da observação empírica de outras línguas e linguagens.

Tal afirmação faz parte do método adotado por Eisenstein que nos remete aos preceitos utilizados hoje em dia nos anúncios em audiovisual publicitários que, além de vender os produtos, manipulam a forma como o consumidor deve pensar, ou seja, a construção de suas ideologias consumeristas. E assim, como no conceito da revolução soviética, a discussão ideológica é unilateral. Neste aspecto, é interessante destacar a origem publicitária da equipe de produção do filme “Cidade de Deus” (2002), com sua sintaxe direta de como contar uma história em trinta segundos.

No início, Eisenstein mostrou-se radical em sua proposição, porém, com o passar dos anos, revisou sua teoria adequando-se à cinematografia contemporânea. A representação dos fatos por meio de recursos narrativos (metáforas e metonímias) foi superada pela aceitação da audiência aos filmes que utilizavam o discurso ilusionista. Na proposta de Eisenstein o método consistiria em tomar a situação básica da peça e montar um espetáculo, quase circense, capaz de transformar os fatos representados em uma atração entre outras, com isso Eisenstein manipularia o texto, como no cinema manipulou as imagens tempos depois. As cenas assim seriam apresentadas inseridas em um conjunto e ordenadas pelos estímulos que produziam. Estes estímulos seriam combinados com o objetivo de produzir os efeitos emocionais e os impactos necessários para tornar claros a significação e os valores propostos pelo espetáculo (XAVIER, O Discurso Cinematográfico, 1984).

Desta forma a utilização das teorias de Eisenstein serviriam para configurar uma linguagem de alto grau de visada que proporcionasse ao espectador um forte impacto e, por fim, teria êxito em transmitir sua ideologia.

Eisenstein propõe uma “montagem figurativa” em oposição aos demais modelos clássicos adotados no período. “Uma montagem que segue o raciocínio que compara e define significações. Uma montagem que interrompe o fluxo de acontecimentos e marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diegético, que se transforma em parte integrante da exposição de uma idéia”. (XAVIER, 1984). Nos filmes de Eisenstein, os fatos narrados não obedecem à causalidade linear, em suas afirmações fala em "justaposição de planos" ao invés de encadeamento.

Quanto ao discurso cinematográfico de Eisenstein, os aspectos de montagem são praticados a uma sistemática de “disjunção: na evolução de um acontecimento é aberta uma brecha na cadeia que liga as várias ações, temos a inserção de imagens não pertencentes ao espaço da ação e construções metafóricas que tendem a comentar determinados fatos particulares. Trata-se de uma característica multiforme do rizoma encontrada no enunciado da “Cidade de Deus” (2002) ao mesmo tempo que a inserção de imagens é uma operação de bricolagem identificada com a função de metáfora na linguagem. Porém, a metáfora no enunciado cinematográfico atual tem sido usada de forma velada a partir das delegações do enunciador.

Na própria “representação de fatos” não é obedecido o critério naturalista – a interpretação dos atores é estilizada no sentido a compor uma tipologia dos agentes históricos e a montagem de planos que dão conta de uma mesma ação é feita de modo descontínuo, com repetições do mesmo gesto, fixações de um instante através da multiplicação de detalhes que distende a temporalidade do acontecimento. (XAVIER, 1984).

As teorias de Eisenstein não foram utilizadas no cinema comercial por alguns conceitos muito estruturalista e por ligarem a uma forma artística revolucionária soviética. Com o processo de produção e as técnicas de edição não-linear foram retomadas as teorias de Eisenstein. O meio digital influencia o cinema inspirando a criação de novos espaços fílmicos. Nos filmes de Eisenstein, todos os conflitos urbanos retratados possuem um território próprio e delimitado que fora construído a partir de D.W.Griffth e que se tornou uma referência na linguagem cinematográfica.

Quanto ao espaço e a montagem Eisenstein define:

Podemos dizer agora que o princípio da montagem, diferente do da representação, obriga o espectador a criar, e que é graças a isso que atinge, no espectador, essa força de emoção criadora interior que distingue da obra patética do simples enunciado lógico dos acontecimentos. (EISENSTEIN, Reflexões de um Cineasta, 1941).

A análise do espaço fílmico apropriado por esquemas rizomáticos e estilos labirínticos representado na obra cinematográfica é o foco do presente trabalho. Entender a forma como o cinema constrói sua sintaxe espacial destes ambientes é compreender melhor como o homem contemporâneo percebe e absorve os conflitos e os representa.

“Não existe guerra sem representação, nem arma sofisticada sem mistificação psicológica, pois, além de instrumentos de destruição, as armas são também instrumentos de percepção, ou seja, estimuladores que provocam fenômenos químicos e neurológicos sobre os órgãos do sentido e sistema nervoso central, afetando as reações, a própria identificação dos objetos percebidos, sua diferenciação em relação aos demais e etc.” (VIRILIO, Paul, GUERRA E CINEMA, Ed. Boitempo, SP, 2005).

Assim, convém ressaltar que na Alemanha, década de 20, cineastas como Carl Dreyer reunia esforços para criar uma unidade de tempo artificial por meio de uma unidade de espaço real, ilustrando assim a reflexão de Walter Benjamin sobre o cinema como uma obra de arte *"cuja percepção se dá coletivamente, assim como ocorreu desde sempre com a arquitetura"*. (BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica).

Paul Virilio, arquiteto e urbanista, conhecido como filósofo e crítico da contemporaneidade, em seu recente livro GUERRA E CINEMA ressalta que a característica da arquitetura que marcará o cinema no início do século XX é a articulação do tempo em sua sintaxe de montagem. Lembra em sua obra o método do *Kammerspiel*,¹⁴ na direção dos atores onde acreditavam na pressão insuportável do tempo e do lugar pudesse substituir a psicologia dos atores, como exemplo os filmes de Carl Dreyer *Du skal aere din hustru* (O Dono da Casa, 1925) , que rodaria o filme inteiro em um espaço mais exíguo possível, um dormitório de dois quartos, reconstruído em estúdio com seus mínimos detalhes, e em 1927 rodaria *La Passion de Jeanne d'Arc* (A paixão de Joana d' Arc) em um único cenário, de arquitetura compacta onde o plano das filmagens coincidiria cronologicamente com o desenrolar

¹⁴ Gênero de filme expressionista alemão da década de 20.

da narrativa.



Sob a luz dos elementos da lógica cinematográfica de Eisenstein como: organicidade, êxtase do espectador, montagem das atrações e montagem figurativa se estruturará a análise fílmica de “Cidade de Deus”. Por se tratar da história de um território (um bairro de periferia que se torna uma favela), palco de conflitos urbano, possui elementos, que a primeira vista, possibilitam traçar paralelos entre as estratégias narrativas e a logística tática de um conflito urbano real, assim utilizaremos a “logística da percepção” explorada por Paul Virilio na obra “Guerra e Cinema” (2007). O autor analisa o desenvolvimento em paralelo das técnicas perceptivas e lógicas do cinema e da guerra.

5.3. A Logística da Percepção

Caso fosse necessário rotular o filme “Cidade de Deus” como representante de gêneros como drama, comédia, épico entre outros, ele poderia ser enquadrado em “filmes de guerra”, por conter em sua narrativa figuras, clichês e desenvolvimento dos personagens, além de representar um espaço palco de conflitos de ordem social e de poder do tráfico na cidade do Rio de Janeiro. Toda a

forma de rotulagem de filmes, apesar de reduzir a obra a apenas um gênero, permite, por outro lado, um parâmetro comparativo com outras obras semelhantes e identificam-se como os elementos essenciais foram orquestrados para transmitir o gênero. Partimos do entendimento que se trata de uma narrativa de guerra com seus heróis, suas vítimas, seus alvos, estratégias e logísticas de ataque para a sobrevivência neste território hostil da favela dominada pelo crime e o tráfico. Uma guerra civil retratada internamente e narrada não por um combatente, mas por uma testemunha ocasional que, por sua vez, se aproveita da situação para poder sobreviver, no caso pela a fotografia documental do personagem Buscapé.

A cinematografia nacional contemporânea adotou, em várias obras, os conflitos sociais, urbanos, políticos e culturais apresentando-os como verdadeiras guerras civis. Filmes como “O que é Isso Companheiro”, “Cidade Baixa” de Sérgio Machado, 2005, “Carandiru” de Hector Babenco, 2003, “Lamarca”, 1994, “A Guerra de Canudos”, 1997, ambos de Sérgio Resende e o recente “Tropa de Elite” de José Padilha, 2007 e outros que comprovam o fascínio que os conflitos sociais geram nos espectadores.

Os aspectos de localização territorial auxiliam na construção de uma narrativa de guerra com suas táticas e estratégias, posicionamentos e utilização do campo de batalha, um verdadeiro teatro de operações, ainda que informal e civil. No filme “Cidade de Deus” (2002) as operações iniciam de forma ingênua, como nas primeiras batalhas medievais e bárbaras, apenas um instinto de sobrevivência, visando um benefício coletivo e imediato, como o assalto ao caminhão de gás e a operação de assalto a um motel.

No assalto ao caminhão de gás, a operação não possui nenhuma logística, apenas o pensamento que um pano sobre o rosto e a troca de roupa e o alibi de estar jogando bola com as crianças pode ser o suficiente para um crime perfeito. No segundo crime, o assalto ao motel, planejado por Dadinho, possui elementos mais sofisticados como uma operação simultânea de assalto, um sujeito externo para aviso e a fuga em veículo furtado.

O poder da visão, em qualquer guerra, é imprescindível para qualquer combatente, dessa forma, Dadinho aleatoriamente se posiciona em ponto privilegiado e ao final do assalto entra no motel e comete uma chacina com as pessoas ainda amarradas. O poder da arma de fogo descoberto por Dadinho é o fim de um período inocente dos ladrões, agora assassinos, que ficam fascinados em deter o poder nas mãos. Como um animal bestial, Dadinho criança dá gargalhadas enquanto comete os crimes, a câmera altera a forma de mostrar a arma de fogo. Até esse momento era mostrado sendo apontada para o alto, como elemento de poder em malabarismos do Trio Ternura, porém, com Dadinho, inicia-se uma nova fase onde vemos as armas no ponto de vista da vítima em olhar de cima para baixo como se fosse um tiro de misericórdia.

O ato de mirar é uma geometrização do olhar, uma forma de alinhar tecnicamente a percepção ocular por um eixo imaginário, uma linha ideal que antes era chamada “linha de fé” (Virilio, 2005:17). Na primeira cena emblemática do filme, onde vemos o confronto entre o bando de Zé Pequeno e os policiais, com o personagem Buscapé no meio, os personagens colocam frente ao rosto suas armas

mirando os policiais, simultaneamente o personagem Buscapé, com sua máquina fotográfica, estabelece uma outra linha de fé. Neste ponto, o diretor estabelece uma evidente comparação entre os dois atos de mirar e o poder de cada um, define o que coincide o narrador e sua tomada de posição.

A arma de fogo exerce um poder de intimidação, enquanto a câmera fotográfica exerce o poder da publicidade. Essa comparação mostra qual a relação que o filme irá estabelecer não só da máquina fotográfica, mas da câmera subjetiva e narrativa do filme com seus movimentos e enquadramentos ativos como se Buscapé fosse o alter ego do operador de câmera. O diretor de Fotografia, César Charlene, imprime nesta estética as marcas do enunciador, como se o vocabulário do filme fosse extraído da própria realidade visual da favela, semelhante ao processo de Paulo Lins na construção lingüística formal de seu romance.



As armas no filme “Cidade de Deus” (2002) não são apenas instrumentos de destruição, mas instrumentos de percepção que visam à intimidação. Tal como os grupos terroristas islâmicos, como o Talibã, utilizam seus atos com fins publicitários, para divulgar os corpos das vítimas, suas torturas e suas armas são, como na antiguidade, os espetáculos de imolação e da agonia. A frase de Sun Tzu diz que a força militar é regida pela aparência.

A guerra não pode jamais ser separada do espetáculo mágico, porque sua principal finalidade é justamente a produção deste espetáculo: abater o adversário é menos capturá-lo do que cativá-lo, é infringir-lhes, antes da morte, o pavor da morte. (Virilio, 2005:24).

Não existe, então, guerra sem representação, nem armas sofisticadas sem uma implicação psicológica que estimula e provoca nos adversários uma sensação de temor. Assim, as armas apresentadas de forma ostensiva, mesmo sem serem usadas, são ativas na conquista ideológica do adversário.

Os personagens, assim como os combatentes em conflitos, não têm medo de morrer, mas ser desreferencializados, desmaterializados, perdendo o vínculo com o grupo. No filme, os combatentes do tráfico comunicam a todos dizendo ser do “conceito”, expressão que os inclui no grupo de traficantes, uma relação de extrema confiança e integral dedicação. Como uma espécie de alistamento, o bando de Zé Galinha e Cenoura convocam os jovens que precisam dizer seus motivos contra o Zé Pequeno.

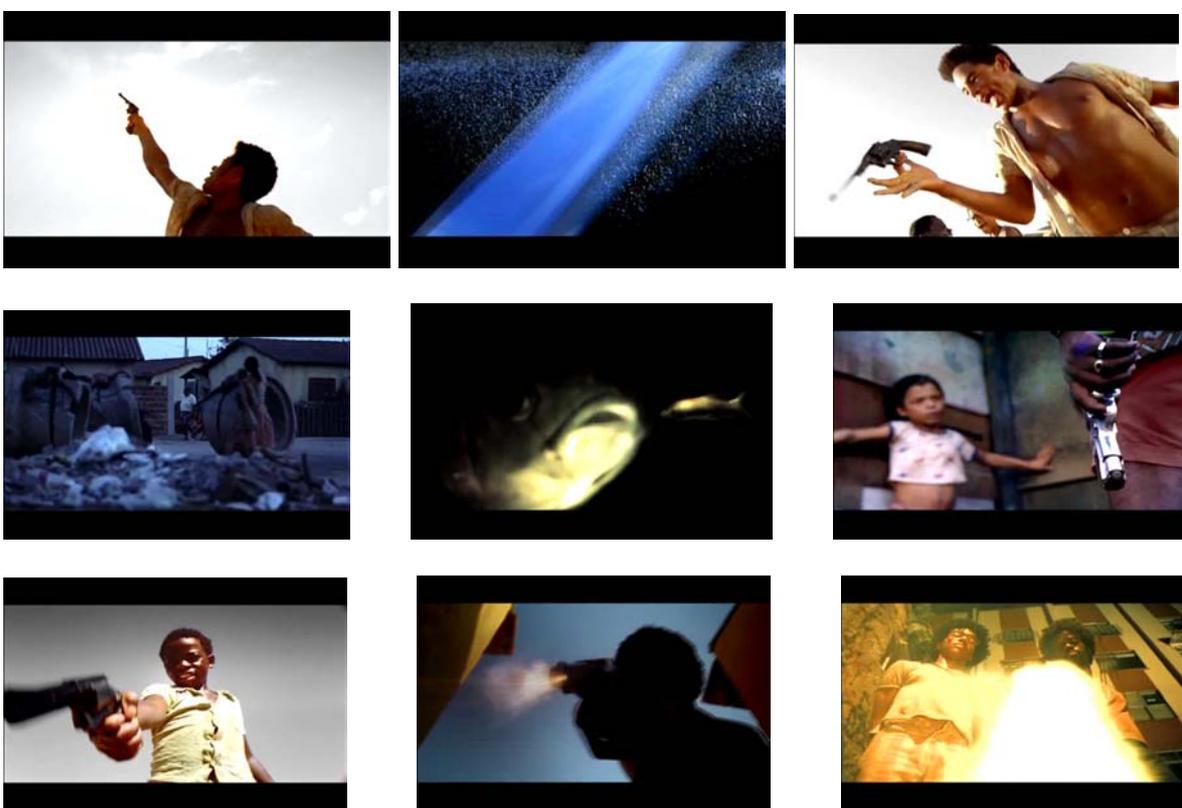
A evolução tática do bando do Zé Pequeno atinge o seu auge em uma espécie de “Dia de São Bartolomeu” em que resolve matar todos os traficantes e

unificar as áreas de domínio do tráfico na Cidade de Deus. O filme apresenta uma seqüência vista a pino, da aproximação dos personagens, a operação relâmpago e o tiro à queima roupa. Os ataques surpresa e de impacto de Zé Pequeno são mostrados de forma a representar o campo de batalha em uma visão panótica superior. Os corpos caem ao chão mostrando o poder do bando. Por fim, um mapa faz como um infográfico da ocupação da Cidade de Deus pelo o bando de Zé Pequeno, ficando de fora apenas a área do “Cenoura”. A seqüência é editada para valorizar um tempo intensivo, próximo ao real, percebido pela vítima do ataque, alguns aceleramentos de cenas são feitos propositalmente para imprimir essa sensação.

Na primeira fase do cinema, o fascínio em mostrar cenas de desabamentos de muros e prédios gerava experiências interessantes como no filme de Mèlies, *Voyage à Travers l'impossible*, rodado em 1904, onde um cientista derruba a parede de um albergue e, no plano seguinte, mostra o interior do local, onde os clientes jantam tranqüilos e são surpreendidos pelo desabamento da parede, como se a parede tivesse retido o tempo cinematográfico (VIRILIO, 2005). Ao passo que os cineastas incorporaram a manipulação do tempo cinematográfico em suas obras ficaram incoerentes as cenas onde os atores necessitavam abrir portas para mostrar que estão entrando ou saindo ou até fazer aparecer uma divisória do cenário para representar a passagem entre cômodos.

No filme "Cidade de Deus" as escolhas das representações dos conflitos se assemelham a de D.W. Griffith em "Nascimento de uma Nação", filme de 1914. Griffith ficou muito decepcionado com a realidade do campo de batalha, a

facticidade da guerra nada tinha a ver com os combates românticos esperados pela audiência. Aconteceu o mesmo com o dilema de Meirelles que, ao fazer suas escolhas, teve de criar a sua representação do conflito social ambientado em uma favela. Não com as imagens factuais conhecidas pelo grande público dos noticiários televisivos, mas um território dimensionado topologicamente e planejado de forma labiríntica, em que o espectador realiza uma experiência perceptiva sobre o que seria estar presente em um conflito real na favela.



6. A ENUNCIÇÃO DO ESPAÇO FÍLMICO

A pesquisa iniciou-se no levantamento teórico e posicionamento epistemológico da semiótica discursiva, tendo como alvo a enunciação como um eixo de análise geral e aplicada ao cinema. A definição do processo das instâncias do discurso até a enunciação e sua relação com o processo de mediações foi a

etapa seguinte concluindo com o conceito de configuração destas mediações. A metodologia de um corpo proprioceptivo foi tomada como base para estruturar a ponte entre os estudos fenomenológicos e semióticos discursivos. Um panorama traçado entre a experiência do espaço arquitetônico e fílmico marcou o início da análise fílmica da obra “Cidade de Deus”. A transposição da experiência em linguagem e da linguagem em experiência nos manteve no fio condutor do trabalho. Diante do filme, as inúmeras marcas da enunciação apresentadas pelo narrador (Buscapé) deixavam claro que precisaríamos de uma metodologia que desse conta da dinâmica alteração, sub-rogação e delegação de função do enunciador. Estávamos frente a um discurso em ato, de atualizações freqüentes e mudanças bruscas na narrativa. Surge então a necessidade de figuras como a fragmentária (bricolagem), o labirintico e o rizomático para a compreensão do ponto de convergência do espaço arquitetônico e o fílmico e auxiliar neste mutante processo discursivo. Estabelecemos o percurso originário do corpo próprio, passamos pela arquitetura, pelo urbanismo e atingimos o território, região apropriada, tomada de sentido, local inteligível do espaço fílmico. Neste ponto, os valores da ordem do sensível foram definidos para iniciar a migração das articulações ao inteligível. Assim, a tomada de posição foi determinante para mostrar os limites dos domínios interiores e exteriores da enunciação, a função semiótica é definida na intersecção destes universos.

Partimos do primeiro instante da linguagem na ação do “tornar presente”, concebido no filme pela relação narrador e espectador e nos recursos de visada como, por exemplo, na seqüência inicial da fuga da galinha. O corpo próprio, invólucro sensível, que recebe os impactos sensoriais do filme, percebe o espaço

fílmico além da relação cartesiana de largura, altura e profundidade, mas antecipa elementos, concebe espaços não vistos e visualiza o tempo pelo espaço (como na seqüência “A História da Boca dos Apês”).

A comunicação parece se desenvolver em paralelo com nossos sistemas de circulação (pessoas, moeda e imagens), desde o início da modernidade o principal assunto das artes modernas é falar de si mesmo, ou seja, das alterações da percepção (mais velozes, mais distantes e mais fragmentadas).

Benveniste sustenta, em seu célebre artigo “Da subjetividade na linguagem”, que a propriedade que possibilita a comunicação e, portanto, a atualização como linguagem é: “na e pela linguagem que o homem se constitui como sujeito, uma vez que, na verdade só a linguagem funda, na sua realidade, que é a do ser, o conceito de *ego*” (1976, p. 259). A subjetividade é a “capacidade de o locutor pôr-se como sujeito” e, por conseqüência, a subjetividade estabelecida na fenomenologia ou na psicologia é apenas a emergência no ser de uma propriedade fundamental da linguagem.

A linguagem só é possível porque cada locutor se coloca como sujeito, remetendo a si mesmo como *eu* em seu discurso. Dessa forma, *eu* estabelece uma outra pessoa, aquela que, completamente exterior a mim, torna-se meu eco ao qual digo *tu* e que me diz *tu*. (Benveniste, 1976, p. 262).

Por recursos de debreagem e embreagem a narrativa do filme “Cidade de Deus” (2002) disjunge do narrador (Buscapé) e projeta para fora de si no momento da discursivização. No momento em que ocorre a primeira debreagem no

filme “Cidade de Deus”, na cena onde a câmera faz um giro de trezentos e sessenta graus ao redor de Buscapé, fica definido que a tônica das debragagens será por projeções espaciais. Assim, o passado deixa de ser um discurso e passa a ser o hoje, um resgate temporal realizado pelo vínculo espacial. Durante toda a trama esse recurso é utilizado para projeções enunciativas. Efeitos do sentido, como estes, produzem no discurso uma simulação de uma concomitância onde os fatos narrados são de uma lembrança no momento da enunciação.

A enunciação enunciada no filme não nos fornece um critério exato no plano de expressão para permitir o reconhecimento formal e automático do que é enunciativo. O conceito de enunciação enunciada refere-se ao plano de conteúdo, pois leva em conta a temas, como no caso da “Cidade de Deus” a alteração e deformação espacial.

O personagem do narrador é o construtor que bricola elementos diversos que encontra aleatoriamente e improvisa o projeto sem saber como será o resultado final de seu trabalho. Desdobra sua função de construtor e morador e constrói um labirinto narrativo em que não temos outra opção para a solução a não ser acompanhá-lo. Ao enunciar, se apropria de todos elementos em um processo de dominação rizomática que, ao mesmo tempo em que absorve, altera a matéria-prima. Por fim, entendemos que não se trata apenas de um vínculo espacial da narrativa, mas uma construção de uma experiência em um espaço fílmico de um território hostil: a favela.

As experiências extraídas do filme “Cidade de Deus” podem motivar

novas perspectivas para a utilização do cinema como veículo para produzir percepções na audiência e com isso proporcionar a reflexão sobre a relação do homem contemporâneo e o espaço.

7. BIBLIOGRAFIA

ARISTÓTELES. Poética. São Paulo. Ed. Ars Poética. 1993.

ARNHEIM. Rudolph. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira / Edusp, 1997.

AUMONT, Jacques. A estética do Filme. Campinas: Papyrus, 1995

_____. A imagem. . Campinas: Papyrus, 1997

_____, As teorias dos Cineastas. Campinas, SP: Papyrus ,2004

BACHELARD, Gaston. A Poética do Espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2005

BALOGH, Anna Maria. Conjunções, Disjunções, Transmutações. Do Cinema à literatura a à TV. São Paulo. Annablume, 1996.

_____. O discurso ficcional na TV. São Paulo. EDUSP, 2002.

BARROS, Diana Luz Pessoa. Teoria Semiótica do Texto. São Paulo, Ed. Ática 1990.

BARROS, Diana Luz Pessoa. Teoria do Discurso. São Paulo, Ed. Atual 1988.

BENJAMIN. Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In. *Os Pensadores*, São Paulo: Abril S.A. Cultural, 1983.

BENVENISTE. E. Problemas de lingüística geral. Rio de Janeiro e São Paulo: Naciona Edusp 1976.

CAÑIZAL, Eduardo Peñuela (org.) O olhar à deriva: mídia significação e cultura. São Paulo: Annablume, 2004.

COHEN, Margareth. A literatura panorâmica e a invenção dos gêneros cotidianos. In CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. Cosac & Naif Edições, 2001.

COURTÈS. Joseph. Introdução à semiótica narrativa e discursiva. Coimbra: Livraria

Almedina, 1979

CRITELLI, Dulce Mara. *Analítica do Sentido: um aproximação e interpretação do real de orientação fenomenológica*. São Paulo: EDUC / Brasiliense, 1996.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.

DONDIS.A. *A Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo, Martins Fontes, 1997.

DROGUETT, Juan. *Sonhar de Olhos Abertos*. São Paulo: Arte e Ciência, 2004.

EISENSTEIN, Serguei M. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1990.

EISENSTEIN, Serguei M. *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1990.

FIORIN, José Luiz. *As astúcias da enunciação. As categorias de pessoa, espaço e tempo*, São Paulo, Ed. Ática, 2005

FONTANILLE, J. & ZILBERBERG, C. *Tensão e significação*. São Paulo, 2001. Discurso Editorial/ Humanitas/ FFLCH/USP.

FONTANILLE, Jacques. *Semiótica do Discurso*. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

FLOCH, Jean-Marie. *Petites Mythologies de Lóeil et de l'esprit*, Paris-Amsterdam, 1985. Revisado por Ana Claudia de Oliveira e Eric Landowski em 2001.

GADAMER, Hans-Georg. *VERDADE E MÉTODO. Traços fundamentais de uma hermeneutica filosófica*. Ed Vozes, Petropolis. 3 ed. 1999.
Trad. de Flávio Paulo Meurer.

GREIMAS, A. J. "L'Enonciation: une posture épistémologique". In: *Significação – Revista Brasileira de Semiótica*, nº 1, Centro de Estudos Semióticos A. J. Greimas: Ribeirão Preto (SP), 1974. pp. 09-25.

_____. e COURTÈS, J. *Dicionário de Semiótica*. São Paulo, Cultrix, (s/d)

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema In CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.) *O cinema e a invenção da vida moderna*. Cosac & Naif Edições, 2001.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da Obra de Arte*. Lisboa: Edições 70, 1992.

HEGEL, G. W. *Cursos de Estética*. São Paulo: Edusp, 2001/06. 4 vols.

IMMACOLATA LOPES, Maria. *Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Loyola, 1990

JACQUES, Paola Berenstein. "A estética das favelas". *Arquitextos*, n. 078. São Paulo, Portal Vitruvius, junho 2001

<http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq078/arq078_01.asp>.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar Ed., 2001

LANDOWSKI, Eric. *A sociedade refletida*. São Paulo: EDUC; Pontes, 1992.

_____. O olhar comprometido. In. GALÁXIA n.º02, 2001. Trad. Ana Carolina de Oliveiram ("Le regard impliqué", *Revista Lusitana*, 17-18, Lisboa, 1998.)

LYOTARD, Jean Frnaçois. *A condição pós-moderna*. Gradiva. Lisboa. 1989.

LEVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LEVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo, Editora 34, 2001.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

MACHADO, Arlindo. *A Televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC, 2000.

MARINS, Paulo César Garcez. *Habitação e vizinhança: limites da privacidade no surgimento das metrópoles brasileiras*. In NOVAIS, Fernando A. (coordenador da

coleção) *História da Vida Privada no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

MATTHEWS, Gareth B. Santo Agostinho: A vida e as idéias de um filósofo adiante de seu tempo.

São Paulo: Zahar, 2007.

MERLEAU-PONTY, M. Fenomenologia da percepção. São Paulo, Martins Fontes 1993.

McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Ed. Cultrix, 1971.

METZ, Christian. A Significação no Cinema. 2ª edição. São Paulo: Ed.Perspectiva, 1977.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo, Itaú Cultural : Unesp, 2003.

NAME, Leonardo. "O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência". Arqtextos, n. 033.02. São Paulo, Portal Vitruvius, fev. 2003

<http://www.vitruvius.com.br/arqtextos/arq033/arq033_02.asp>.

NASCIMENTO, Geraldo C. Intertextualidade em atos de comunicação. Tese de doutoramento. Eca/USP, 1998.

OLIVEIRA, Ana Cláudia de. SEMIÓTICA PLÁSTICA. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

PADILHA, Márcia. A cidade como espetáculo: publicidade e vida urbana nos anos 20. São Paulo: Annablume, 2001

QUINTÁS, A. L. Estética. Petrópolis, RJ. Vozes. 1992.

Santaella, Lúci. Estética – de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento 1994.

SCHAPOCHNIK, Nelson. Cartões Postais, álbuns de família e ícones da intimidade. In NOVAIS, Fernando A. (coordenador da coleção) *História da Vida Privada no Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SÜSSEKIND, Flora. Cinematógrafo de Letras: literatura, técnica e modernização no Brasil. São Paulo. Ed Companhia das Letras, 1998.

VILCHES, Lorenzo. A migração digital. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

VIRILIO, Pau. Guerra e Cinema: logística da percepção. São Paulo: Boitempo, 2007

WEISSBERG, Jean-Louis. Présence à distance – Déplacement virtuel et reseaux numériques (Pourquoi nous ne croyons plus la television). Paris: Harmattan, 2000.

XAVIER, Ismail. O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. São Paulo: Ed. Graal. 2003.

Nome do arquivo: Cidade de Deus (Adriano Miranda)
Diretório: C:\Documents and Settings\Marcio\Desktop
Modelo: C:\Documents and Settings\Marcio\Dados de aplicativos\Microsoft Modelos\Normal.dotm
Título: UNIVERSIDADE PAULISTA – UNIP
Assunto:
Autor: Silvia Torreglossa
Palavras-chave:
Comentários:
Data de criação: 21/8/2008 01:41:00
Número de alterações: 2
Última gravação: 21/8/2008 01:41:00
Salvo por: Silvia Torreglossa
Tempo total de edição: 8 Minutos
Última impressão: 27/8/2008 13:22:00
Como a última impressão
Número de páginas: 109
Número de palavras: 23.977 (aprox.)
Número de caracteres: 129.476 (aprox.)

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)