



Maria Helena Braga e Vaz da Costa¹

Arquiteta (UFPE – Recife, Brasil, 1986) e Doutora em Estudos de Mídia (University of Sussex - Inglaterra, 2001). Atualmente é Professora do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN- Natal, Brasil), Coordenadora da Base de Pesquisa em Artes Visuais, Cultura e Representação – Departamento de Artes – UFRN e Pesquisadora do CNPQ (Bolsista PQ).

IMAGENS E NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS A QUESTÃO DA ESPETACULARIDADE NO CINEMA

“O cinema representa como a pintura, comove como a música por seus ‘harmônicos’, esculpe e arquiteta o espaço, descreve como a literatura” (Aumont, 2004, p.145).

Este trabalho constitui um esforço no sentido de compreender o conceito de *espetacularidade* sob uma perspectiva ampliada da idéia do visual e do visível no âmbito do cinema através do estudo da atual tendência estética e narrativa da produção cinematográfica americana contemporânea de representação do espaço urbano. Um contraponto entre teatro e cinema, a título de introdução, será apresentado a seguir não com o objetivo de analisar profundamente a relação entre estas duas formas de espetáculo², mas para destacar alguns possíveis pontos de intersecção e continuidades no que diz respeito à sistemática com que cada uma opera sua espectacularidade.

Tradicionalmente ligada ao teatro, a espectacularidade aparece como uma variante qualitativa de “espetáculo” que significa “representação teatral” e que por sua vez pressupõe uma representação “ao vivo”. O tipo de representação que a palavra inglesa

performance descreve como capacidade, desempenho e dinamismo, e que revela a complexidade e o caráter de “acontecimento” da representação teatral, festiva ou ritual. No teatro, a espectacularidade tem como sinônimo a “representação artística”, e essa representação é presencial. Sendo assim, no teatro “tudo pode acontecer”, isto é, todo tipo de incidente pode vir a interferir na cena já que a peça teatral traz consigo uma pressuposta variação na medida em que durante cada apresentação o “produto final” poderá ser influenciado e/ou alterado de acordo com a empatia que se estabelece entre os atores e o público (os espectadores), ou até mesmo entre os atores em cena³.

No que diz respeito ao espectador teatral, sabe-se que ele concebe a ação à sua frente como verdadeira, o espaço teatral como o espaço real, e sua percepção da cena se estende pelo espaço em que se encontra (o espaço da platéia), e as pessoas que o cercam. Sua posição em relação à performance teatral (a cena) é determinada pela construção da idéia abstrata da “quarta parede”: a divisória imaginária e frontal que separa o espaço de representação do espaço da platéia. O espectador vê os atores em cena e é visto por estes, fato que o coloca como participante ativo na forma de representação.

Mesmo participando de um espetáculo que pode não estar acontecendo no espaço teatral tradicional, mas na rua, ou em qualquer outro espaço público ou privado, o espectador continua fazendo parte da cena já que sua presença é elemento construinte da encenação teatral. Isto é, o corpo e as percepções do espectador são constituintes do aparato da representação teatral e a representação está sujeita ao olhar de um sujeito que mira em direção ao lugar da ação (o palco, a cena). Resumindo: no teatro a noção de “espetáculo” se baseia numa construção formal ao vivo, concreta e consciente por parte tanto de quem atua quanto de quem observa (Reynaud, 2004).

No cinema, o termo “espetacularidade” não remete à noção de *performance* tão cara ao teatro apesar de também aparecer como uma variante qualitativa de “espetáculo” que, neste caso, tem maior relação com o significado “vista” e “panorama”. O cinema não é presencial à maneira do teatro e “trabalha” de forma distinta. Por isso mesmo, os aficionados pelo teatro entendem que ao cinema sempre faltará “a presença dos corpos” (Peixoto, 2003). Mas já se pressupôs, há muito tempo, a existência de uma outra modalidade de presença própria da imagem cinematográfica. Como já colocava Deleuze (1990), o problema não se resume “à presença de corpos, mas o de uma crença capaz de nos devolver o mundo e o corpo a partir do que significa sua ausência”.

Em seu período de produção, as imagens do filme são previamente calculadas e definidas e, posteriormente, organizadas na sala de edição. Pode-se argumentar que há menos rigidez na construção cinematográfica se comparada à teatral, na medida em que o “tempo de produção” no cinema, mais do que no teatro, pressupõe um tempo para “reparos” e modificações. No cinema, apesar da representação se dar dentro dos limites do seu espaço próprio (na tela) e em oposição ao espaço (sala de exibição) de quem observa (semelhante ao teatro), a experiência do

espectador se dá de forma diversa. Mesmo consciente da sua posição enquanto espectador, este é “transportado” sensorialmente à realidade mostrada na tela.

“O espectador mantém-se inserido no universo diegético por meio da autorreflexividade, demonstrada não só pelo recurso comum de o ator falar voltado para a câmera, mas, sobretudo pelo trabalho com a imagem, sobrecarregada de cores e detalhes, superpostas uma as outras de forma labiríntica e interdependente, deliberadamente enredando o espectador” (Oliveira, 2003, p.40).

Atuando sobre as percepções sensoriais do espectador, através do processo da “ilusão do movimento” (Baudry, 1974-75), da “impressão da realidade” (Metz, 1997), e dos recursos narrativos, o cinema possibilita o “movimentar-se” por outros lugares. Claro que, como Aumont (2004) explica:

“Por mais poderosa que seja a força da impressão da realidade, ao assistir a uma sessão de cinema, a princípio, só me submeto a um fluxo perceptivo, o das manchas luminosas veiculadas pela luz do projetor e materializadas na tela” (p.54).

A particularidade do aparato cinematográfico reside exatamente no fato de que o espectador se submete conscientemente ao “fluxo das manchas luminosas” e àquela “poeira luminosa” que afeta o visível de um modo que contradiz a percepção natural (Peixoto, 2003), e é envolvido e transportado a experiências e lugares distintos. Além disso, o cinema materializa uma visão de mundo que se pretende projetar ampliando esta visão. O aparato cinematográfico, portanto, detém o poder do visível mostrando objetos da forma que não é possível a olho nu - um *close-up*, por exemplo, nos coloca em um

íntimo face a face com um personagem. O cinema é então considerado como mecanismo de visualização da realidade, aquilo que os futuristas saudaram como a “máquina de acelerar o mundo e mecanizá-lo”⁴.

Dada a sua primazia visual, o que a cena teatral apenas sugere pela configuração visível da cena, o cinema oferece de forma controlada através dos enquadramentos variados. Música e som, somados aos processos de corte e montagem, jogam o espectador em ritmos perceptivos evocados e manipulados. No cinema, o espectador é um *voyeur* que se sente seguro em seu posto privilegiado de observação, ainda que inteiramente exposto à surpresa e ao susto. Resumindo: no cinema a noção de “espetáculo” se baseia numa construção imagética, ilusória (técno-estético-visual) e de “submersão” por parte do espectador.

Cinema e teatro interagem desde os tempos da República de Weimar na Alemanha. Bertolt Brecht afirmou num ensaio sobre o teatro alemão de 1936 que o cinema era um “novo ator gigantesco” que poderia ajudar a narrar acontecimentos, e sugeriu que documentos, gráficos, e estatísticas poderiam ser e/ou fazer parte do pano de fundo cenográfico teatral. Ele acrescentou ainda que através do uso do cinema enquanto recurso para o teatro “acontecimentos simultâneos em lugares diferentes poderiam ser mostrados juntos”; um recurso usado em incontáveis encenações operáticas e peças modernas (Reynaud, 2004). A proposta de Brecht condiz com a definição do cinema enquanto “efeito” (e não por “seu material”) proposta por Lev Kulechov (1899-1970) que estava muito mais interessado no filme como produtor de efeito sobre o espectador através de movimentos, diferenças, passagens, gestos (Aumont, 2004). Sabe-se que, de uma certa forma, a passagem do palco à tela define uma continuidade,

“pela qual um século de teatro popular desemboca no cinema, mobilizando o mesmo tipo de público, trazendo os

mesmos atrativos e mesmas histórias, trabalhadas com os mesmos critérios dramáticos, agora apoiados em nova técnica” (Xavier, 1996a, p.252).

A idéia do cinema como “teatro filmado” - entendimento comum nos tempos do seu surgimento e das primeiras teorizações a seu respeito -, não se sustentou por muito tempo, pois no momento em que o cinema assimilou parte da arte teatral, ele passou a redefini-la e como consequência, alterou a estrutura do drama teatral moderno. Quando Brecht usou o termo “montagem” para definir seu teatro épico, ele apenas confirmou essa concepção. Além disso, como Aumont (2004) faz questão de destacar, “o diretor no teatro é uma invenção recente e sua preponderância hoje não seria certamente tão total sem o cinema que impôs essa idéia” (p.142).

Atualmente, a exemplo da audiência, os dramaturgos possuem grande conhecimento cinematográfico e de alguma forma situam e relacionam as duas formas de representação no contexto da sua vivência profissional⁵. Entretanto, alguns dramaturgos modernos, são mais influenciados pela justaposição fílmica de imagens e idéias e menos pelos velhos princípios aristotélicos de unidade de tempo e espaço. Devido a essa tendência, os puristas defendem a separação completa das duas formas de representação, com base em um lamento contra a “contaminação” do teatro pelo cinema, advogando nostálgicamente pela integridade da forma teatral.

Parece-me infrutífero erguerem-se barreiras artificiais e impenetráveis entre os dois meios de representação sob qualquer desculpa ou justificativa. Hoje, mesmo considerando o fato de o cinema e o teatro estarem nitidamente separados pela técnica, a idéia de um “bloco homogêneo de expressão” contendo o cinema e o teatro, não é tão desconexa. Isto é, não são os meios em si, mas são os estilos, as formas de conceber o espetáculo, seja no palco ou nas telas, que na verdade definem a relação do trabalho

artístico com o teor da experiência social e com o seu tempo (Xavier, 1996a). Dada a forte presença da cultura do cinema (e do vídeo) hoje e sua crescente sofisticação técnica, e considerando, por outro lado, a multiplicidade das formas que o teatro pode adquirir em termos das possibilidades formais e conceituais, não é difícil prever os resultados positivos e surpreendentes que uma variedade de trocas entre as duas formas de representação pode produzir.

A atual “febre” de interesse pelo uso de novas tecnologias na produção de efeitos especiais estabelece, no entanto, novos parâmetros para o cumprimento dos objetivos específicos e inerentes a cada tipo de espetáculo (cinematográfico ou teatral). O cinema, com seus “truques”, “ilusões”, “magias”, e “efeitos espetaculares”, introduzidos e desenvolvidos ao longo do tempo, preencheu uma grande expectativa, colocada desde meados do século XIX, quanto ao teor “ilusionista” do espetáculo.

O questionamento a ser posto aqui no que diz respeito à espetacularidade particular aos meios é o seguinte: sendo a contemporaneidade um período de transformação e interação, não estariam o cinema e o teatro dando margem a possíveis re-leituras radicais de suas respectivas espetacularidades? No que se refere ao cinema, e a este trabalho, a possibilidade é responder positivamente a essa questão apresentando explicações e justificativas para tal. Como veremos adiante, a partir dos anos 1990 do século XX, o desenvolvimento e a criação de novas possibilidades para a produção de efeitos especiais exerceram um tipo de “efeito regenerador” da condição “espetacular” do cinema (e que influenciou também o teatro).

A introdução de novas tecnologias digitais e de efeitos especiais na produção cinematográfica, motivada seja pela busca da ilusão, da construção de fantasias, ou do realismo, de uma maneira ou de outra, encontrou apoio no entendimento generalizado de que “O cinema só se justifica se

fornece e até impõe sentido a uma realidade que estaria um tanto quanto desprovida de sentido” (Aumont, 2004, p.29). Este é um entendimento crucial para responder a questão posta acima. Por hora, basta destacar que o atual desenvolvimento da digitalização de imagens e os efeitos especiais conseguidos através das mais diversas formas de tecnologia de produção de imagem estabelecem novos parâmetros para o cumprimento dos objetivos específicos e inerentes à espetacularidade cinematográfica que por sua vez responde à necessidade de impor um sentido às demandas do seu tempo. Hoje o cinema depende do espetáculo. Não o espetáculo aos moldes do teatro, mas o espetáculo que está sujeito à “tirania do sentido” (Aumont, 2004). O espetáculo construído pelo meio imagético cinematográfico e que se transformou em algo além da sua proposta inicial; transformou-se numa nova proposta de “espetacularidade”⁶.

A espetacularidade cinematográfica

Tradicionalmente, o que se entende por espetacularidade cinematográfica, nos remete ao cineasta pioneiro Georges Méliés. Enquanto, nos primeiros anos do século XX, os irmãos Lumière se interessavam por cenas reais e acontecimentos triviais do cotidiano, Méliés em *Viagem à Lua* (1902) apresentava uma idéia do fantástico com a utilização de primitivos e imaginativos efeitos visuais. Ao longo do tempo, essa “espetacularidade” foi gradualmente atrelada ao chamado cinema “popular”, àquele conhecido tradicionalmente como “cinema do entretenimento”, normalmente relacionado à produção cinematográfica hollywoodiana e caracterizado, progressivamente, por experimentos na área dos efeitos visuais⁷.

No contexto desse “cinema popular”, mais precisamente nos anos 1970, popularizam-se os filmes do “cinema catástrofe”. Os “filmes de catástrofes” - *Aeroporto* (*Airport*,

George Scagall, 1970), *Inferno na Torre* (*The Towering Inferno*, John Guillermin e Erwin Allen, 1974), *Terremoto* (*Earthquaker*, Mark Robison, 1974) entre outros -, assumem em retrospectiva a condição de protótipos de uma nova forma de espetacularidade que passa a invadir o cinema a partir dos anos 1990.

Essa “nova espetacularidade” a que me refiro, pode de maneira simplista ser entendida como unicamente o resultado do desenvolvimento de uma tradição cinematográfica que remete aos tempos de Méliés e que progressivamente encontrou suporte no desenvolvimento de altas tecnologias de efeitos especiais. Contudo, o cinema iniciado nos anos 1990, foi além da tendência herdada historicamente no que concerne a sua espetacularidade na medida em que esta se baseia em parâmetros diversos e mais intimamente relacionados a modos de representação da cultura urbana por excelência. Hoje, além do alto padrão tecnológico, resultado da concretização de novos suportes tecnológicos de criação de imagem, uma nova forma estética baseada em posicionamentos ideológicos e em novas atitudes impostas pela realidade urbana se associa ao emprego da tecnologia e conseqüentemente da evolução visual e narrativa. Além disso, como ressalta Santaella (2003):

“...as transformações que a produção digital vem introduzindo não tocam apenas a superfície e aparência das imagens. Elas também trazem conseqüências epistemológicas, pois muda com elas o modo de representação das coisas. Através da simulação digital, são produzidas imagens que têm a aparência de uma fotografia química, mas que são construídas a partir de informações processadas no computador. Essas imagens não apresentam mais o referente fotográfico tradicional” (p.141).

Desde os anos 1980, os processos tradicionais mecânicos e químicos da fotografia vêm sendo alargados pelo uso de câmeras digitais, scanners, programas especializados em processamento de imagem e novos modos de arquivamento, transmissão e exibição on-line. Um aspecto adicional é o fator da continuidade histórica e ideológica, isto é, o fato de a habilidade do computador para construir objetos no espaço estar ligada diretamente à geometria da perspectiva que por sua vez faz parte da tradição pictórica ocidental desde a arte Renascentista. Tanto as pinturas renascentistas quanto as fotografias e os filmes, e agora as simulações computacionais, constroem imagens do mundo físico centradas no olhar do espectador a partir de uma posição dada, e assim o fazem através da organização da informação sobre objetos, espaços e o comportamento da luz que resulta da observação e sistematização de dados (Santaella, 2003).

De fato, as discussões sobre uma era “pós-fotográfica” convergem para o cenário da realidade virtual e para os prognósticos sobre o futuro e a natureza das mudanças na cultura visual. Santaella (2003), referindo-se à posição de Lister (2001), entende que a realidade virtual irá “introduzir uma cultura para além da representação, uma cultura na qual imagens não mais se referirão ou farão a mediação de uma realidade socialmente dada” (p.143). Dado esse contexto, a conclusão mais coerente ao se pensar o processo da produção das imagens fílmicas hoje, seria aquela que compreende as imagens como sendo virtualmente (no molde Baudrillardiano) a realidade elas mesmas. Em outras palavras, todo o senso comum estando engajado em um ambiente eletrônico, com o tempo se tornará “virtualmente” indistinto das realidades sociais e materiais da vivência.

Nesse ínterim, a revolução digital e sua interferência na produção de filmes têm gerado um novo tipo de imagem com aparência singular. Filmes como *Twister* (Jan de Bout, 1996), *Volcano* (Mick Jack, 1997),

Asteróide (*Asteroid*, Bredford May, 1997), *Armageddon* (Michael Bay, 1998), e mais recentemente *O Dia Depois de Amanhã* (*The Day After Tomorrow*, Roland Emmerich, 2004) – nos quais desastres e catástrofes em consequência dos maus tratos à natureza destroem mundos projetados – aparecem agora como uma proposta de um “cinema espetacular” (não mais um “cinema popular” ou “de catástrofe” como antes) que é decorrente das inúmeras oportunidades criativas proporcionadas pelas novas tecnologias da imagem.

Realismo aqui pode ser sustentado intencionalmente pela verossimilhança da ação com elementos concretos – desmoronar de edifícios, explosões, incêndios, enchentes, etc. – ou negado por uma “ilusão” ou construção de uma ação sem a menor relação com o que se conhece como experiência ou por verdadeiro – um impacto meteórico, por exemplo, ou o “fim do mundo”. Contudo, dando ênfase à imagem *per se*, constatamos que realismo e verossimilhança cinematográficos dependem no momento cada vez menos de uma construção narrativa eficiente (onde espaço e tempo se encaixam) baseada em códigos e convenções como outrora.

Transformações conceituais (e práticas) fazem parte e constituem o âmago dessa evolução narrativa proporcionada pela introdução e sistematização do uso constante de efeitos especiais ressaltando-se que a “espetacularização” não se restringe à representação de catástrofes ou expressões futurísticas. Concepções visuais altamente sofisticadas têm sido introduzidas nesse cenário por filmes como *O Tigre e o Dragão* (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, Ang Lee, 2000), *Big Fish* (Tim Burton, 2003), *O Clã das Adagas Voadoras* (*House of Flying Daggers*, Zhang Yimou, 2004) *Robôs* (*Robots*, Chris Wedge, 2005), *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), entre muitos outros.

Não demandando narrativas “complicadas”, as produções cinematográficas atuais dispõem de uma alta tecnologia de produção,

e uma atitude de aceite por parte do espectador baseada no “prazer de ver” o insólito que se alia ao prazer de pensar podendo até mesmo dispensá-lo (Aumont, 2004). A questão da verdade e da realidade do acontecimento histórico é irrelevante no momento; o indivíduo desaparece em proveito da ação e o conteúdo em proveito do visível. A *mise-en-scène* “salta” à frente do que é representado, sinalizando menos para um significado completo e pleno e mais para uma exaltação da intensificação do artifício.

A “bela imagem”, àquela que atrai a atenção por suas qualidades de imagem, ou por sua artificialidade, é hoje parte essencial do cinema americano contemporâneo (que por sua vez tem exercido enorme influência, sobre cinemas de outras nacionalidades) apesar de autores como Aumont (2004) considerá-la “imagem demais”. Isto é, àquela desprovida do que normalmente se considera ser essencial: “sua capacidade de comunicação e de intercâmbio com outras imagens” (p.50).

Contudo, ao considerar de maneira generalizada a imagem cinematográfica atual como “imagem demais”, Aumont (2004) radicaliza ao dar como definitiva a perda de sua essência em consequência da destituição da sua capacidade de comunicar ou intercambiar. Entendo, contrariamente, que essa suposta “perda” não acontece, mas sim uma transformação na sua capacidade de comunicação. O “intercâmbio” com outras imagens ao qual Aumont se refere continua sendo um processo contínuo e esse intercâmbio – através dos processos de citação, releitura, re-filmagem, etc. – tornou-se agora a própria essência do cinema contemporâneo e, por que não, a causa do desenvolvimento da nova espetacularidade e a “resposta” aos processos da dita pós-modernidade.

Em defesa da espetacularidade, e contra críticas que apontam para o caráter alienante deste tipo de construção⁸, pode-se dizer que não há uma unanimidade sobre o assunto já que em primeiro lugar, dificilmente se consegue condenar a “espetacularidade” em

que se apóia o cinema da atualidade na medida em que é a sociedade que por meio dela exhibe a si mesma. Hoje este tipo de imagem é aceita, e até mesmo desejada em uma sociedade de consumo. Em segundo lugar, o cinema do espetáculo dá voz a um mundo de coisas⁹ em cujo centro está a modernidade e a cidade.

É importante destacar que, do mesmo modo que a arte moderna abandonou a mediação da imagem, produzindo soluções para a “crise da representação” através de “saídas” como fluxos, *happening*, *body art*, arte conceitual e o desenvolvimento da arte midiática, o cinema como arte autônoma, expande-se até à digitalização ou à construção de uma realidade virtual criando novos campos de ação. É compreensível que quando os cineastas apresentam novas propostas, e começam a experimentar com formas distintas das que as precederam, as fronteiras, as funções, o lugar social e, sobretudo o conceito estético, acabam tendo de ser renegociados.

A espetacularidade e a questão pós-moderna

“Um cinema que faz ver o inefável”
(Peixoto, 2003, p.17).

Fredric Jameson tomou-se uma figura central no debate sobre pós-modernismo e pós-modernidade confirmando sua posição de destaque no cenário intelectual contemporâneo. O seu projeto teórico e político pressupõe uma correspondência entre a produção cultural e as experiências e modos de subjetividade nas sociedades capitalistas contemporâneas. Dentro dessa perspectiva, Jameson (2004) propõe um “terceiro momento”: o momento pós-moderno, quando a “sociedade se submerge em imagens, ocorrendo uma estetização e visualização mais completa da realidade, bem como uma substituição do conceito do estético pelo de intensificação” (p.23-24).

Características diversas vêm sendo listadas como próprias ao pós-modernismo: fragmentação e falta de profundidade, dispersão, dissolução, esquizofrenia, instabilidade, descontinuidade, descentralização e “a experiência do tempo como um presente perpétuo” (Jameson, 2004, p.14-15). Todas essas características aparecem enquanto representação nas imagens produzidas hoje pelo cinema (e pela televisão). De acordo com o entendimento do conceito de pós-modernismo, podemos ver que o cinema americano posterior à década de 1980, prioriza “tipos de criação” elaborados dentro de novos princípios dicotômicos: dissoluções, descontinuidades, descentralizações, misturas, passagens, hibridizações, re-leituras entre artes que estão sob a rubrica da pós-modernidade.

Como conseqüência, o olhar contemporâneo, não é mais contemplativo aos moldes daquele introduzido pelos tempos modernos¹⁰, e sim disperso. Paradoxalmente, a suposta “hegemonia da visão” que leva à consideração do mundo enquanto espetáculo, coloca o espectador numa posição contemplativa. No entanto, até mesmo essa posição contemplativa é agora diferenciada já que sua unidade é apenas aparente. Segundo Peixoto (2003), graças à televisão e ao controle remoto, o espectador contemporâneo acostumou-se a certo tipo de imagem e tornou-se obcecado pelo corte, pela trituração de tudo que é homogêneo, e pela fragmentação da informação. Isto se explica à luz das novas atitudes diante da vida contemporânea.

“As transformações mais radicais na nossa percepção estão ligadas ao aumento da velocidade da vida contemporânea, ao aceleração dos deslocamentos cotidianos, à rapidez com que o nosso olhar desfila sobre as coisas. Uma dimensão está hoje no centro de todos os debates teóricos, de todas as formas de criação artística: o tempo. O olhar contemporâneo não tem mais tempo”
(Peixoto, 2003, p.209).

A “condição pós-moderna” implica no multiplicar as continuidades, os retardamentos e as dilatações do tempo modificando inclusive o tempo narrativo. Nesse sentido, escassos são os momentos no cinema contemporâneo, em que se sente o “escoar do tempo”. No geral, o tempo é condicionado ou subestimado em relação à vertiginosa intensidade da ação e da violência (Peixoto, 2003).

Mesmo quando são auto-referentes, e têm um significante de referência social, imagens são hoje produzidas pelo cinema americano com a nítida intenção de “encenar” a ficção pela ficção, e a imagem prioritariamente só remete a si própria. Aqui, o referente é transformado ou até mesmo aniquilado através da sua transformação “espetacularizada”.

Referindo-se à tecnologia de “inovações cibernéticas”, e ao seu papel central na emergência do capitalismo tardio, Jameson (2004) propõe que elas deveriam ser vistas como um “logotipo cultural”. Em outras palavras, a inovação tecnológica informacional transformou-se no próprio modo de auto-apresentação do capitalismo tardio e na maneira como se deve pensar em seu tempo. Analogicamente, o cinema nessa “fase tardia” do capitalismo, se converte no equipamento básico e globalizado para a produção de mercadorias fetichizadas e de moda. Filmes como *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001) ou *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) servem como exemplo aqui.

O cinema, a tradição imagética urbana e a espetacularidade

Durante toda a sua história, o cinema vem continuamente produzindo clichês que têm relação com visões elaboradas sobre o presente e o futuro do espaço urbano. Assumindo lugar de destaque mais especialmente no desenvolvimento da ficção científica enquanto gênero cinematográfico esses clichês findaram por solidificar a relação entre o cinema americano e a cidade (ver Costa, 2003).

O futuro, por exemplo, tem sido constantemente “apresentado” a espectadores em todo o mundo através de uma imagem não utópica. Esse “futuro” construído pelo cinema, em alguns momentos se parece com uma urbe asséptica (*clean and cool*), um retrato irretocável da metrópole moderna; em outros, com uma cidade decadente fúndada ao perigo de um holocausto nuclear. O futuro das grandes metrópoles dependeria do resultado de uma ameaça externa (alienígena), ou da tomada pós-apocalíptica da cidade por “replicantes”, exterminadores, andróides e mutantes como representado entre tantos outros exemplos em filmes como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *O Exterminador do Futuro (Terminator)*, James Cameron, 1994), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *Os Invasores (The Invaders)*, Paul Shapiro, 1995), *Alien* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), e *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998).

Qualquer que seja a opção, no entanto, a conclusão que podemos tirar dessas representações é a de que as imagens filmicas das grandes metrópoles contemporâneas, e das “cidades do futuro”, serviram e continuam servindo, como ícones de um verdadeiro campo de batalhas no qual a espetacularidade encontra sua melhor e mais prolifera fonte de existência. Acrescenta-se o fato, de que as imagens que hoje permeiam constantemente as ficções e representações, passam a constituir atestados de uma época em que a “questão contemporânea” se reduz ao fluxo inexorável de imagens pré-digeridas que jorram aos montes na televisão e no cinema. A cultura da violência, da catástrofe, do apocalipse, associada à imagem e à vivência na grande metrópole, está por toda parte, exposta aos olhos fascinados e cada vez menos atônitos dos espectadores de televisão e cinema e de forma decisiva este “produto cultural” acabou por se transformar em “estilo contemporâneo” por excelência (Coelho, 1995; Costa, 2003).

A persistente ação da indústria cinematográfica, de através do olho da lente, apresentar imagens espetaculares das grandes metrópoles sucumbindo ao futuro desastroso e apocalíptico tornou o passado mais próximo, mais contemporâneo, e “o presente se resumiu a uma iconografia coletiva” (Manguel, 2001, p.92). Isso sistematizou o entendimento e o desenvolvimento de um processo criativo e estético (do espetáculo ou da “intensificação” segundo Jameson), que vem se desenvolvendo através da conjunção de pelo menos outros três processos: (1) a gênese da relação entre o cinema e o espaço urbano; (2) a construção de novas percepções do espaço pelo cinema e, mais recentemente; (3) as imagens veiculadas através dos diferentes meios de comunicação, em particular a televisão.

Será que se pode (ou deve) nomear essa neo-estetização de uma “tendência cultural dominante”, ou pelo menos, uma forma de desejo coletivo que parece estar adquirindo tal status? Isto remete ao fato de que, no momento em que a imagem formal e a subversão da representação perdem seu valor histórico (Jameson, 2004), os filmes americanos convertem-se em uma tecnologia relativamente neutra atingindo e “falando” para qualquer parte do globo e por conseguinte influenciando e dominando as produções cinematográficas naturais de outros países. Mas Jameson (2004), não considera que a tendência cultural dominante, trata simplesmente,

... é, não obstante, duplamente assegurada tanto por meio da criatividade interna quanto da influência externa. Em outras palavras, a onipresença das imagens comerciais norte-americanas (publicidade, filmes, televisão e, principalmente a tecnologia de tais imagens) só pode ter o efeito de superar as formas locais e as tradições nacionais, especificamente as culturas e linguagens regionais” (Jameson, 2004, p.152-153).

O que Jameson defende é a clareza no entendimento do quanto a incorporação de novas tecnologias provenientes dos Estados Unidos no contexto capitalista mundial interfere ou modifica as especificidades e as políticas culturais de outros países. A questão da perda do sentido histórico¹¹ assume aqui uma posição de destaque.

“O cinema nostalgia, em geral de maneira consistente com suas tendências pós-modernas, procura gerar imagens e simulacros do passado, para produzir assim, em uma situação social na qual a historicidade ou as tradições de classes genuínas se enfraqueceram, algo como um pseudopassado para consumo como compensação e substitutivo” (Jameson, 2004, p.174).

A nova espetacularização cinematográfica tem marcado presença e evoluído sistematicamente em filmes que estão nitidamente preocupados com uma esteticização do espaço urbano enquanto espetáculo visual. Filmes os mais diversos em temática como *60 Segundos* (*Gone in 60 Seconds*, Dominic Sena, 2000), *A Senha* (*Swordfish*, Dominic Sena, 2001), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Por um Fio* (*Phone Booth*, Joel Schumacher, 2002) e *Colateral* (Michael Mann, 2004) constroem imagens do espaço urbano de maneira bem particular e condizente com a referida tendência estética específica da contemporaneidade.

“...da imposição de certos parâmetros culturais em contextos culturais bastante diferentes. Quer dizer, não se trata simplesmente de um problema de imperialismo cultural norte-americano, embora as formas do pós-modernismo constituam essencialmente um estilo norte-americano; mas sim de que a distribuição do pós-modernismo... A dominação cultural do pós-moderno,

Também o imaginário “hyper-realista” que domina atualmente a representação da violência urbana no cinema vem em formatos variados, e tem na academia provocado interesse na medida em que estimula, de forma direta, o pensar, interpretar e conceber a diversidade de conflitos humanos, sociais, econômicos e políticos comuns e presentes nas grandes metrópoles. A contingência apocalíptica mostrada como inevitável pelo cinema mencionada acima, por exemplo, é reconhecidamente possível e, portanto, crível, já que o seu realismo se baseia também na “possibilidade” de acontecimento na realidade concreta (Costa, 2003). Isto é, tem respaldo, e até mesmo em alguns casos, explicação, na violência urbana. A violência – seja qual a forma que assuma – funciona agora de modo a tornar inevitável uma leitura descontínua e fragmentada do respectivo momento histórico (em realidade), mas também encontra bases numa tendência representativa perpetuada insistentemente pela literatura e o cinema especialmente, através da construção de um “realismo mágico”.

Referindo-se ao cinema “realista mágico” como categoria de organização dentro do seu próprio sistema de produção, Jameson (2004) adianta que essa categoria é diversa das que a precederam por se basear em diferentes “modos de produção” que ainda permanecem em conflito com os traços de um modo mais antigo¹². É a concepção e a produção de um “real maravilhoso”: “não um realismo a ser transfigurado pelo ‘suplemento’ de uma perspectiva mágica, mas sim uma realidade que já é, em si mesma e por si mesma, mágica ou fantástica”¹³ (p.176). Via essa perspectiva, deve-se compreender a nova espetacularidade como um modo formal constitutivamente dependente de um tipo de “matéria prima” histórica e ideológica que é a possibilidade do “realismo mágico”.

Parece-me que o cinema contemporâneo tomou para si a função (e o desafio) de construir novas imagens da cidade que passem a fazer parte da própria paisagem

urbana. Apesar da “aparência” da cidade atualmente parecer condenada à uniformidade acelerada e sem espessura, reinventa-se a localização e a permanência. Referências à fragmentação e ao caos que parecem avassaladores tornam possível um “defrontar-se com o desmedido das metrópoles como uma nova experiência das escalas, da distância e do tempo” (Peixoto, 2003, p.15). O exemplo mais significativo aqui poderia ser o da construção da escala espacial. A “paisagem” nesse cinema espetacular se contrapõe à construção da paisagem cinematográfica tradicional, na medida em que, alegando a grandeza da intenção alegórica que consiste na não preocupação excessiva com a ilusão naturalística e cria um novo espaço discursivo. Peixoto (2003) descreve esse processo de maneira eficaz: “Na cidade convertida em paisagem, as formas urbanas e arquitetônicas aparecem travestidas, fora de lugar” (p.104). Há agora um “deslocamento” estético-narrativo que interfere na construção narrativa do espaço.

Na verdade, é através dessas novas paisagens que o processo de redescobrir a cidade se dá. O cinema recria o espaço. Constrói suas próprias “cidades invisíveis”. Reagrupando visões espaciais significativas, nos fazendo reconhecer o lugar. O cinema pode ser hoje, a imagem mais verdadeira da cidade e este fato descende de uma tradição: sabe-se que o final do século XIX e o início do século XX assistiram ao advento dos veículos ferroviário, rodoviário e aéreo e dos meios de comunicação, telégrafo, telefone, cinema e mais tarde a televisão. O final do século XX e o início do século XXI têm sido marcados pelas grandes mudanças advindas das evoluções nas áreas do audiovisual, da informática e da virtualidade. O cinema, desde o início, participou como peça chave desse “progresso” respondendo a mudanças e evoluções no campo dos meios de comunicação. Dentro desse contexto, a atuação do cinema tem acontecido e se consolidado no âmago das representações do espaço, na

construção de um espaço fílmico dinâmico e expressivo e mais precisamente na tendência cinematográfica em priorizar representações do espaço urbano, da cidade, já que é na cidade (tanto enquanto espaço físico quanto cinematográfico), que as mesmas mudanças e evoluções que condicionam o espaço, os acontecimentos, as informações e as pessoas se dão (ver Costa, 2002).

Walter Benjamin já traçara uma linha entre o modo de transformação dos espaços urbanos e as tecnologias da imagem. Ele chegou mesmo a usar um personagem conceitual que exprimiria bem a transformação da paisagem contemporânea urbana, em espaço transitório ou lugar de passagem: o *flâneur*. Um ser ótico por excelência, que reinventa a paisagem urbana através de uma topografia articulada transformando as relações espaço-temporais¹⁴. Aquele que experienciava a cidade como Benjamin a vê, através de um olhar absorto e onírico que caminhando pelas ruas faz com que a percepção da cidade, e do seu próprio corpo, se sobreponham e se confundam. Os escritos de Benjamin sobre o *flâneur* e sua experiência nas ruas de Paris constitui uma tentativa

“... de flagrar esse momento em que o sujeito se inteira da fisionomia da cidade e ao mesmo tempo de si mesmo. Seu rosto então assemelha-se mimeticamente à cidade que ele habita. Essas fisionomias urbanas revelam tanto a silhueta das cidades quanto o perfil de seus moradores” (Peixoto, 2003, p.59).

Àquela época, a luz das lâmpadas de gás, o reflexo dos espelhos e o impacto das vitrines mesclavam o interior e o exterior, o antigo e o novo, o passado e o presente, o próximo e o longínquo (Peixoto, 2003). Neste momento, a arquitetura do novo espaço urbano, constrói a si mesmo como uma figura de linguagem que dá visibilidade ao espaço moderno.

O cinema é uma possibilidade formal e eficiente de linguagem no “retratar” o contato do indivíduo com o espaço urbano. Contudo, inúmeras são as possibilidades tanto no que toca à produção da imagem em si, quanto à visão e percepção de um palimpsesto de vias e formas de uma situação urbana que parece ter perdido a escala humana e que, portanto, não se pode mais apreender do ponto de vista do indivíduo. Hoje, a forma espetacular assumida pelo cinema produz um “observador ambulante” (Peixoto, 2003), aquele formado pela “convergência de novos espaços urbanos, tecnologias e imagens”. A postura contemplativa não é mais uma opção e, deixando de existir, o acesso único ao objeto representado é impossibilitado já que agora a “visão é sempre múltipla, adjacente, sobrepondo outros objetos. Um mundo em que tudo está em circulação” (p.97). Não seria essa nova situação uma tentativa de “dar conta” do confronto do homem com essa desmediada paisagem urbana contemporânea? E também com esse novo comportamento diante da escala temporal?

Matrix: o caso empírico

No cinema “da espetacularidade”, o espectador é afetado de uma maneira mais perceptiva do que emotiva ou mesmo intelectual. Normalmente o processo narrativo é conduzido de maneira a abrir espaço para cenas que essencialmente não “adiantam” a narrativa seja temporal ou espacialmente, mas destacam e intensificam sua construção estética. Este é o caso, por exemplo, do segundo filme da trilogia *Matrix*, o *Matrix Reloaded* (Andy e Larry Wachowski, 2003) no qual as cenas de luta (conduzidas de maneira semelhante à introduzida pelo primeiro filme) e uma sequência de perseguição em particular, com duração de cerca de 18 minutos, servem como “pretexto” para o uso de efeitos especiais.

Os efeitos especiais nos três filmes, por sua vez, fazem sentido quanto à exaltação da criatividade e da capacidade tecnológica de construção de mecanismos de sua própria produção para construir “qualquer” cena ou imagem. *Matrix Reloaded* é quase que unicamente “visual” (o *Revolution* segue na mesma linha) já que os diálogos são reduzidos ao mínimo (as seqüências de diálogo entre Neo e o Oráculo, e Neo e o Arquiteto, são possivelmente as únicas exceções) e o filme trabalha no sentido de “superar” a qualidade e a agilidade dos efeitos especiais introduzidos originalmente pelo primeiro filme da trilogia.

Insuperável, no entanto, é a forma com que *Matrix* (o primeiro) conduziu a magnitude da representação do espaço urbano e particularmente da imagem dos seus edifícios. Em outra ocasião (Costa, 2003b), relacionei a vivência do urbano com o movimento da cidade e os perigos que ela esconde e personifica, e o seu monumental espaço arquitetônico. Este último, por sua vez, foi vinculado ao contexto do imaginário popular no qual a imagem da cidade passa a representar a percepção contemporânea aos moldes da linguagem pós-moderna: precisamente através desta irrefreada monumentalidade do culto ao poder tecnológico (Subirats, 1991). Tudo isso é construído de forma narrativa e estética em *Matrix* através de justaposições de diversas imagens urbanas, onde a verticalidade e a arquitetura dos edifícios merece destaque sendo tratada pela narrativa fílmica como uma “visão” panorâmica e monumental.

A cidade virtual de *Matrix* é uma imagem sólida e organizada construída por arranha-céus e torres de vidro e concreto que permitem uma visão soberba e contrastante de superfícies verticais, translúcidas, espaços urbanos abandonados e em decadência, ruas e avenidas “anônimas” que se unem a um espetáculo de velocidade, violência e instabilidade. Imagens que seguem tanto a tradição iniciada por *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

quanto à tradição estética que Boyer (1994) designou como a “cidade espetáculo”. A arquitetura da cidade, em *Matrix* enquanto signo é produzida e reproduzida com o intuito de “saltar aos nossos olhos”, um elemento para efeito visual e dramático.

Apenas para citar um exemplo dessa dinâmica, destaco a seqüência na qual Neo (Keanu Reeves) e Trinity (Carrie-Anne Moss) libertam Morpheus (Laurence Fishburne) dos “agentes”. Durante a fuga, Trinity pilota um helicóptero sobre o centro da cidade carregando Neo e Morpheus seguros por um cabo conectado ao helicóptero. Lutando para controlar o helicóptero que começa a cair, Trinity “solta” Neo e Morpheus no topo de um edifício. No helicóptero que arquia sob os tetos dos arranha-céus, Trinity alcança a porta traseira, segura o cabo que a conecta com Neo, e o desconecta do helicóptero. Segura pelo cabo ela salta do helicóptero que cai em queda-livre se destroçando contra a fachada de vidro de um arranha-céu provocando uma “onda” momentânea no vidro. Trinity balança segura à extremidade do cabo, enquanto Neo em pé no topo do outro arranha-céu, segura a outra extremidade do cabo presenciando sua queda e choque contra a fachada de vidro do mesmo edifício que se quebra em mil pedaços.

Nessa seqüência, a arquitetura de cidade, uma imagem dinâmica e mutável, se torna o principal aspecto da composição estética fílmica. Esse jogo com a imagem arquitetônica abre a questão da função simbólica ligada ao uso e a manipulação convencional do elemento espacial, tanto dentro quanto fora da imagem. Enquadramentos, limites, oposições, contrastes, não são mais conceitos dados, mas elementos de questionamentos e interrogações. Se a arquitetura, e o espaço em geral, são construídos dentro das definições de interior e exterior, e aos moldes do “mito do cinema total” introduzido por André Bazin nos anos 50, a manipulação fílmica da arquitetura em *Matrix* re-arranja esse mapa

arquitetônico dentro do parâmetro do prazer visual, nos apresentando um outro espaço que não mais necessariamente se utiliza da noção de espaço enquanto referência.

Matrix chama a atenção para a qualidade visual da representação e toma o ato de ver um ato tecnológico (a fusão do olho com a lente da câmera) provocando uma maneira específica de olhar e ver o mundo. O movimento dinâmico e “exploratório” da câmera, que inclina sobre os tetos e fachadas dos arranha-céus, convida a uma experiência visual e estética dessas estruturas urbanas ressaltando a imagem da cidade contemporânea e sua geometria de maneira “espetacular”.

Consequentemente, o espaço cenográfico e o espaço fílmico se confundem tornando-se objeto de prazer visual para o espectador. Nesse processo, a arquitetura é destituída de qualquer significação histórica ou social e trabalha como puro elemento estético (novamente, a “cidade como espetáculo”).

É preciso que se diga que em seqüências como a descrita acima, as fachadas exteriores em vidro espelhado dos grandes edifícios ou arranha-céus da metrópole, não devem ser relacionadas apenas à arquitetura dos edifícios, mas ao espaço da cidade de maneira geral, ao conjunto e ao perfil arquitetônico dos edifícios e das construções refletidas em cada uma das fachadas, e ao céu, de dia ou à noite, que domina o horizonte e os “enquadra”. Os mega-edifícios da cidade contemporânea que ao longo do tempo surgiram bem acima dos telhados das casas, representam o espaço universal. Eles são a conexão urbanística estrutural da cidade, com o seu formato enquanto imagem, enquanto visão, e imaginação coletiva. Uma nova paisagem. Nessas paisagens urbanas, cada uma das figuras acionadas está em foco. Além disso, as dimensões das figuras em cena não correspondem a sua posição no espaço alterando também proporções convencionais da imagem – por exemplo, o espaço ambíguo e desproporcional dos mega-edifícios em relação à dimensão dos carros e dos indivíduos (Peixoto, 2003).

Interessante também, por um lado, é notar a intensificação dos eixos culturais do segundo filme da trilogia (*Matrix Reloaded*) com a tradição do cinema americano de construir cenas urbanas diretamente relacionadas às perseguições de carro, e por outro, a preocupação com uma narrativa coerente, já que o filme subverte a tradição de um suposto cuidado com o entendimento baseado na construção “realista” e introduz uma outra forma (mais simples talvez em termos de conteúdo) de identificação da experiência (tanto dos personagens em cena quanto do espectador na platéia) que se baseia e depende, exclusivamente da espetacularidade da imagem produzida através de efeitos especiais. Essa comunicação com o espectador, aquilo que Andrei Tarkovski (1990) definiu como “linguagem emocional e contagiante da arte”, não termina com a comunicação da emoção – que é só um meio de comunicação – pois visa mais. Visa o que Aumont (2004) determina como “efeito de conhecimento, de iluminação, de revelação” (p.126). Mas conhecimento, iluminação e revelação do que?

Uma quantidade significativa de artigos acadêmicos sobre a trilogia *Matrix* (mais especialmente sobre o primeiro filme) relaciona suas narrativas a questões filosóficas fundamentais tais como a colocada por Baudrillard: como sabemos que o que se experiência é real? Sabe-se que as questões sobre realidade, determinismo e vontade própria constituem parte central na trilogia, e é por isso que a maior parte desses artigos apresentam *Matrix* como uma “introdução” à filosofia que torna as idéias abstratas mais acessíveis - já que essas idéias são imagetivamente construídas e desenvolvidas dentro de uma narrativa simples. Muito raramente, têm esses artigos, considerado como a forma estética desses filmes trabalha, ou a dimensão do seu impacto sobre a apresentação e a construção das questões filosóficas que eles discutem (ver Costa, 2004).

A trilogia *Matrix* é considerada por alguns como a representação do conceito Baudrillardiano de simulacro e sua posição no contexto pós-moderno, especificamente em relação à apresentação da realidade que é intensamente e decisivamente permeada pela imagem. Apesar de Baudrillard, em entrevista à Luiz Antônio Giron (2003)¹⁵, ter criticado *Matrix* por manter o conceito de real, um exame mais detalhado das imagens construídas pelos filmes mostra que estas trabalham no sentido minar qualquer divisão simplista entre realidade e simulação.

Ao analisar a cultura e a sociedade contemporâneas, Baudrillard se refere à lógica do consumo e do espetáculo. Para o autor, a crítica faz parte do processo de ideologia – tudo é produzido com vistas a um conteúdo previamente interpretado, - e é através dela que se pode compreender o processo de produção dessa mesma ideologia e as estruturas que sustentam a sua prática (Oliveira, 2003). O simulacro contemporâneo caracterizado pela “produção desenfreada de realidade” representa a forma extrema de um processo gradual de simulação que marca o transcurso da modernidade para a dita pós-modernidade (Oliveira, 2003).

Na perspectiva de Baudrillard, o mundo é considerado como dominado por condicionamentos culturais, e o simulacro constitui uma afirmação da aparência. Dessa forma, o simulacro aparece como uma alternativa de diálogo com as imagens que surgem a partir das relações que as instituem. A construção de uma “nova estética do espaço urbano” por filmes como *Matrix* pode ser ainda considerada como uma forma de suprir a necessidade de se acrescentar ao contexto cinematográfico novas maneiras de representar a “dinâmica do eterno retorno”, ou mesmo a versão de Baudrillard do simulacro enquanto relação pós-moderna.

Matrix Reloaded (2003) introduziu um outro elemento relacionado à questão do espectador e da recepção. A expectativa

gerada durante quase quatro anos pela continuação de *Matrix* (1991) provocou, com a chegada às telas de *Matrix Reloaded*, uma corrida aos cinemas com a antecedência de até um mês para obtenção de ingressos. Até aí nada de excepcional. No entanto, a partir do momento em que o filme é exibido, espectadores chegavam às salas de exibição com a antecedência de meia ou até uma hora e passavam a “socializar” nos corredores e espaços entre as filas de poltronas da sala de exibição. Assentos eram até mesmo “guardados” por alguns à espera de parentes ou amigos (já portadores de ingressos).

O que pretendo questionar aqui é o seguinte: da mesma forma que a evolução dos processos computacionais de produção de imagem poderão chegar ao desenvolvimento de uma realidade virtual que poderá vir a ser um novo estágio do cinema modificando não apenas a forma do filme, mas a instituição do cinema como um todo, seu processo de exibição e de relação com o espectador, será que estamos diante de uma nova forma de recepção? Uma nova forma de “experiência” do cinema? Hoje, sem dúvida alguma, os processos de distribuição e exibição de filmes têm aberto a possibilidade para a transformação do espaço de exibição em espaço de convivência. O filme *Matrix Reloaded* reafirma este estado de coisas na medida em que um “continua” (aos moldes dos seriados televisivos) “interrompe” o filme deixando sua conclusão suspensa até o próximo filme da trilogia (*Matrix Revolution*). Da mesma maneira, quando o trailer do *Matrix Revolution* é exibido após os créditos finais do *Matrix Reloaded*, o espectador (que já tem conhecimento prévio de que o trailer do próximo filme virá após os créditos) é condicionado (por curiosidade) a permanecer na sala de exibição voltando a socializar até o momento de ter o “gostinho” do próximo filme.

Conclusão

Filmes são, em sua grande maioria, universos através dos quais o homem se relaciona com imagens construídas a partir de um processo de visualização onde a realidade se dá através do movimento e da produção de ambientes “imaginários” que são “construídos” para a ação. É aí, nesses ambientes imaginários, que os cineastas, diante da opção do uso de novas tecnologias da imagem, encontram a possibilidade de afirmação do real enquanto pura exterioridade nos fornecendo uma verdadeira “visão artificial” que nos faz pensar e sentir o mundo em função desse complexo sistema de representação. Este sistema sujeita a sociedade de uma maneira geral à poderosa organização de poder que controla a sistematização de imagens e as impõem, através da mídia, suas tecnologias, a circulação de clichês que reproduzem “verdades preestabelecidas”.

Sabe-se que em um processo dinâmico de causa e efeito a partir do desenvolvimento tecnológico e ideológico do século XX, o olho centralizado da tradição perspectivista que precedeu a câmara escura e a fotografia fixa na produção de imagem, teve como herdeiro o cinema. Por estar longe da imagem fotográfica e mais perto da imagem cinematográfica, costuma-se considerar que a realidade virtual é o mais provável novo estágio do cinema, correspondendo ao preenchimento tecnológico do seu poder ilusionístico. Atualmente, os mitos de eficiência e produtividade, da modernização e do desenvolvimento se associam ao consumismo norte-americano e mundial que incluem a comercialização de sonhos e fantasias (Jameson, 2004). O cinema, especialmente aberto à reprodução tecnológica, responde perfeitamente a essa tendência modificando de maneira decisiva a tradição de se preocupar com a noção de um estilo pessoal (comum ao entendimento de cinema como arte) e tende a se caracterizar como “montador de colagens” cuja “arte”

passa agora a depender do momento no trabalho no qual justaposições de imagens, anúncios e textos, se sobrepõem umas às outras como tentativa de expressão do mundo e da realidade contemporânea.

A “expressão pessoal” tão cara ao “cinema arte” de outrora, e agora subjugada aos ditames das novas tecnologias, determina um “modo de ação” pós-modernista no qual cineastas contemporâneos se apropriam dos textos e intertextos de uma sociedade de imagens e meios de comunicação, despojam-se do antigo interesse pela subjetividade ou psique e se entregam a uma nova forma de expressão. Através de inter-influências, acasalamentos, justaposições entre imagens de todas as qualidades – fotográficas, cinematográficas, videográficas, e infográficas – paisagens e ambientes sígnicos surgem em um “formato” espetacular capaz de instaurar novas ordens de sensibilidade. São “misturas” de meios tecnológicos coordenados pela informática e teleinformática, e a consequente “convergência das mídias” que através de processos designados por alguns como híbridos, tornou-se de forma decisiva o princípio constitutivo daquilo que vem sendo chamado de arte pós-moderna.

Hoje o cinema depende do espetáculo. E sua espetacularidade é um conjunto de valores estéticos (e técnicas) que finalmente inclui em si mesma uma “política”, ou no mínimo uma ideologia cultural expressa, através da exaltação da sua própria tecnologia e o que esta representa no contexto ideológico do seu tempo. Representa, nesse aspecto, o florescimento de posições estéticas a favor da “tecnologização” do aparato cinematográfico e de sua estetização completa, a favor de formas de narrativas que destacam os cenários, os movimentos, e o realce dado às novas realidades da grande metrópole que não tinha até então encontrado um tratamento visual condizente com sua proposta pós-moderna ou de “pós-modernização”. O cinema americano contemporâneo é, portanto, um espetáculo que está sujeito à

“tirania do sentido” (Aumont, 2004). O espetáculo construído pelo meio imagético e que se transformou em algo além da sua proposta inicial. Transformou-se na “espetacularidade pós-moderna”.

Notas

¹ Tem artigos publicados em revistas brasileiras (*Vivência, Cronos, Espaço & Cultura*) e internacionais (*Studies in Latin American Popular Culture*), e capítulos em livros internacionais: Cinematic Cities: Researching Films as Geographical Texts (191-201). In Blunt, Alison; Gruffudd, Pys; May, Jon; Ogborn, Miles; Pinder, David (eds) *Cultural Geography in Practice*. London: Edward Arnold Limited, 2003; e The Representation of Rio de Janeiro in Walter Salles Jr.'s *A Grande Arte* (121-126). In Clavaron, Yves; Dieterle, Bernard (eds). *Le Mémoire de Villes / The Memory of Cities*. Saint-Etienne: Jean Monet University Press, 2003.

² Muito já se falou sobre a relação entre o cinema e o teatro na medida em que o cinema narrativo “quase sempre traz o teatro dentro de si, atualiza gêneros dramáticos, envolve *mise-en-scène*” (Xavier, 1996a, p.247).

³ Remeto a texto não publicado de Ana Teresa Jardim Reynaud **A Espectacularidade no Cinema e no Teatro**, pesquisa em desenvolvimento no Centre de Recherches Universitaires Interdisciplinaires sur le Brésil. Université de Paris X – Nanterre, 2004.

⁴ Aumont (2004) faz uma interessante analogia entre o cinema e o automóvel.

⁵ Autores, diretores e atores trabalham, em nossos dias, nos dois meios e de forma alguma isso é uma novidade recente. Anos atrás, cineastas como D. W. Griffith, Sergei Eisenstein, René Fassbinder, Ingmar Bergman, Orson Welles e Luchino Visconti, entre tantos outros, exerceram atividades tanto no teatro quanto no cinema.

⁶ Em *Paisagens Urbanas* (2003), Nelson Brissac Peixoto se refere à “reorganização da visão” e à produção de um novo tipo de observador portador de um “novo e heterogêneo modo de olhar”. Peixoto (2003), e alguns autores norte americanos como Hal Foster (1988), se referem também à produção de uma “nova visualidade”. Esta última é sinônimo do que aqui determino como a nova espetacularidade.

⁷ De fato, o que se costumou denominar de cinema “de arte” ou “de vanguarda” seria o contrário: aquele que não utiliza tanto as possibilidades do espetáculo visual, concentrando-se mais no aspecto reflexivo do conteúdo, baseado em diálogos e narrativas bem elaborados.

⁸ Uma resistência geral ao espírito que repudia convenções e formas estabelecidas em nome da improvisação e da descoberta estética, é o espírito que já se apresentava no cinema *verité*, e de uma forma variada chega ao cinema contemporâneo (ou pós-moderno).

⁹ Susan Sontag (2004), por exemplo, chama a atenção, por um lado, para a nossa exposição constante ao espetáculo da dor humana, através do novo formato imagético espetacular da cobertura jornalística da guerra e, para as inúmeras críticas recentes que trouxeram à tona o debate sobre a espetacularização da tortura física em resposta ao filme de Mel Gibson, *A Paixão de Cristo* (2004).

¹⁰ Ver Peixoto (2003) para uma descrição e discussão da construção do “olhar contemplativo”.

¹¹ A “perda do sentido histórico” é uma característica do pós-modernismo recorrente em vários textos de Fredric Jameson.

¹² Jameson (2004) se refere às diferentes formas de produção, distribuição e exibição dos filmes que apareceram desde os anos 1960.

¹³ Alguma coisa muito parecida com a realidade representada no filme *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2003)

¹⁴ Na visão de Walter Benjamin, as galerias parisienses do século XIX eram comparadas a dispositivos óticos que conduziam o *flâneur* a outros lugares e tempos (Parente, 1999).

¹⁵ “Matrix faz uma leitura ingênua da relação entre ilusão e realidade. Os diretores se basearam em meu livro *Simulacros e Simulação*, mas não o entenderam. Prefiro filmes como *Truman Show* e *Cidade dos Sonhos*, cujos realizadores perceberam que a diferença entre uma coisa e outra é menos evidente” (p.26).

Referências bibliográficas

- Aumont, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. Campinas: Papius Editora, 2004.
- Bachelard, Gaston. *O Direito de Sonhar*. Rio de Janeiro: Bertrand do Brasil, 1991.
- Baudry, Jean Louis. “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus”. *Film Quarterly*, v.28, n.2, 39-47, 1974-75.

- Benjamin, Walter. **Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. vol.1. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- Boyer, Christine. **The City of Collective Memory**. Londres: MIT Press, 1994.
- Bresciani, Maria Stella. "Metrópoles: As Faces do Monstro Urbano (as cidades do séc. XIX)". **Revista Brasileira de História**, n. 8-9. São Paulo, 1984-85.
- Coelho, José Teixeira. **Moderno & Pós-moderno**. São Paulo: Iluminuras, 1995.
- Costa, Maria Helena B. V. "O Espaço Urbano e a Arquitetura em Matrix" (253-263). In Aldo A. D. da Silva e Alex Galeno (Orgs.), **Geografia Ciência do Complexus**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.
- Costa, Maria Helena B. V. "Paisagem e Simbolismo: Representando e/ou Vivendo o Real?". **Espaço e Cultura**, UERJ, n.15, 41-50, 2003.
- Costa, Maria Helena B. V. "Iconografias da Metrópole: O Espaço Urbano e a Arquitetura em Matrix". **Olhar**, UFSCar, n.09, 116-121, 2003b.
- Costa, Maria Helena B. V. "Espaço, tempo e a Cidade Cinemática". **Espaço e Cultura**, UERJ, n.15, 63-75, 2002.
- Deleuze, Gilles. **Cinema 2: Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- Foster, Hal. **Visions and Visuality**. Seattle: Bay Press, 1988.
- Giron, Luís Antônio. "A Verdade Oblíqua. Entrevista com Jean Baudrillard". **Revista Época**, 25-27, 9 de junho de 2003.
- Jameson, Fredric. **Espaço e Imagem: Teorias do Pós-moderno e Outros Ensaios**. Organização e tradução de Ana Lúcia de Almeida Gazzola. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.
- Jameson, Fredric. **Pós-Modernismo**. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- Lister, Martin. "Photography the Age of Electronic Imaging" (303-347). In Liz Wells (ed.), **Photography: A Critical Introduction**. Londres: Routledge, 2001.
- Manguel, Alberto. **Lendo Imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- McLuhan, Marshall. **Os Meios de Comunicação como extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- Metz, Christian. **Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- Oliveira, Rejane Pivetta. "Literatura, Cinema e Produção de Simulacros" (27-41). In Saraiva, Juracy Assmann. (org.). **Narrativas Verbais e Visuais**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.
- Parente, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin Editora, 1999.
- Parente, André. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.
- Peixoto, Nelson Brissac. **Paisagens Urbanas**. São Paulo: Senac São Paulo Editora, 2003.
- Reynaud, Ana Teresa Jardim. **A Espetacularidade no Cinema e no Teatro**. Pesquisa em desenvolvimento no Centre de Recherches Universitaires Interdisciplinaires sur le Brésil. Université de Paris X – Nanterre, 2004.
- Santaella, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: das Culturas das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- Sontag, Susan. **Regarding the Pain of Others**. New York: Picador, 2004.
- Subirats, Eduardo. **Da Vanguarda ao Pós-moderno**. São Paulo: Nobel, 1991.
- Tarkovskî, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- Xavier, Ismail. **O Olhar e a Cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- Xavier, Ismail. **Cinema e Teatro: A Noção Clássica de Representação e a Teoria do espetáculo, de Griffith a Hitchcock** (247-266). In Xavier, 1996a.
- Xavier, Ismail. **O Cinema no Século**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.