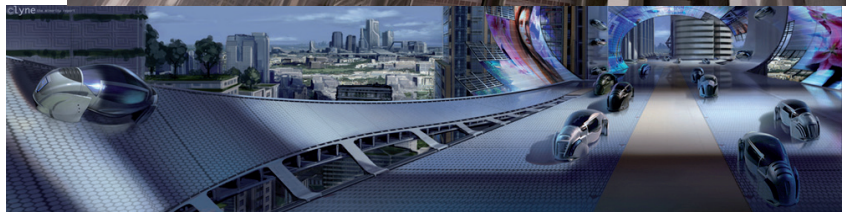


*A cena espetacular:
cinema e arquitetura urbana na
contemporaneidade*



Minority report (2002). Montagem.
cLyne

Maria Helena Braga e Vaz da Costa

Doutora em Estudos de Mídia pela Sussex University-UK/Inglaterra. Professora do Departamento de Artes e do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Pesquisadora do CNPq. Autora do livro *Cores & filmes: um estudo da cor no cinema*. Curitiba: Editora CRV, 2011. mhcosta@ufrnet.br

A cena espetacular: cinema e arquitetura urbana na contemporaneidade

Maria Helena Braga e Vaz da Costa

RESUMO

De uma maneira geral, o cinema contemporâneo tem fornecido uma verdadeira “visão artificial” da arquitetura urbana produzindo no espectador formas de percepção e sentimento do mundo que têm relação direta com um complexo sistema de representação. Este, subordinado continuamente ao processo de organização de poder e à sistematização de imagens impostas pela mídia, suas tecnologias, e seu modo de produção e circulação de clichês que reproduzem “verdades preestabelecidas”. Em acordo, este artigo discute os conceitos de pós-modernismo e espetacularidade no contexto da construção imagética do espaço arquitetônico da cidade contemporânea no cinema, através da análise da tendência estética e narrativa do cinema americano contemporâneo em construir “cenas espetaculares”. Esse artigo busca entender como essa tendência repercute na construção de uma nova estética fílmica de representação do espaço urbano.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; espaço urbano; pós-modernidade.

ABSTRACT

Generally, contemporary cinema has given an “artificial vision” of urban architecture which produces on the spectator new forms of perception and feeling about the world. This has a direct relationship with a complex representation system that has been continually subordinated to the process of media power and its modes of production and circulation of images and clichés that reproduce “pre-established truths”. This paper discuss about the concepts of post-modernism and spectacle within the context of the architectonic space of the modern city in the cinema. Through the analysis of the aesthetic and narrative tendencies of the Contemporary American Cinema in producing spectacular visual effects, which in themselves are a response, in the opinion of some authors, to post-modernism, this paper tries to understand how this new tendency influences on the process of constructing a new aesthetic for representing urban space.

KEYWORDS: cinema; urban space; post-modernity.



Este artigo alia o conceito de pós-modernismo ao de espetacularidade para discutir sobre a visualidade do espaço da cidade moderna no cinema. Através da análise da atual tendência estética e narrativa do cinema americano contemporâneo em construir “cenas espetaculares” que se conformam, segundo alguns autores, à uma tendência pós-modernista, esse artigo procura entender como essa tendência repercute na construção

de um novo formato de representação do espaço urbano.

Tradicionalmente associada ao teatro, a “espetacularidade” pressupõe uma representação “ao vivo”. No cinema, o termo “espetacularidade” não remete à noção de “ao vivo” tão bem incorporada ao teatro, pois neste caso as imagens são previamente captadas para, posteriormente, serem organizadas e editadas com o intuito de materializar uma visão de mundo. No cinema, apesar da imagem acontecer dentro dos limites do seu espaço próprio (a tela) e em oposição ao espaço (sala de exibição) de quem observa (o espectador) — semelhante ao teatro —, a experiência do espectador se dá de forma diversa. Ao atuar sobre as percepções sensoriais do espectador, através do processo da “ilusão do movimento” e da “impressão da realidade”, o cinema possibilita o “movimentar-se” por outros lugares. Claro que, “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”¹.

Mas a particularidade do aparato cinematográfico reside exatamente no fato de que o espectador é submetido conscientemente ao “fluxo perceptivo das manchas luminosas”, e sendo assim ele é envolvido e transportado a experiências e lugares distintos. Além disso, o cinema amplia a visão do mundo já que o aparato cinematográfico detém o poder do visível mostrando objetos da forma que não é possível a olho nu — um *close-up* nos coloca em um íntimo face a face com um personagem, e a câmera rápida nos permite visualizar o ato de desabrochar de uma flor, por exemplo.

Dada a sua primazia visual, o que a cena teatral apenas sugere pela configuração visível da cena, o cinema oferece enquanto mecanismo de visualização do real. Música e som, somados aos processos de corte e de montagem, jogam o espectador em ritmos perceptivos evocados e manipulados que o posicionam como *voyeur* — sentindo-se 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.

Filmes enquanto universos imagéticos circunscritos no aparato cinematográfico possibilitam ao espectador se relacionar 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 a tecnologia e o cinema contemporâneos encontram a afirmação do real enquanto pura exterioridade e têm nos fornecido uma verdadeira “visão artificial” que nos faz pensar e sentir o mundo em função desse complexo sistema de representação que tem sido subordinado diariamente ao processo de organização de poder e à sistematização de imagens impostas pela mídia, suas tecnologias, e seu modo de produção e circulação de clichês que reproduzem “verdades preestabelecidas”.

A espetacularidade no cinema: questões contemporâneas ou “pós-modernas”

A espetacularidade cinematográfica, a qual me referi mais detalhadamente em texto anteriormente publicado² foi gradualmente sendo atrelada

¹ AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papyrus Editora, 2004, p. 54.

² COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. A cidade como cinema existencial. *Rua: Revista de Arquitetura e Urbanismo*, Rio de Janeiro, n. 1, 2006, p. 34-43.

³ Ver COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. A imagem da cidade x a cidade da imagem. *Revista AV*, v. 1, n. 01, São Leopoldo, Unisinos, 2003, p. 43-50.

ao chamado cinema “popular”, *blockbuster*, o “cinema do entretenimento” associado à produção cinematográfica hollywoodiana e caracterizado fortemente por seus efeitos visuais e especiais.

No contexto desse “cinema popular”, os filmes de ficção científica e de aventura ao se popularizarem nos anos 1970, assumiram a condição de protótipos da espetacularização que invade o cinema a partir dos anos 1990. Os filmes dos anos 1970 introduziram clichês representativos relacionados a visões elaboradas sobre o futuro do espaço urbano que, por sua vez, se destacaram no desenvolvimento da ficção científica enquanto gênero cinematográfico solidificando a relação entre o cinema americano e a cidade moderna.

O “futuro” construído pelo cinema, em alguns momentos tomou a forma de uma urbe asséptica, um retrato sem retoques da metrópole moderna; em outros, se apresentou na forma de imagens não-utópicas do futuro, repletas de referências a temas caros e essenciais ao discurso modernista aparecendo como uma visão tradicional do futuro da cidade que é subvertida e representada tanto dentro do contexto de um imaginário coletivo que espelha um desconforto cultural, quanto das discussões sobre as mudanças na percepção do tempo e do espaço, o real e o virtual, o simulacro, a identidade e a memória. Normalmente, o que acontece no mundo da fantasia e ficção futurísticas é que a “cidade do futuro” é o lugar onde as profecias apocalípticas se tornam realidade³.

Entende-se, portanto, que a persistente ação da indústria cinematográfica no que se refere à construção de imagens espetaculares retratando as grandes metrópoles sucumbindo ao futuro desastroso e apocalíptico, acabou por sistematizar o entendimento e o desenvolvimento de um processo criativo e estético, que tem raízes na gênese da relação entre o cinema e o espaço moderno, na construção de novas percepções do espaço da cidade pelo cinema e, mais recentemente, nas imagens veiculadas através dos diferentes meios de comunicação, em particular a televisão.

Estas representações são um reflexo de uma época obcecada por resolver o problema de compreender a multiplicidade de construções e representações simultâneas que formam o mundo contemporâneo transformado pela rápida infraestrutura das tecnologias da informação e comunicação. São produto (ou talvez, em parte, a motivação) de uma ansiedade gerada pela necessidade de compreender e visualizar, em todo o seu potencial, as transformações atuais que estão ocorrendo globalmente em todos os níveis da experiência humana.

A nova espetacularização cinematográfica tem marcado presença e evoluído sistematicamente em filmes que estão nitidamente preocupados com uma estética do espaço urbano enquanto espetáculo visual. Filmes os mais diversos em termos de 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 da cidade moderna de maneira bem particular.

Desde os anos 1980 os processos tradicionais mecânicos e químicos da fotografia foram alargados pelo uso de câmeras digitais, scanners, programas especializados em processamento de imagem e novos modos de arquivamento, transmissão e exibição on-line. As tecnologias disponíveis, portanto, conduzem a uma interrupção na estabilidade analógica da ima-

gem fotográfica tornando-a então em um código digital intrinsecamente “fluido e maleável”⁴. Um aspecto adicional é o fator da continuidade histórica e ideológica, isto é, o fato de que a habilidade do computador para construir objetos no espaço está também 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 olho do espectador a partir de uma posição dada, e assim o fazem através da organização da informação sobre objetos, espaços.

Transformações conceituais (e práticas) fazem parte e constituem o âmago dessa surpreendente evolução narrativa do cinema proporcionada pela introdução e sistematização do uso constante de efeitos especiais. Concepções 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), *Procurando Nemo* (*Looking for Nemo*, Andrew Stanton e Lee Ilnkricht, 2003), *O clã das adagas voadoras* (*House of Flying Daggers*, Zhang Yimou, 2004) entre muitos outros. Nesses casos, a espetacularização não se restringe à representação de catástrofes ou expressões futurísticas.

Os filmes citados acima, não demandam narrativas complicadas já que o que se procura está à disposição: uma alta tecnologia de produção de efeitos especiais, 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. 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 “imagem espetáculo”, àquela que atrai a atenção por suas qualidades e efeitos de imagem, ou por sua artificialidade, é hoje parte essencial do cinema americano contemporâneo (com influência, claro, sobre cinemas de outras nacionalidades).

Essa “imagem espetáculo” intercambia-se a outras imagens e produz, através dos processos de citação, re-leitura, re-filmagem, etc. o que entendemos essencialmente por essa nova estética do cinema contemporâneo, que no meu ponto de vista causou o aparecimento e desenvolvimento da nova espetacularidade, e mais importante, apareceu como “resposta” aos processos da dita pós-modernidade. Trata-se agora da tomada pelo aparato cinematográfico de um novo posicionamento diante da “impressão da realidade” já mencionada.

Em defesa da espetacularidade, e contra críticas que apontam para o caráter alienante deste tipo de construção, pode-se dizer que não há uma unanimidade sobre o assunto já que em primeiro lugar, dificilmente se consegue condenar o espetáculo em que se apóia o cinema da atualidade já que hoje este é aceito, e até mesmo desejado em uma sociedade de consumo. Em segundo lugar, não há nenhuma evidência irrefutável de que a ficção produzida pelas novas tecnologias e efeitos especiais (virtuais ou não) é mais alienante do que qualquer outra forma de fabulação.

Fredric Jameson, um dos críticos culturais centrais no debate sobre o pós-modernismo confirma o seu projeto teórico e político prevenindo que se deve “historicizar sempre”, ou seja, os textos sejam do tipo que forem, ou em que formato sejam veiculados, devem ser inseridos em seqüências históricas e, portanto, o trabalho interpretativo deve considerar a historici-

⁴ *Idem, ibidem.*

⁵ JAMESON, Fredric, *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004, p. 14 e 15.

⁶ *Idem, ibidem*, p.23 e 24.

zação. O pressuposto do qual Jameson parte é mais do que conhecido: há uma correspondência entre a produção cultural e as experiências e modos de subjetividade nas sociedades capitalistas contemporâneas. 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”⁵.

Dentro dessa perspectiva, Jameson propõe um “terceiro momento” na sua teoria da visão: 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”⁶. As imagens produzidas hoje pelo cinema são auto-referentes, e sendo assim, mesmo tendo um significante com referência social, essas são produzidas com a nítida intenção de representar uma encenação da ficção como ficção, onde a imagem na maioria das vezes só remete a si própria. Aqui, o referente é transformado ou até mesmo aniquilado através da sua transformação “espetacularizada”.

O mundo digital nasceu e vem crescendo no terreno das formações socioeconômicas e políticas do capitalismo globalizado, como destaca Jameson. A turbulência social e política do nosso tempo — o conflito étnico, o ressurgimento do nacionalismo, a fragmentação urbana — têm a ver tanto com o “mundo lá fora”, a realidade concreta, quanto com o espaço virtual. Dessa forma, e 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.

O cinema como arte autônoma, expande-se até à digitalização ou à realidade virtual criando novos campos de ação. É compreensível que quando os cineastas apresentam novas propostas, o conceito estético seja questionado quanto à natureza da construção narrativa. Na verdade, sempre que algum cineasta começa a experimentar uma outra “linguagem”, distinta das que a precederam, as fronteiras, as funções, o lugar social e, sobretudo o conceito estético, acabam tendo de ser renegociados. Referindo-se à tecnologia e às “inovações cibernéticas”, e ao seu papel central na emergência do capitalismo tardio, Jameson propõe que elas deveriam ser vistas como um “logotipo cultural”. Em outras palavras, a tecnologia se tornou o próprio modo de auto-apresentação do capitalismo tardio e a maneira como se deve pensar em seu tempo. Segundo a tradição das técnicas modernistas, o cinema nessa “fase tardia” do capitalismo, se converte no equipamento básico e globalizado para a produção de mercadorias fetichizadas e de moda.

Conjunções entre arquitetura e cinema no espetáculo cinematográfico contemporâneo

Cinema e arquitetura são formas artísticas e práticas espaciais que constroem o espaço. Acompanhando a história do seu desenvolvimento, vemos que o cinema, enquanto meio de produção do espaço, sempre definiu a si mesmo tanto como uma prática arquitetônica, quanto como uma

prática urbana — uma arte das ruas, um agente no processo de construção de vistas urbanas, constantemente re-inventando o espaço.

Nos idos de 1937 o cineasta russo Sergei Eisenstein em seu artigo *Montage and architecture*, refletiu sobre a arquitetura do filme preocupando-se com o espaço. Buscando encontrar uma ligação entre a forma fílmica e a arquitetônica, Eisenstein “desenhou” um mesmo tipo de espectador para ambas. Analisando como o espaço fílmico e o espaço arquitetônico constituem uma experiência espacial para o espectador, ele desenvolveu uma teoria que interliga o filme à arquitetura por meio dos conceitos de mobilidade e imobilidade. Partindo do princípio de que existe uma “dinâmica da mobilidade” envolvida tanto na experiência fílmica quanto na arquitetônica, Eisenstein destacou um tipo de mobilidade comum a ambas: a mobilidade visual. Essa mobilidade diz respeito ao que Eisenstein denomina de “passagem” — aquele elemento “perceptual” que permite atravessar múltiplos espaços e tempos através da percepção visual da imagem do real e da imagem fílmica.

Pensemos na experiência espacial visualmente vivenciada por alguém que se desloca através de um objeto arquitetônico, um edifício, por exemplo. Isso nos permite entender e perceber formas de “passagens” visuais envolvidas nesse passeio através dos espaços concretos a que Eisenstein faz menção. Traçando um paralelo com a vivência do espectador de cinema que se expõe a uma série de imagens em movimento de espaços diversos, entendemos o processo comparativo articulado por Eisenstein quando se refere ao filme como o herdeiro concreto da rica possibilidade de uma viagem visual até então monopolizada pela forma arquitetônica. O transeunte, aquele que vive a experiência do e no espaço arquitetônico, e o reconhece pelas suas formas visuais, seria, na opinião de Eisenstein, o protótipo do espectador de cinema.

A noção de movimento na arquitetura passa agora a ser primordial para a teorização do espaço arquitetônico. Nesse momento o espaço arquitetônico passa a ser compreendido não apenas como simples volume e combinação de imagens, mas como uma série de imagens em seqüência. O cinema, em contrapartida, estabeleceu maneiras de visualização (em seqüência) das imagens arquitetônicas em relação ao tempo.

Na experiência visual produzida pelo cinema, o olho e a mente do espectador seguem uma rota imaginária produzida por uma série de objetos que através da percepção do olhar e da mente revelam-se em sua diversidade passando em frente ao imóvel espectador. No caso da arquitetura, Eisenstein argumenta, o espectador se movimenta levando o olhar e a mente através de uma série de fenômenos cuidadosamente dispostos que são observados com um “senso visual” estabelecido pelo percurso. Na verdade, a “passagem” é proporcionada pela definição de “montagem” de cenas visuais que são vivenciadas tanto através da experiência cinematográfica quanto da arquitetônica. É óbvio que, apesar da co-relação existente entre a percepção espacial produzida pelo cinema e pela arquitetura, existem diferenças — mas ainda assim, também essas diferenças, se dão por meio da “passagem” produzida através do “olho-espacial” (*spatial eye*).

Considerados sob essa perspectiva, filme e arquitetura passam a ser entendidos como práticas de representação escritas pelo mapa perceptivo e corporal, compartilhando uma mesma dimensão do viver que se configura no espaço da experiência. A dimensão da experiência e do

senso de proximidade entre o filme e a arquitetura remete a uma prática espetacular estabelecida primeiramente pela arquitetura e os seus espaços que delineiam o uso coletivo e o hábito da sua experiência, e depois pelo cinema que, ao seu modo, introduziu novos modos de experiência com a possibilidade de novos ângulos de visão.

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

Configurando o seu entendimento do local narrativo a partir de uma contigüidade espacial o espectador legitima ambas as experiências, do espaço arquitetônico e do espaço fílmico e as torna real “no interior de suas existências”. Pode-se afirmar que filme e arquitetura constituem espaços narrativos intersubjetivos estruturados no complexo contexto da mobilidade sócio espacial.

Na verdade, é através dessa matriz que se constroem novas paisagens, e novos discursos que comandam não apenas os contornos do espaço fílmico, mas principalmente o processo de redescobrir o espaço arquitetônico real, concreto. O cinema, recriando o espaço, constrói seus próprios espaços urbanos. Reagrupando e re-editando visões espaciais significativas, e nos fazendo reconhecer o lugar, o filme pode servir como (de)codificador da imagem mais verdadeira de um sentido de urbanidade e modernidade — aquela da nossa imaginação, dos nossos sonhos e pesadelos, da nossa experiência. Esse processo descende de uma tradição: pensar a “questão espacial” como inerente à condição fílmica, pois esta estaria diretamente relacionada com a condição de “ilusão do real” intrínseca ao aparato cinematográfico.

Os primeiros filmes do séc. XX, por exemplo, com suas “visões panorâmicas”, nada mais eram do que incorporações do desejo moderno de visualização do mundo, que por sua vez, tinha relação direta com a “atração” exercida pelo movimento das ruas e a circulação das pessoas na cidade. Nesses filmes, a câmera praticava movimentos circulares, verticais e horizontais, oferecendo “viagens visuais” através dos espaços urbanos que variavam das perspectivas panorâmicas no nível da rua, às vistas aéreas. Não apenas as vistas urbanas se movimentavam, mas a própria técnica de representação aspirava ao movimento; por isso mesmo, as câmeras eram colocadas sobre rodas, em carros, trens, barcos e até em balões para obtenção de vistas aéreas. A câmera, nesse momento, se tornou o veículo, um “meio de transporte” para o espectador, guiando-o através de múltiplas “passagens” através das novas percepções do espaço urbano moderno.

A experiência de “ver como um todo”, proporcionada pela arquitetura dos arranha-céu modernos que nos eleva e nos põe fora do alcance da cidade, nos distanciando da conturbação e do movimento frenético do espaço urbano e nos beneficiando com uma visão panorâmica a partir de um ponto elevado, por exemplo, é similar a do espectador de cinema. Em outras palavras, a experiência de, ao assistir um filme, visualizar a paisagem sob o ponto de vista aéreo, é também, de uma forma muito particular, um tipo de visão superior, que nos coloca também em uma posição segura nos revelando a paisagem urbana em sua totalidade e, às vezes, nos submetendo

à visualização de uma infinidade de imagens conseguidas e montadas a partir de diferentes perspectivas.

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

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

Meu argumento central é que, através da relação com a arquitetura, as representações fílmicas de nossas imaginações espaciais, que se deitam na história estrutural de um sistema formado pelo diálogo do espaço real com as imagens que construímos de nós mesmos através de meios de representação como o cinema, formatamos nossa percepção do espaço como um todo, incorporando-o a nossas mentes como uma totalidade e permitindo que a experiência da vida urbana “adquirir novos sentidos”.

No contexto de um novo sentido dado à experiência fílmica e sua espetacularização imagética do espaço e da arquitetura destaque, a guisa de exemplo, o caso específico da trilogia *Matrix*. O segundo filme da trilogia, *Matrix Reloaded* (Andy e Larry Wachowski, 2003) apresenta cenas de luta (conduzidas de maneira semelhante à introduzida pelo primeiro filme) e em destaque uma seqüência de perseguição de carros (e motos) na qual Agentes, Neo, Trinity e Morpheus estão envolvidos. Com duração de cerca de 20 minutos, a seqüência serve como “pretexto” para o uso de efeitos especiais que evidenciam e espetacularizam as imagens da perseguição e das lutas travadas entre os personagens na *highway* e as imagens das estruturas arquitetônicas (viadutos, estradas, edifícios) que servem como cenário.

Exaltando a criatividade e a capacidade tecnológica de construção de mecanismos de produção de efeitos especiais que constroem “qualquer cena ou imagem”. *Matrix Reloaded* é quase que unicamente “visual” (o *Revolution* segue a mesma linha) já que os diálogos são reduzidos ao mínimo (a seqüência 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” (em qualidade e rapidez) os efeitos especiais introduzidos originalmente pelo primeiro filme da trilogia.

Interessante, por um lado, é notar a intensificação, dos elos culturais desse filme com a tradição do cinema americano de construir cenas urbanas diretamente relacionadas às perseguições de carro, por exemplo, 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 “verossimilhante” e introduz uma outra forma (mais simples talvez

⁷ AUMONT, *op. cit.*, p. 126.

⁸ “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”. In: GIRON, Luís Antônio. *A Verdade Oblíqua*. Entrevista com Jean Baudrillard. *Revista Época*, 9 de jun. 2003, p. 26.

⁹ OLIVEIRA, Rejane Pivetta. Literatura, cinema e produção de simulacros. In: SARAIVA, Juracy Assmann. (org.). *Narrativas verbais e visuais*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

em termos de conteúdo) de identificação da experiência que aqui se baseia, e depende, exclusivamente da espetacularidade da imagem produzida através de efeitos especiais.

A “comunicação com o espectador” implícita na narrativa clássica cinematográfica Hollywoodiana, o que Andrei Tarkovski definiu como “linguagem emocional e contagiante da arte”, não termina com a comunicação da emoção, pois visa mais: “o efeito de conhecimento, de iluminação, de revelação”⁷. 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: como sabemos que o que se experiencia 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 procurado entender o impacto que essa nova estética exerce na apresentação e na construção das questões filosóficas que eles discutem.

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 Jean Baudrillard, em entrevista à Luiz Antônio Giron⁸, ter criticado *Matrix* por manter o conceito de real, um exame mais detalhado das imagens construídas pelos filmes mostra que estas trabalham no sentido de abalar (minar) qualquer divisão simplista entre realidade e simulação.

Baudrillard ao analisar a cultura e a sociedade contemporâneas, 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. 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-modernidade⁹.

Na perspectiva de Baudrillard, o mundo é considerado como dominado por condicionamentos culturais, e o simulacro constitui-se em uma afirmação da aparência. Nesse sentido, o simulacro aparece como uma alternativa de diálogo com as imagens que surgem a partir das relações que as instituem, a utilização de uma nova estética do espaço urbano por filmes como *Matrix* pode ser 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.

O que pretendo destacar aqui é o seguinte: que a evolução dos processos computacionais de produção de imagem chegou ao excesso da espetacularização do desenvolvimento de uma realidade virtual que parece configurar um novo estágio do cinema modificando a forma do filme.

Uma nova tendência. Um novo cinema?

Sabe-se que em um processo 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. Acompanhando essa evolução, por estar muito longe da imagem fotográfica e mais perto da imagem cinematográfica, costuma-se considerar que a realidade virtual seria um novo estágio do cinema, correspondendo ao preenchimento tecnológico do seu poder de criar ilusões, fantasias, utopias. 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 fantasias¹⁰. 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 que justaposições de imagens, anúncios e textos se interconectam e sobrepõem uns aos outros para expressar o mundo e a 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, vídeográficas, e infográficas — paisagens e ambientes surgem numa arquitetura capaz de instaurar novas ordens de sensibilidade. São “misturas” de meios tecnológicos coordenados pela informática e teleinformática, e a conseqüente “convergência das mídias” que segundo Santaella, “transformou as hibridizações das mais diversas ordens em princípio constitutivo daquilo que vem sendo chamado de ciberarte”¹¹.

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 estética, a favor de formas de narrativas que destacam os cenários, os movimentos, e o realce dado às novas realidades da grande metrópole pós-moderna que ainda não tinha até então encontrado um tratamento visual como matéria prima. O cinema americano contemporâneo é, portanto, um espetáculo que está sujeito à “tirania do sentido”¹². O espetáculo construído pelo meio imagético e que se transformou em algo além da sua proposta inicial. Transformou-se na “espetacularidade pós-moderna”.



Artigo recebido em março de 2011. Aprovado em setembro de 2011.

¹⁰ JAMESON, *op.cit.*

¹¹ SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003, p.135 e 136.

¹² AUMONT, *op. cit.*

