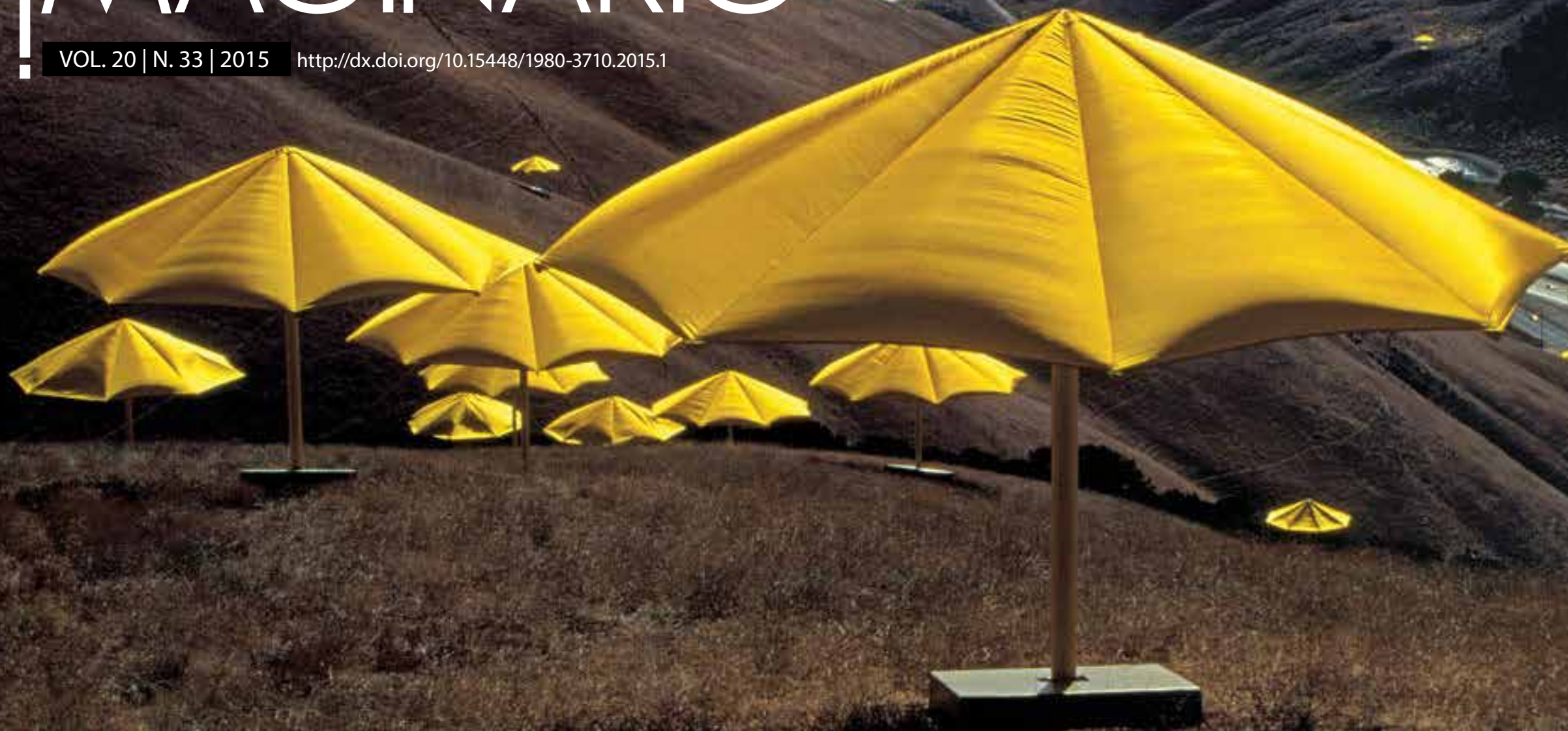


sessões do MAGNÁRIO

VOL. 20 | N. 33 | 2015 <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2015.1>



CURTA NOSSA
PÁGINA



Crédito: Christo and Jeanne-Claude The Umbrellas, Japan-USA, 1984-91 Photo: Wolfgang Volz © 1991 Christo

P.01

Um milhão de amigos no *RJTV*:
o telespectador como produtor
de conteúdo

Christina Ferraz Musse e
Cláudia de Albuquerque Thomé

P.10

Sobre *Sete ondas verdes espumantes*:
diálogos entre estética poética, *road
movie*, literatura...

Dieison Marconi Pereira

P.95

Percepções estéticas da comunicação
contemporânea: entrevista com
Vincenzo Valentino Susca

Fernanda Lopes de Freitas,
Isabella Smith Sander e Karina Weber

Cidade-cinema: elementos para a análise das cidades e distopias do cinema

*Cinema-cities: elements
for the analysis of cities and
dystopias in cinema*

José D'Assunção Barros¹ 

Resumo

Definem-se como “Cidades-Cinema”, para efeito de desenvolvimento conceitual, as cidades idealizadas pelo Cinema a partir de produções fílmicas específicas. A ênfase recai sobre as cidades imaginárias e realistas produzidas pelo Cinema de diversas épocas, examinando elementos de sua arquitetura, espacialidade, organização social, e buscando perceber a sua articulação com o roteiro do filme. A hipótese de trabalho apresentada é a de que mesmo as cidades imaginárias sempre expressam, de alguma forma, os medos, angústias, anseios, esperanças ou demandas da sociedade que as produziu. Neste sentido, operacionaliza-se aqui a postura metodológica que considera o real e o imaginário não como dimensões separáveis, mas complementares e constituintes de uma unidade complexa.

Palavras-chave

Cinema; cidade; imaginário.

Abstract

In his essay, we are going to define as “City-Cinema”, in order to get a conceptual development useful for the studies of Cinema. The emphasis is directed to the realistic and Imaginary Cities produced by the Cinema of different times, in order to examine elements from its architecture, spatiality, social organization, and also searching to perceive its articulation with the film plan. The hypothesis is that the even the imaginary cities always show the fears, angusties, desires, hopes and demands of the society which have produced the film. In this way, we apply here the methodological posture that considers the Real and the Imaginary not as separated dimensions, but complementary and inserted in a complex unity.

Keywords

Cinema; city; imaginary.

Introdução: “Cidade-Cinema” como conceito

Neste ensaio, estaremos propondo a sistematização de um conceito com vista ao estudo do Cinema nas áreas de História, Sociologia, Comunicação e outras perspectivas científicas. A experimentação conceitual é inédita, e presentemente já a estamos aplicando a objetos de estudo específicos dentro da temática do Cinema e das produções fílmicas. O conceito proposto é o de “Cidade-Cinema”. Em primeira instância, mas atentando para algumas especificidades que serão delineadas mais adiante, o conceito de Cidade-Cinema objetiva uma sistematização do vocabulário utilizado com vistas aos estudos dedicados às cidades idealizadas pelo Cinema a partir de produções fílmicas específicas.

Uma “Cidade-Cinema”, para avançar em maior nível de profundidade com a conceituação proposta, é rigorosamente falando qualquer cidade produzida por uma criação fílmica que, dotada de forte singularidade, desempenhe um papel essencial ou estruturante para a trama, não importando se a cidade-cinema em questão é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, ou se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que já tenha existido, em algum momento, na realidade histórica. Deste modo, a imaginária “Gotham City”, de *Batman* (1989)², ou a histórica Roma reconstruída em *Gladiator* (2000)³ são ambas Cidades-Cinema, assim como a Nova York ou a Paris de nosso tempo que reaparecem, reconstruídas de alguma maneira, em inúmeros filmes e seriados para a televisão, como é o caso por exemplo da Nova York de *Sex and the City* (1998-2004)⁴. Ao lado das representações de cidades reais, aparecem ainda através dos recursos da invenção ou da re-invenção – ou como “construções imaginárias” propriamente di-



tas – tanto as cidades puramente fictícias localizadas pelo cinema no futuro, no presente, no passado, ou em “lugar-nenhum” – cidades estas que obviamente passam a ser identificadas por um nome novo e que não apresentam referências a cidades já existentes – como também as cidades igualmente fictícias que são radicais reconstruções de cidades conhecidas, tal como ocorre com os filmes que tematizam épocas futuras e que se propõem a apresentar a Los Angeles de meados do século XXI ou a Nova York do século XXIII. Há, portanto, um quadro bastante amplo de possibi-

lidades voltadas para a criação de cidades-cinema, e nele podemos vislumbrar três posturas fundamentais do autor fílmico com relação às realidades urbanas que estão sendo apresentadas nesta ou naquela película: a “Representação”, a “Invenção” e a “Re-invenção”.

Antes de discutirmos cada uma destas três posturas fundamentais, deve-se ter em mente um pressuposto fundamental, para que apresente efetiva utilidade o conceito de “cidade-cinema”, e que este não se converta de uma categoria vazia na qual “tudo cabe”. As Cidades-Cinema devem ser vistas como elementos sempre funda-

mentais na trama fílmica, e não apenas como meros cenários nos quais as ações se desenvolvem. Deste modo, as cidades-cinema são quase, por assim dizer, grandes personagens no filme: se as retirássemos subitamente da trama com suas características e singularidades, se as substituíssemos por outras cidades ou ambientes urbanos, o filme ou parte do enredo perderia praticamente o seu sentido. Assim, Gotham City – a cidade sombria e gótica na qual se desenvolve uma peculiar batalha contra o crime – é de alguma maneira a face mesma de Batman, o homem-morcego; e, enquanto isso, a Roma que devora implacavelmente os seres-humanos na arena do Coliseu constitui aquilo que estrutura as próprias ações possíveis de *Gladiator*, da mesma forma que as complicadas e singulares personagens femininas de *Sex and the City* só poderiam existir, tal como são, na Nova York contemporânea reconstruída pela série de maneira tão singular. Para já mencionarmos dois exemplos que teremos oportunidade de analisar mais adiante, *Metrópolis*, a cidade futurista de Fritz Lang (1926), não é mais do que a concretização arquitetônica de uma sociedade radicalmente bi-dividida, cindida em dois, e que se estende simultaneamente em direção às alturas privilegiadas e aos subterrâneos miseráveis que se enraízam na terra; e a Los Angeles futurista de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) poderá nos revelar ser o mais adequado ambiente para aquela singular caçada de replicantes rebeldes que recoloca em cena, de forma velada, problemas de identidade tão típicos da pós-modernidade. As cidades-cinema, enfim, compõem uma totalidade conjuntamente com as tramas que nelas se desenvolvem, com os problemas que as materializam, com os personagens que nelas se movimentam.

A estes exemplos de cidades-cinema tão intensamente singulares, poderíamos contrapor as inúmeras cidadezinhas do interior americano que se oferecem

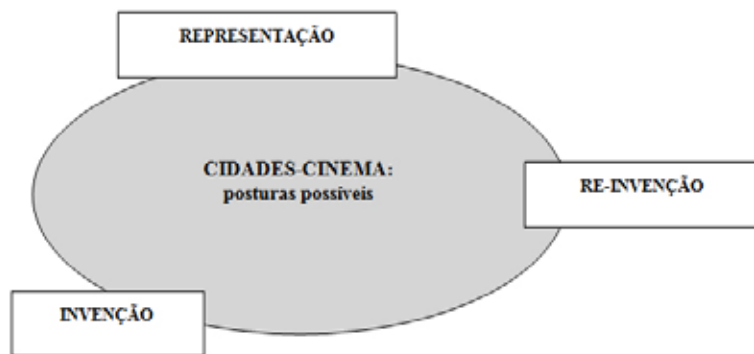
como palco para enredos hollywoodianos menores povoados por adolescentes nerds, jogadores de futebol-americano e líderes de torcida feminina. Substituir umas pelas outras não afetaria as tramas de cada um destes filmes, e de fato não nos lembramos mais do nome destas cidades carentes de maior singularidade quando se encerra o filme, porque elas não eram importantes senão como espaço no qual se movimentavam os personagens. Aqui se firma um contraste. Enquanto as insossas cidades-cenário de boa parte dos filmes e séries televisivas não se apresentam senão como espaço urbano que enquadra as ações nestas tramas cinematográficas mais previsíveis, já as autênticas Cidades-Cinemas se afirmam como matéria e espírito (metaforicamente falando) dos próprios filmes que as fizeram aparecer como verdadeiros acontecimentos. *A Metrópolis* de Fritz Lang invade a tela como a própria carne de uma sociedade bi-dividida; a Nova York de *Sex and the City* se oferece como esqueleto para as neuroses e inseguranças cotidianas de suas personagens femininas e masculinas no que tange ao Amor e ao Sexo; Gotham City, para parodiar uma célebre obra de Ernst Kantorowicz (1895-1963) sobre o Poder Régio na Idade Média, tornou-se o segundo corpo sombrio de Batman, cujo símbolo paira sobre os seus céus noturnos por força de sinistros holofotes surgidos de nenhum-lugar (Kantorowicz, 2000). A Cidade-Cinema é simultaneamente a carne de uma trama, e um gigantesco personagem da mesma.

Avancemos ainda mais na conceituação proposta. Convém deixar por estabelecido que – independente de ser uma “representação”, uma “invenção” ou uma “reinvenção” – qualquer cidade-cinema é sempre real e imaginária simultaneamente. De fato, qualquer tentativa de figurar uma cidade singularizada no Cinema ou na Li-

teratura (e, porque não dizer, também na historiografia) é atravessada de ponta a ponta por Imaginação e Realidade. Uma cidade-cinema – mesmo aquelas que foram desenhadas pelo diretor e roteiristas com a pretensão de utilizar tintas rigorosamente realistas ou com base em um projeto de trazer às telas uma realidade urbana fielmente copiada do mundo vivido – está indelevelmente vinculada ao jogo de imaginação e realidade ao qual não se pode furtar nenhum artista criador. Dito de outra forma, toda cidade-cinema é suficientemente estranha, recortada ou deslocada em relação à realidade vivida para colocar um problema para o seu analista, e em contrapartida é suficientemente familiar às demandas do nosso tempo (do tempo do cineasta ou do escritor) para que, a princípio, esteja assegurada a possibilidade de que lhe sejam decifradas as fortes ligações com a realidade social (extra-fílmica) que a estrutura. Assim, independente do fato de que haja um projeto de representar fielmente a realidade vivida, ou, ao contrário, de imaginar com liberdade total uma supra-realidade, todo autor deve pagar o seu quinhão ao Imaginário e à Realidade, mesmo que disto não se aperceba. E é exatamente este encontro entre Imaginário e Realidade atualizado pela criação fílmica ou literária que coloca para o analista um problema interessante, útil para a história e para a vida.

Ademais – e essa é outra questão de máxima importância para os estudos historiográficos sobre o Cinema – toda análise, ela mesma, é também atravessada pela imaginação e realidade relacionadas ao próprio analista. No caso das cidades-cinema, há que considerar que as questões que podem ser colocadas pela sua análise são também questões que adquirem sentido, de alguma maneira, através da nossa própria realidade urbana e dos problemas que nos afligem. Simultaneamente aprisionado e livre no interior dos limites impostos pela

sua sociedade e pela sua época, o historiador que olha analiticamente para uma produção fílmica de modo a compreender uma determinada cidade-cinema traz consigo o viés de sua própria época, da sociedade e das circunstâncias que estruturam o seu olhar, dos diálogos que estabelece com seus pares historiadores naquele momento, e nesta complexa operação termina por enxergar não apenas o outro, mas também a si mesmo, para além de deixar com o seu texto de análise um documento igualmente interessante para o futuro, passível de novos olhares por outros que ainda virão. Mas, por ora, retornemos ao nosso foco de discussão, no sentido de dar a entender do que se trata quando falamos das modalidades da “representação”, da “invenção” e da “reinvenção” para as cidades-cinemas colocadas em cena pela filmografia de todas as épocas.



Quadro 1. Modalidades de construção de Cidades-Cinema

Um cineasta está trabalhando com a ideia de “Representação” quando pretende passar ao seu espectador a ideia ou a sensação de que aquela cidade, que está sendo apresentada na tela, efetivamente existe ou um dia existiu. Deste modo, neste tipo de cidade-cinema o espectador já não se pergunta se aquela cidade corresponde ou não à realidade – ele simplesmente a aceita e se concentra no filme ao qual está assistindo. A

Paris setecentista apresentada no filme *O Perfume* (Tom Tykwer, 2006)⁵, baseado literalmente na obra literária de autoria do escritor alemão Patrick Süskind (n.1949), é desenhada para o espectador com vivas cores de realidade. Particularmente neste filme os espectadores, bem como os leitores de Patrick Süskind (que além de literato era historiador), podem quase que sentir os odores da Paris que vai sendo descrita a cada cena e bloco narrativo. É inteiramente fictícia a história que ali se desenvolverá: a de um assassino que tinha o dom incomum de sentir todos os cheiros à sua volta, mesmo à distância e com absoluta precisão, como se estes fossem acordes musicais dos quais podia perceber cada nota em sua intensidade e timbre específico⁶. A Paris dentro da qual se desenvolve a trama, contudo, é apresentada ao leitor sob o signo da Representação de uma Paris real – uma Paris histórica, tal como esta teria sido no século XVIII – e não sob o signo da Ficção⁷. Note-se adicionalmente que somente Paris – esta Paris dos fedores e dos perfumes que é redesenhada por Patrick Süskind – poderia abrigar um enredo como o proposto para a trajetória do assassino Jean-Baptiste Grenouille.

Consideremos agora a Nova York apresentada pela famosa série televisiva *Sex and the City* (1998). Certamente tem-se aqui uma Nova York que tenta transmitir ao espectador da série uma viva impressão de realidade, de que aquela Nova York pode ser encontrada efetivamente em nossos dias com seus peculiares personagens e sua dinâmica social bem específica. Mas é também uma Nova York que apresenta lugares inventados (bares, clubes, ambientes, vizinhanças), entremeados com os fluxos e fixos que podem ser encontrados na Nova York real. Ao mesmo tempo, ao lado de situações que retratam um cotidiano bem próximo daquilo que um habitante ou viajante podem encontrar nesta

cidade, há também situações novas, inusitadas, que fazem desta Nova York uma outra cidade que não a Nova York que pode ser efetivamente visitada na vida real. Trata-se, portanto, de uma Nova York imaginária, apesar de fortemente ancorada em um estatuto de realidade que lhe é conferido pelos autores.

Ainda sob o signo da Representação, mesmo as cidades-cinema colocadas em cena pelo gênero fílmico dos Documentários implicam em um recorte singular atravessado por imaginação e realidade⁸. A cidade de Salvador trazida às telas por *Cidade das Mulheres* (2005), documentário de Lázaro Faria que busca recuperar o cotidiano e as questões sócio-culturais que se desenvolvem em torno do Candomblé e da função da Mulher como organizadora desta realidade sócio-cultural, é na verdade um recorte perspectivado por certo ponto de vista, concomitantemente remodelado pelas entrevistas que prestam depoimentos, e que não deixa em nenhum momento de ser, em algum nível que seja, uma construção imaginária atravessada pela realidade, ou, visto ao inverso, uma construção com pretensões realistas atravessada pela imaginação ordenadora, modeladora, perspectivada pelo autor, interferida pelas posições sociais e políticas assumidas conscientemente ou incorporadas inconscientemente. O exemplo é também particularmente oportuno para ilustrar a intertextualidade fílmica, já que Lázaro Faria retoma o fio condutor do livro homônimo escrito por Ruth Landes (1908-1991), no qual a antropóloga americana apresenta os resultados de uma pesquisa que fez na Bahia em 1930. Qualquer outro exemplo poderia ser citado. A dimensão imaginária que acompanha a todo e qualquer Documentário não lhe reduz o valor científico; antes, enriquece-o.

As posturas da “Invenção” e da “Reinvenção” aproximam-se uma da outra através do mesmo viés que as

opõe frontalmente à modalidade da “Representação”. Aqui, o cineasta não se preocupa mais em favorecer no espectador a emergência de uma sensação de que aquela cidade-cinema (histórica ou contemporânea) corresponde a uma realidade concreta. Nas cidades-cinemas “reinventadas”, embora haja uma referência a cidades reais (Paris, Rio de Janeiro, Nova York, Los Angeles) fica clara a sua dimensão fictícia. A situação mais comum é a das cidades que se localizam em um futuro imaginário: A Los Angeles de 2019, em *Blade Runner*, ou a Nova York do século XXIII, em *O Quinto Elemento* (Luc Besson, 1997), são obviamente construções imaginárias, projetando a imaginação para como seriam aquelas cidades no futuro. Situar uma cidade contemporânea no futuro já a introduz, necessariamente, no plano da “Reinvenção”.

O cinema futurista também oferece frequentemente cidades-cinema produzidas sob a perspectiva da “Invenção” – tal como é o caso da *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926) – mas nada impede que sejam inventadas cidades-cinema correspondentes ao Presente, ao Passado, ou sem referência a temporalidades definidas. “Gotham City”⁹ – a cidade ao mesmo tempo gótica e moderna que nos é trazida pelo filme *Batman* (1989) – é uma destas cidades de referência temporal ambígua, embora se suponha que estejamos no Presente. *Dark City* (1998), estranha e inquietante cidade na qual a noite se perpetua interminavelmente, e que, conforme oportunamente veremos, é na verdade reconstruída diuturnamente por alienígenas sem que seus habitantes disto se apercebam, também não se encontra em nenhuma temporalidade explicitada. Temos ainda a “invenção” estabelecida sobre uma temporalidade indefinida – embora também aqui se suponha que estejamos no Presente, ou ao menos em um passado recente – com as criativas cidades inventadas por Dias Gomes (1922-1999) para a televisão

brasileira, tal como a “Saramandaia” (1976), a “Sucupira” de *O Bem Amado* (1973) e a “Asa Branca” de *Roque Santeiro* (1985)¹⁰. De todo modo, a imersão destas cidades inventadas por Dias Gomes em um caldo cultural brasileiro bem característico, e mais propriamente baiano, e a sua referência simbólica, irônica e por vezes quase direta aos tipos políticos e sociais do país, fazem destas “cidades inventadas” experiências que ombreiam em veracidade com as “cidades representadas” que se referem a realidades urbanas já existentes. Aqui teremos, por assim dizer, “cidades inventadas” que estão mergulhadas por inteiro em um contexto (contemporâneo ou histórico) que se mostra bastante real no que se refere às questões sociais que as estruturam, e que terminam por inscrever as cidades de Dias Gomes no mapa do Brasil real, apesar de nunca terem existido.

Situação bem distinta ocorre com as “cidades inventadas” que remetem não a um contexto real conhecido, mas sim a um contexto que é ele mesmo igualmente inventado, como é o caso das cidades que estão situadas em um Passado Imaginário criado pelo cineasta ou pelo autor literário, tal como ocorre por exemplo nas cidades-cinema que, em *Conan o Bárbaro* (1982)¹¹, inventam civilizações pré-glaciais e pós-diluvianas de uma época que antecede a própria História¹². Nos filmes protagonizados por Conan, as cidades mais civilizadas mostram-se corruptas e decadentes, mergulhadas na libertinagem e amarradas pela burocracia, e contrastam com a postura mais ética e heróica dos guerreiros que atravessam o mundo em busca de aventuras. É interessante notar que estas aventuras idealizadas em 1932 respiram o mesmo clima de decepção com a vida moderna que irão inspirar, na Alemanha da mesma época, o surgimento do cinema expressionista. Mas enquanto os expressionistas radicalizam a experiência do Desespero, da Angústia e da Soli-

dão através de personagens sombrios como o *Nosferatu* de Murnau (1922)¹³ ou como os vilões capitalistas da *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), já os personagens heróicos que acompanham *Conan* se oferecem de alguma maneira como refúgio para o heroísmo e para a ética guerreira, e com destacada coragem procuram enfrentar alternadamente seres sobrenaturais e seres-humanos corrompidos por uma civilização decadente que naquele passado imaginário já está em ruínas. Registremos, portanto, que tanto nestes romances de aventuras míticas e bárbaras, como na filmografia expressionista, existem demandas de fundo que estão rigorosamente presentes na realidade contemporânea daqueles que os escreveram. No *Conan* imaginado por Robert Howard (1906-1936), particularmente, o contraste entre o herói bárbaro e a civilização decadente lança uma luz particular sobre as decepções de parte da intelectualidade ocidental diante dos rumos que iam sendo tomados pela modernidade no período das Guerras Mundiais e do entre-guerras.

Experiências ainda mais óbvias de cidades-cinema produzidas como “Invenção” podem ser evocadas por cidades fantásticas e surreais que sequer remetem a este mundo, tal como aquelas apresentadas pela trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), filmografia baseada na obra de mesmo nome escrita entre 1937 e 1949 por Tolkien (1892-1973), e que correspondem a um tempo e a um espaço inteiramente imaginários¹⁴. Destarte, estaremos frisando a cada instante, veremos que mesmo a mais fantasiosa e surrealista das cidades-cinema acaba necessariamente por se referir, ainda assim, a questões de fundo bastante reais.

Para registrar uma curiosidade, pode também ocorrer a convivência ou o encaixe de cidades-cinema “representadas”, “inventadas” ou “reinventadas” no mesmo filme. Exemplo eloqüente, a ser examinado em oportu-

nidade futura, é o dos filmes que tematizam as realidades virtuais. Assim, uma “cidade-cinema representada” – a Nova York dos anos 1990 ou a Chicago dos anos 30 – pode estar encaixada sob a forma de realidade virtual em uma Los Angeles Futurista (*Décimo Terceiro Andar*, Josef Rusnak, 1999) ou nos sonhos produzidos por seres-humanos adormecidos em uma Não-Cidade dominada por máquinas (*Matrix*, Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999).

O conceito de Cidade-Cinema, enfim, mostra-se operacional para o estudo de produções fílmicas nas quais a Cidade desempenhe um papel de primeiro plano, como parte importante da trama (e não apenas cenário secundário), ou mesmo, em alguns casos, quase se apresentando como um personagem mesmo. Uma série de pesquisas distintas pode ter aqui uma base teórica útil para a análise de filmes nos quais a cidade desempenhe um papel central na trama e estruturação da obra.

Referências

BUSHNELL, Candace. **Sex and the City**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

GRIERSON, John. Primeiros Princípios do Documentário. In: **Revista Cinemais**, n.8, pp. 65-66, nov./dez. de 1997. Campinas

HARDLY, Forsyth. **Grierson on documentary**. Los Angeles: University of Califórnia Press, 1966.

HOWARD, Robert E. A fênix na espada. In: HOWARD, Robert E. **Conan, o Cimério**. v. 1. São Paulo: Conrad, 2006.

KANTOROWICZ, Ernst H. *Os Dois Corpos do Rei – Um estudo sobre teologia medieval*. Rio de Janeiro: Cia das Letras, 2000.

LANDES, Ruth. **A Cidade das Mulheres**. Rio de Janeiro: Editora da UFJ, 2002.

SÜSKIND, Patrick. **O Perfume** – história de um assassino. São Paulo: Record, 2002

TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2002

Referências audiovisuais

BESSON, Luc. **O Quinto Elemento**. [Filme-vídeo]. Direção de Luc Besson. França, 1997. 127 min. color. son.

BURTON, Tim. **Batman**. [Filme-vídeo]. Direção de Tim Burton. EUA, 1989. 126 min. color. son.

SCOTT, Ridley. **Blade Runner**. [Filme-vídeo]. Direção de Ridley Scott. EUA, 1982. 118 min. color. son.

FARIA, Lázaro. **Cidade das Mulheres**. [Filme-vídeo]. Produção e direção de Lázaro Faria. Brasil, 2005. 72 min. color. son.

JACKSON, Peter. **O Senhor dos Anéis – a Sociedade do Anel**. [Filme-vídeo]. Direção de Peter Jackson. EUA, 2001. 178 min. color. son.

KING, Michael Patrick. **Sex and the City**. [Filme-vídeo]. Direção de Michael Patrick King. EUA, 2008. 148 min. color. son.

LANG, Fritz. **Metropolis**. [Filme-vídeo]. Direção de Fritz Lang. Alemanha, 1926. 140 min. p&b. mudo.

MASON, Andrew; PROYAS, Alex. **Dark City**. [Filme-vídeo]. Produção de Andrew Mason e Alex Proyas, direção de Alex Proyas. EUA, 1998. 101 min. color. son.

MILIUS, John. **Conan, o Bárbaro**. [Filme-vídeo]. Direção de John Milius. EUA, 1982. 129 min. color. son.

MURNAU, F. W. **Nosferatu**. [Filme-vídeo]. Direção de F. W. Murnau. Estrônia, 1922. 94 min. p&b. mudo.

RUSNAK, Josef. **Décimo Terceiro Andar**. [Filme-vídeo]. Direção de Josef Rusnak. EUA, 1999. 100 min. color. son.

SCOTT, Ridley. **Gladiador**. [Filme-vídeo]. Direção de Ridley Scott. EUA, 2000. 155 min. color. son.

TYKWER, Tom. **Perfume – a história de um assassino**. [Filme-vídeo]. Direção de Tom Tykwer. França /Espanha/Alemanha, 2006. 147 min. color. son.

WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Larry. **Matrix**. [Filme-vídeo]. Direção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. EUA, 1999. 129 min. color. son.

Notas

1 Doutor em História pela Universidade Federal Fluminense. Professor Adjunto da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ, Rua Capitão Chaves, nº 60, Centro, CEP: 26221010, Nova Iguaçu/RJ, Brasil). E-mail: jose.d.assun@globomail.com.

2 Batman, célebre personagem da HQ criado em 1939, chega às telas em 1989, em um filme de Tim Burton (n.1958) com roteiro de Sam Hamm e Warren Skaaren, livremente baseado nos personagens e enredos criados por Bob Kane (1915-1998) e Bill Finger (1914-1974) e posteriormente desenvolvidos por outros autores como Frank Miller (n.1957). O filme foi produzido e

- distribuído pela Warner Bros e estrelado por Michael Keaton no personagem principal, além das atuações de Jack Nicholson (Coringa) e Kim Basinger (Vicki Vale). Três outros filmes foram produzidos posteriormente por Tim Burton (*Batman, o Retorno* – 1992) e Joel Schumacher (*Batman Forever* – 1995; e *Batman e Robin* – 1997).
- 3 *Gladiator* (2000) foi dirigido por Ridley Scott (n.1937) e teve roteiro escrito por David H. Franzoni, John Logan e William Nicholson. O filme foi produzido e distribuído pela Universal Pictures e DreamWorks, e foi estrelado por Russell Crowe (Maximus), Joaquin Phoenix (Commodus), Richard Harris (Marcus Aurelius), Djimon Houson (Juba) e Connie Nielsen (Lucilla). O ambiente histórico é o Império Romano do final do governo de Marco Aurélio (121-180 d.C) e início do governo de Commodus (161-192 d.C). Um detalhe particularmente interessante do filme é que, para recriar o ambiente do Coliseu, Ridley Scott fez com que fosse erguida uma réplica do anfiteatro romano em tamanho natural no Marrocos, onde ocorreu boa parte das filmagens. O empenho em recriar rigorosamente o ambiente da Roma antiga, por outro lado, contrapõe-se a certas adaptações no que se refere aos personagens históricos reais: na película, por exemplo, Commodus assassina seu pai Marco Aurélio para assumir a posição de Imperador; mas na realidade histórica sucedeu-o após Marco Aurélio falecer em virtude de ter contraído a peste em uma campanha no Danúbio, contra os marcomanos.
 - 4 A série *Sex and the City* – estrelada por Sarah Jessica Parker (Carrie Bradshaw), Kim Cattrall (Samantha Jones), Kristin Davis (Charlotte York) e Cynthia Nixon (Miranda Hobbes) – foi exibida entre 1998 e 2004, e transformada em filme em 2008. O roteiro é de Michael Patrick King, baseado em personagens do livro homônimo de Candace Bushnell (2003).
 - 5 *O Perfume – história de um assassino*, produção franco-hispânica-germânica dirigida por Tom Tykwer (n.1965), tem seu roteiro assinado por Andrew Birkin, Tom Tykwer e Bernd Eichinger a partir de uma adaptação bastante rigorosa do livro homônimo de Patrick Süskind (1985). Eventualmente, trechos da própria obra literária são trazidos à cena por um narrador em off, ao mesmo tempo em que as imagens se apresentam e as ações se desenvolvem. A cena inicial acompanha literalmente o princípio do próprio texto do romance de Patrick Süskind.
 - 6 O personagem Jean-Baptiste Grenouille apresenta outra singular característica, além da extraordinária capacidade de sentir, identificar, decifrar, e mesmo reproduzir todos os cheiros através da arte da perfumaria: ele mesmo não possui odor algum. Esta estranha característica contrasta com sua capacidade de criar os mais esplêndidos perfumes, inclusive um perfume perfeito – capaz de desencadear paixões irrefreáveis por aquele que o estiver usando. O detalhe é que este perfume perfeito foi criado por Grenouille a partir de aromas extraídos de 26 belas mulheres por ele assassinadas. O “não-odor” de Jean-Baptiste Grenouille por oposição a sua capacidade de decifrar cheiros, bem como a contraposição entre a Arte da Perfumaria e os odores fétidos do submundo de Paris, estão entre os contrastes explorados no romance.
 - 7 A capacidade de Süskind como historiador, obviamente, permite-lhe uma extraordinária reconstituição histórica, não apenas da Paris do século XVIII como também do ambiente profissional dos perfumistas, que eram artesãos extremamente especializados. Mas não é necessariamente de realismo que estamos tratando com a categoria de Representação aplicada às cidades-cinema ou às cidades construídas literariamente. A questão colocada é que, nesta modalidade ou postura, o cineasta ou o escritor tenta transmitir ao seu espectador/leitor um sentimento de que aquela cidade existe ou existiu da maneira como é apresentada, não se tratando de criação ou recriação do autor da obra.
 - 8 O gênero filmico categorizado como documentário surge de maneira mais consolidada na Inglaterra dos anos 1930 com o trabalho de John Grierson (1898-1972) – sendo o seu filme *Drifters* (1929) a obra que marca o “movimento documentarista britânico”. Uma curiosidade é que no seu texto *First principles of documentary*, Grierson definiu o documentário como “tratamento criativo da realidade” (Grierson, 1997, p.65-66). Sobre isto, ver Hardly (1996).
 - 9 Gotham City, uma cidade sinistra e sombria, é a típica cidade-cinema que vai sendo reinventada por cada novo autor que interfere criativamente nas histórias de Batman. Bob Kane (1915-1998) deu-lhe o seu tom gótico e expressionista – ideal para servir de palco às ações de um personagem que trazia alguma inspiração das histórias de vampiros. Frank Miller (1957 ...), por seu turno, depois acrescentaria à zona baixa da cidade um bairro no qual as notas marcantes são a prostituição, a criminalidade e a circulação de drogas, o que a aproxima das grandes metrópoles contem-

porâneas e a adapta a uma realidade que ainda não era tão intensa nos anos 1930. O filme de Tim Burton iria acrescentar um toque de *Arte Deco* e *Art Noveau* à arquitetura de Gotham City, e Joel Schumacher (*Batman Forever*) dá-lhe uma fisionomia mais multi-colorida e contemporânea. Escritores diversos também ajudaram a reescrever a história imaginária de Gotham City, como Allan Moore (*A saga do monstro do pântano*) e Bill Willingham (*Pacto das Sombras*).

- 10 *Saramandaia* foi uma telenovela escrita e dirigida por Dias Gomes para a rede Globo de televisão, e que esteve no ar de 3 de maio a 31 de dezembro de 1976. A cidade de Saramandaia, ambientada no contexto das pequenas cidades baianas dominadas pelo Coronelismo e mandonismo local, é palco de um cotidiano absurdo no qual um dos personagens tem asas (João Gibão, interpretado por Juca de Oliveira), outro coloca formigas pelo nariz (Zico Rosado, interpretado por Castro Gonzaga), uma mulher explode de tanto comer (Dona Redonda, interpretada por Wilza Carla), um professor vira Lobisomem (Aristóbulo, interpretado por Ary Fontoura), e um personagem chamado Seu Cazuza (Rafael de Carvalho) está sempre a ponto de colocar o coração para fora pela boca, nos momentos em que se emociona. / Sucupira é a cidade baiana imaginária que se oferece como palco para a novela *O Bem Amado*, de Dias Gomes, exibida pela Rede Globo de Televisão entre 24 de janeiro e 29 de outubro de 1973. Aqui se apresentam tipos bem característicos, como o prefeito corrupto (Odorico Paraguaçu, interpretado por Paulo Gracindo), o cangaceiro devoto de Padre Cícero (Zeca Diabo, interpretado por Lima Duarte), ou as fofoqueiras solteironas e defensoras da moralidade, representadas pelas Irmãs Cazajeiras. / *Roque Santeiro* foi ao ar entre 24 de junho de 1985 e 21 de fevereiro de 1986, e também apresenta como cenário uma cidade imaginária no interior da Bahia, chamada Asa Branca. / Em cada uma destas cidades, temos ao mesmo tempo uma construção imaginária (uma cidade inventada) e referências diretas a questões sociais reais como a corrupção política, o mandonismo local, o falso moralismo, a credulidade popular.
- 11 *Conan, o Bárbaro*, foi um personagem criado em 1932 pelo escritor americano Robert E. Howard (1906-1936) para protagonizar 20 contos e um romance de maior fôlego. Após a morte de Howard, outros autores – como Lin Carter, Dale Rippe e Lyon Sprague de Camp (1907-2000) – deram continuidade às sagas do personagem, que termina por chegar às telas do cinema em 1982 em um filme de John Milius com roteiro de Milius e Oliver Stone a partir das histórias de Robert Howard. O filme, produzido e distribuído pela Universal Pictures, foi estrelado por Arnold Schwarzenegger, e o sucesso permitiu que em 1984 fosse produzido um segundo filme: *Conan, o Destruidor*. Mas antes de ter chegado às telas, a Marvel Comics já havia levado o personagem ao mundo dos quadrinhos na década de 1970, o que o popularizou junto ao grande público.
- 12 Chegando a construir um imaginário dentro do imaginário, os autores de *Conan o Bárbaro* criaram um passado imaginário para este próprio passado imaginário em que se movimenta o guerreiro Conan em suas aventuras: uma Atlântida que fora destruída junto a outras civilizações ainda mais antigas. A Ciméria, terra pátria de Conan, era um reino mítico que se localizaria na região correspondente à Grã-Bretanha, e os cimérios seriam descendentes dos atlantes decaídos. O primeiro conto de Conan (*A fênix na espada*) pode ser encontrado em *Conan, o Cimério* (Howard, 2006).
- 13 *Nosferatu (Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens)*, filme de F. W. Murnau (1888-1931), baseado no livro *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912), foi lançado em 1922 pela Prana-Film.
- 14 A saga *O Senhor dos Anéis* foi trazida ao Cinema entre 2001 e 2003 pela direção de Peter Jackson (n.1961) e pelo roteiro de Frances Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson, com base no livro de Tolkien (2002). O ambiente evoca uma Idade Média fantástica e a mitologia nórdica, e, ao lado de ambientes que incluem o mundo rural e as florestas, surgem cidades fantásticas como Minas Tirith, Ost-in-Edhil (a cidade élfica) e Khazad-dûm (Cidade dos Anões). A trilogia de Tolkien, escrita entre 1937 e 1949, só foi publicada entre 1954 e 1955.