

Os dispositivos cinematográficos no filme Cidade de Deus

Lilian Fontes Moreira, Universidade Federal do Rio de Janeiro/ Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Resumo: Com a preocupação de pensar a cultura atual, as práticas comunicacionais, a incidência da interferência da imagem na produção de novas formas de saber tentaremos abordar neste trabalho a relação da imagem como dispositivo cinematográfico e seus aspectos conceituais, históricos e técnicos para examinar a sua atuação como narração. Numa era em que se constata que as imagens intervêm na consciência e na representação contemporâneas e, portanto, vêm se impondo como um dispositivo importante na revelação de realidades e na construção do imaginário social, o presente artigo visa analisar o filme brasileiro *Cidade de Deus*, realizado pelo diretor Fernando Meirelles, em 2002, considerado um marco no cinema brasileiro do período, pela ousadia da linguagem utilizada para converter em imagens a história de gangues violentas em disputa pelo controle do tráfico de drogas em uma comunidade da cidade do Rio de Janeiro. Tentaremos, então, identificar as técnicas usadas pela câmera como dispositivos capazes de criar os efeitos necessários para imergir o espectador na narrativa do filme.

Palavras-chave: imagem, mídias audiovisuais, dispositivo cinematográfico, séries televisivas

Abstract: In order to think the current culture, the communication practices, the incidence of interference image in the production of new types of knowledge, in this paper we will approach the relationship between image as cinematic apparatus and its conceptual, historical and technical aspects to analyze its performance as narration. In an era in which it appears that the images intervenes in consciousness and in the contemporary representation and thus is becoming an important device in the revelation of realities and the construction of the social imaginary, the present work analyzes the Brazilian film *City of God*, conducted by director Fernando Meirelles, in 2002, considered a landmark in Brazilian cinema of the period, by the boldness of the language used to convert to images the history of violent gangs fighting over the control of drug trafficking in a community of the city of Rio de Janeiro. We will try, then, to identify the techniques used by the camera as devices able to create the effects needed to immerse the viewer in the narrative of the film.

Keywords: Image, Audiovisual Media, Cinematic Apparatus, Television Series

Introdução

Considerando que cada modalidade artística possui sua consistência enunciativa específica, que consequentemente se articula com a produção discursiva de determinada sociedade em determinada época, escolhemos, então, analisar o longa-metragem brasileiro *Cidade de Deus*, de 2002, realizado por Fernando Meirelles e codirigido por Katia Lund, uma adaptação do romance homônimo de Paulo Lins, publicado pela editora Companhia das Letras, em 1997. O filme mobilizou a crítica especializada e pesquisadores acadêmicos interessados em analisar as diversas vertentes existentes no filme, tanto sobre os aspectos sociológicos, quanto estéticos. Neste artigo, a preocupação será analisar o discurso cinematográfico e as técnicas usadas pela câmera como dispositivos para criar a narrativa.

O método de investigação se baseou em textos teóricos sobre a linguagem cinematográfica, artigos acadêmicos a respeito do filme e depoimentos dos realizadores, principalmente do diretor e do fotógrafo, colhidos em variadas mídias.



O cinema como dispositivo

No cinema, a instância constitutiva é a imagem, portanto, será através de recursos visuais que se fará a construção da mensagem que se quer comunicar.

Numa era em que se constata que as imagens intervêm na consciência e na representação contemporâneas e, portanto, vêm se impondo como o dispositivo mais importante na revelação de realidades e na construção do imaginário social, o papel do diretor funciona como o organizador do visível dentro de um regime específico de representação que atua como uma sobre-exposição do real, fazendo ao mesmo tempo a mediação entre o sujeito e o olhar do outro. Podemos entender o cinema como um modo de provocar efeitos sensoriais parecidos com a realidade, colocando o próprio sujeito em questão.

Pensar o aspecto da reprodução da realidade, da identificação procurada pelo espectador, irá mobilizar alguns teóricos do cinema. Em seu livro *O Cinema ou o Homem Imaginário*, (Morin, 1970) Edgar Morin irá atribuir ao cinema a capacidade de manifestar os desejos, de realizar os sonhos que a vida prática não pode satisfazer. Diferente do teatro que de certo modo lida com materiais demasiadamente reais, pois os atores estão ali, tão próximos, o cinema consegue produzir cenas passadas em ruas, cidades, trazendo para a tela, ambientes, imagens vivas, criando um universo ilusório, mas situado num campo real.

De todos os estudos sobre o cinema, o mais relevante foi a constatação da sua eficiência - mais do que a fotografia, a pintura ou o teatro - enquanto capaz de passar uma *impressão da realidade*. O filme passa a sensação de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real, como o percebeu Albert Laffay (Laffay, 1964). A reprodução bastante convincente desencadeia no espectador uma participação perceptiva e afetiva.

No entanto, o cinema de modo algum deve ser pensado como uma reprodução da realidade. Desde que Serguei Eisenstein inventou a montagem, fazendo com que imagens pudessem ser cortadas, recortadas e coladas, estabelece-se uma nova relação com o filme. Determinados movimentos lineares podem ser interrompidos de repente, transportando o espectador para outro espaço e outro tempo em questão de segundos. Este virtuosismo do cinema irá interferir na relação temporal e espacial criando uma ficção que *sugere* uma realidade. Quer dizer, os espaços não se encadeiam mais, a história narrada pode ser vivida no tempo passado e sentida como atual.

A categoria do tempo se estabelece como peça fundamental na ficção cinematográfica e irá romper com os modelos dominantes da representação, criando um jogo atemporal onde cenas referentes a tempos diferentes se intercalam sem nenhum aviso prévio.

A relação da imagem-movimento e imagem-tempo analisada por Bergson em seu estudo sobre a crise da psicologia descrita em *Matéria e memória* (Bergson, 1990) e aproveitada por Deleuze em seu livro *Cinema I e Cinema II*, (Deleuze, 1985/1990) será fundamental para acompanhar a própria evolução do cinema.

Bergson constrói uma ontologia defendendo que a relação de todas as coisas está em perpétua variação, em perpétuo devir, concebendo o mundo como uma imagem-movimento, como algo em fluxo (imagem aqui entendida como *imago*, como “aparecer”). Aprofundando seus estudos, o autor vai além ao pensar a duração e a conservação dos acontecimentos, introduzindo a categoria tempo na relação entre todas as coisas. Deleuze irá se debruçar sobre a descoberta bergsoniana de uma imagem-movimento e uma imagem-tempo, propondo uma nova educação do olhar, atribuindo ao cinema o meio de expressão capaz de operar com mais propriedade a concepção moderna do movimento. Os cortes móveis, os planos temporais defendidos por Bergson em *Matéria e Memória*, seriam referências proféticas do futuro do cinema.

Em seu trabalho *Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo*, (Parente, 2007), André Parente chama a atenção para este detalhe: “Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação”.

Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e, conseqüentemente, em um mundo que

se liberou dos modelos da verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como produção do novo como processo. “Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada” (Bergson). (Parente, 2007).

Essa análise sobre o tempo estaria sendo representada no filme através da montagem como elaboradora temporal na estrutura narrativa, o que nos levará a pensarmos os dispositivos técnicos usados para atingir o público alvo, no caso o espectador.

Vivemos uma época em que o espectador é convocado a participar da obra, a interagir com o objeto apresentado. O conceito de interatividade como abordagem pedagógica construtivista utilizada na museografia, é usado com o objetivo de envolver, desafiar e estimular os visitantes de um museu ajudando-os a atingir a compreensão dos temas abordados. Essa dinâmica vem sendo usada em muitas formas de apresentação de arte e com sua evolução surgiu um novo conceito que vem sendo adotado na conduta explorada pelos expositores em museus que é o caráter da “imersão”. A intenção é criar um ambiente que faça com que o visitante se sinta como se estivesse “dentro” da obra apresentada.

Esse método tem como base o *Panorama*, um tipo de pintura mural – patenteada em 1787 por Robert Baker construído num espaço circular onde o espectador “embarcava” em um espaço que simulava, por exemplo, as laterais de um trem. Em 1950, o cineasta Morton Heilig criou o *Sensorama*, um sistema de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema com a utilização de 100ps de filmes, visão estereoscópica, som estereofônico, cheiros e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn. O dispositivo como um todo se apresenta como uma pequena cabine onde o espectador se senta e “dirige” a sua moto pelo Brooklyn.

Transportando este conceito para o cinema, a sala escura, a poltrona onde o espectador assiste as cenas apresentadas na tela, provoca uma situação onde ele está sujeito a viver inúmeras sensações que irão dar então o desfecho da mensagem comunicada. Dentro dessa visão, o modo como a imagem é produzida irá dizer sobre os efeitos que provoca no espectador, testando justamente a sua capacidade interativa. “A imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem – ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-se mutuamente em contato” (Couchot, 1993).

Desse modo, os dispositivos técnicos usados na elaboração do filme irão ditar o modo em que o diretor acredita serem os mais eficientes para afetar o espectador.

Hoje, cada vez mais, quando se fala das transformações em curso no dispositivo cinematográfico, em parte ocasionada pelo processo de hibridização do cinema com as novas mídias, somos levados a problematizar o dispositivo cinematográfico no que diz respeito a seus aspectos conceituais, históricos e técnicos. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação das teorias cinematográficas, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como um campo de forças, como acontecimento, como algo que só pode se atualizar na relação com o espectador. (Parente 2007)

O conceito dispositivo surge nos anos de 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema. Baudry em seus dois ensaios *Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base* (1970) e *Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade* (1975) defende que o filme não depende unicamente da organização discursiva, mas do dispositivo do cinema como condições de projeção, ou seja, levando em conta a câmera, moviola, projetor e também a sala escura, a projeção vinda por trás do espectador que estará imóvel, sem falar, mergulhado naquela situação, como um prisioneiro da Caverna de Platão. Ignacio Ramonet define bem este aspecto:

Ver um filme é, por vezes, uma prática cultural obrigatória, semelhante a uma prisão real. De fato, um filme vem para irritar, incomodar, desagradar, e o espectador forçado a permanecer na sala, [...] se sentirá como num verdadeiro calabouço, com todos os elementos que caracterizam um confinamento punitivo: cerca, escuridão, imobilidade. (Ramonet, 2002)¹

¹ «Voir un film est parfois une pratique culturelle contraignante qui peut ressembler à une véritable incarcération. En effet, qu'un film vienne à ennuyer, à agacer, à déplaire, et la salle deviendra bientôt pour le spectateur contraint d'y demeurer [...] un véritable cachot, avec tous les éléments qui caractérisent un enfermement punitif : clôture, obscurité, immobilité, silence».

O estudo de Baudry chama justamente a atenção sobre os efeitos específicos produzidos pelo cinema – *efeito cinema* - como responsáveis pela relação com a percepção do espectador. Já Jean-Louis Comolli, em ensaio intitulado *Técnica e Ideologia – Câmera, Perspectiva, Profundidade de Campo* (Cahiers du Cinéma, 1971), irá complementar essas teorias apontando a importância da organização discursiva do dispositivo, essencialmente decupagem e montagem, com suas dimensões arquitetônicas e tecnológicas de base, como fundamentais para criar o efeito cinematográfico de simulação.

Hoje, está claro que o dispositivo cinematográfico apresenta pelo menos três dimensões que trabalham juntas para aumentar seus efeitos: dimensão arquitetônica, herdada do teatro italiano; dimensão “discursiva”, o discurso da transparência, em grande parte herdada das formas narrativas do romance do século XIX; e dimensão tecnológica que vai da câmera ao projetor (entre os quais vários outros aparelhos de base intervêm). (Parente, 2007)

O que nos irá interessar para a nossa análise é justamente pensar determinados recursos usados no filme *Cidade de Deus* para afetar o espectador.

Independentemente de questões políticas e sociológicas, este filme foi realizado numa época em que a deflagração da violência nos grandes centros urbanos do Brasil começou a se tornar presente no dia a dia da população. O diretor, então, contaminado por este imaginário, teria a intenção de mostrar através da tela, uma simulação desta crua realidade. Não se tratando de um tema suave, todo o movimento do filme teria como caminho criar a sensação de impacto no espectador.

O caso de *Cidade de Deus*

O filme brasileiro, *Cidade de Deus*, de 2002, realizado por Fernando Meirelles e codirigido por Katia Lund, com fotografia de César Charlone, foi baseado no romance-testemunho homônimo de Paulo Lins, publicado pela editora Companhia das Letras, São Paulo, em 1997. Como personagem principal, Buscapé (Alexandre Rodrigues), um jovem pobre, negro que cresce e vive na Cidade de Deus, comunidade carioca que surgiu em 1960 e se tornou um dos locais mais violentos da cidade do Rio de Janeiro. Acostumado à convivência com os bandidos, Buscapé acaba escapando deste meio por causa de seu talento como fotógrafo, o qual permite que siga carreira na profissão. É através de seu olhar atrás da câmera que Buscapé analisa o dia a dia da comunidade onde vive.

O primeiro aspecto importante na estrutura do filme é o fato de ser narrado pelo personagem Buscapé. A voz em *off* aproxima a narrativa do real, já que este tipo de dispositivo é comumente usado no formato documentário. O romance no qual o filme se baseia não se pretende biográfico, no entanto, ele é um retrato fiel da vida nesta comunidade. Portanto, o recurso da narração em *off* confunde o espectador no sentido dele absorver o filme ora como ficção, ora como um documentário.

É fato que o modo em que *Cidade de Deus* é filmado não se aproxima nem um pouco do documentário clássico. Pelo contrário, uma das críticas imputada ao filme é de ter uma estrutura de filmagem próxima a filmes de publicidade, dando um caráter «cosmético» a uma realidade tão crua. Sem pretendermos nos aprofundar nesta questão, nosso objetivo é analisar alguns dispositivos cinematográficos usados, que supostamente estariam querendo afetar de maneira direta o espectador, fazendo-o mergulhar na tela, naquela realidade.

Aspecto a ser levado em conta quando nos referimos à aproximação do filme enquanto ficção/documentário é o fato que os atores, em grande parte, são garotos que vivem em comunidades do Rio de Janeiro, e que até então não tinham tido qualquer contato com atuação. Após a escolha do elenco, a produção do filme passou cerca de quatro meses em laboratório, treinando esses meninos.

Considerando a organização discursiva - o dispositivo do som, da imagem e da projeção na sala escura - o ritmo da câmera, a música, o uso de cores diferenciadas irão influenciar na percepção dos personagens. Por exemplo, ao realizar o *flash back* à vida da comunidade Cidade de Deus nos anos 1960, o diretor optou por uma cor antiga, sépia, fosca e tênue, às vezes preto e branco, voltando para as cores vivas em cenas referentes aos períodos mais recentes. A eficiência deste recurso está em conseguir deslocar com rapidez o imaginário do espectador para os dois tempos.

A trilha sonora também participa desta ambientação histórica. A entrada das primeiras cenas dos anos 1970 é acompanhada por uma música de som frenético, típica das tocadinhas em discotecas da época. As cenas mais românticas recorrem ao uso de músicas que falam de amor, à voz emocionante de Cartola.²

Observa-se que em cenas de violência o uso da câmera é apressado, transmitindo um efeito do caótico, conferindo ao espectador o sentido de estranhamento e perplexidade perante os atos violentos; já as filmagens relativas aos dramas pessoais dos personagens, acompanham o ritmo que condiz com a ação.

As cenas com agilidade estariam criando uma relação tênue entre a narração e o sujeito/espectador acostumado à agilidade do novo tempo trazido pela era da informática, dos aparelhos digitais. O início do filme já apresenta esta intenção: a câmera sai atrás de uma galinha numa velocidade estupenda levando o espectador a entrar num ritmo frenético, como se quisesse prepará-lo para uma “aventura” não tão confortável.

A narrativa cinematográfica do filme recorre a recursos imagéticos que conferem eficiência. Por exemplo, numa cena onde os personagens Zé Pequeno (Fernando Firmino da Hora) e Bené (Phellipe Haagensen) conversam, Zé Pequeno tentando convencer o amigo a abandonar o roubo e ingressar no tráfico de drogas como mais compensador, a cena é construída da seguinte maneira: na voz em *off*, Zé Pequeno começa a mostrar a Bené os traficantes da comunidade com seus colares de ouro, suas mulheres. A câmera inicia num ritmo rápido e faz um *close* no sujeito que está sendo analisado. E assim procede na apresentação dos outros personagens. A câmera corre e para, corre e para. Essa forma comunica, prende a atenção do espectador.

Alguns aspectos relativos à filmagem

Seguindo a metodologia investigativa, a preocupação foi averiguar os pontos abordados com a visão dos próprios realizadores.

Em depoimento do fotógrafo César Charlone à plateia reunida no evento realizado em setembro de 2002, na Sala da Cinemateca Paulistana, na cidade de São Paulo, ele apontou as seguintes peculiaridades:

Tínhamos que tratar o filme como documentário, o som tinha essa preocupação, a imagem tinha essa preocupação. A gente não podia pretender, “ah, vamos fazer o garoto vir até aqui essa marca” (sic). O que comandava o set era a dinâmica dos meninos, os atores.

Declarou que havia muita tensão no *set* por causa da locação das filmagens em lugares onde há violência. A maioria das filmagens foi feita no Conjunto Habitacional de Sepetiba, na Zona Oeste do Rio de Janeiro e as sequências de guerra entre gangues e das perseguições foram rodadas na Comunidade do Morro Santa Marta, no bairro de Botafogo, Zona Sul do Rio de Janeiro com uma topologia irregular, com muitos becos estreitos. Todos os interiores foram rodados em estúdio, menos os bares e a sequência do assalto no motel, que foram filmados nas próprias locações.

Na maior parte do filme foi usada uma câmera Aaton A-Mínima (Super 16 mm), adaptada pela HD, com um visor de cristal líquido e em alguns momentos uma Arri II (35 mm).

Foram rodadas 700 latas de negativos Kodak: 20% de 35 mm e 80% de 16 mm. César Charlone contou que em *Cidade de Deus* há trechos do filme em que não consegue distinguir o que é 35 mm do que são 16 mm Além dos 35 mm e dos 16 mm usaram também técnicas do telecine (*transfer film to tape*), um processo utilizado para exibir na TV ou gravação em vídeo, que apresenta uma diferença: enquanto o cinema utiliza 24 quadros por segundo, o vídeo (formato NTSC) utiliza 30 quadros por segundo.

No sistema tradicional utilizado em emissoras de TV a cadência entre as duas mídias é ajustada através do uso de um obturador especial no projetor do filme que faz com que, embora continuem a serem apresentados 24 quadros diferentes a cada segundo, se efetua repetições do mesmo quadro (três vezes seguidas, depois duas, depois três e assim por diante) de modo que ao término de 1 segundo tenham-se os 60 campos do sinal de vídeo (NTSC) e, portanto a cadência de 30 quadros por segundo seja obtida.

² Cartola, Angenor de Oliveira, foi um cantor, compositor, sambista e violonista brasileiro, nascido no Rio de Janeiro, (1908-1980).

No telecine, após marcar a luz das tomadas em 35 mm, César e o colorista Sérgio Pasqualino trabalhavam as tomadas em 16 mm e tentavam igualá-las.

Um exemplo do uso do telecine foi na filmagem da cena em que os jovens bandidos do Trio Ternura se escondem na floresta. O diretor de fotografia falou que não queria cair na tentação de fazer uma noturna com fumaça e um HMI (refletor que emite uma luz semelhante à luz do dia) em contraluz. “Por mim eu tinha colocado um ponta preta e deixado por conta do som, porque eles estão em cima da árvore e os policiais estão em baixo”. Mas já que tinham acesso ao telecine decidiram testar. Foram feitos duas sessões de testes com fotos *still*: com e sem urucum - pigmento de coloração avermelhada - na pele dos atores, para poder separar a pele do fundo verde da floresta. A cena foi rodada de dia, sob o sol e foi colocado um *butterfly* de 20m x 30m acima da copa das árvores. Depois o colorista foi acertando as cores e a exposição no telecine.

Sobre o uso dessa ferramenta o fotógrafo disse à plateia do evento:

A gente começou a pensar a imagem como os caras do som pensam o som. Antigamente o cara captava o som, já com intenção, pra deixar menos trabalho pra depois, porque tinha menos ferramenta. Hoje em dia, com o telecine, você capta tudo, toda a informação possível pro seu negativo, depois você vai trabalhar, você pode subexpor tudo que você quiser.

Complementando, o técnico de som, Guilherme Ayrosa, fez um detalhado depoimento sobre como foi trabalhado o som no filme. Disse que a intenção era deixar os atores o mais à vontade possível, por isso quase não usaram microfones de lapela: “Eles não sabiam o roteiro, era um trabalho bem documental mesmo”. Em certos momentos, inclusive, por pedido do diretor de fotografia, foi colocado um microfone na câmera - como numa câmera de vídeo – para torná-la mais jornalística.

Declarou também que foi feita muito pouca dublagem. Apenas em situações inevitáveis, como, por exemplo, quando estavam filmando na Cidade Alta- conjunto Habitacional localizado em Cordovil, Zona Oeste da cidade - onde havia uma pessoa muito próxima da cena e que não queria desligar o rádio de forma alguma. Na cena do baile foi colocada música na filmagem e foram utilizados “animadores” na pista de dança. Usaram músicas que no final entraram no filme. Foi criada uma estrutura de playback móvel com um amplificador pequeno no *steadycam* para os ensaios. Na hora de rodar, abaixava-se o som e os atores mantinham o ritmo.

A cena do baile chama a atenção por outros aspectos. A filmagem, por muitos criticada por ser considerada semelhante ao videoclipe, possui uma agilidade, um movimento de câmera que associada à trilha sonora, transporta o espectador para um nível alto de tensão, conduzindo-o à percepção do assassinato de um dos personagens principais que ocorrerá no fechamento desta cena.

O colorista Sérgio Pasqualino contou que fez muito poucas fusões de luz (mudança no brilho/exposição da imagem feita eletronicamente no telecine). Em uma cena dentro da casa, o ator saía do escuro e ia para o claro e seu rosto estourava: “O César não quis ‘arrumar’”, diz ele.

O telecine C-Reality foi realmente um recurso muito eficiente para a construção da narrativa filmica. Foram nove semanas de telecine, sem contar as 50 horas usadas para testes com fotografias *still*. José Augusto, supervisor de finalização dos Laboratórios Megacolor/Estúdios Mega, disse que apesar da longa experiência com *transfer* digital de longas metragens - no total 30 - nunca havia feito um filme tão bem elaborado como *Cidade de Deus*.

Esses depoimentos da equipe de filmagem colhidos na pesquisa servem para dar a dimensão da atuação dos dispositivos técnicos relativos à câmera, à montagem e projeção, condizendo, justamente, com o objetivo deste artigo.

O filme como série televisiva

O filme *Cidade de Deus* teve uma boa recepção de público suscitando a **Rede Globo de Televisão**, a maior rede de TV aberta do Brasil, a criar uma série televisiva intitulada *A Cidade dos Homens*, exibido entre 15 de outubro de 2002 e 16 de dezembro de 2005, tendo como diretor o próprio Fernando Meireles, que manteve a mesma linguagem filmica.

Numa época em que o formato série começava a criar um mercado novo na TV norte-americana, considerado a *Terceira Idade de Ouro da TV*, este investimento da TV Globo se mostrou bastante promissor. Com episódios cuja duração era de 30 minutos, a série obteve um bom nível de audiência, se estendendo por quatro temporadas, recebendo o prêmio de ouro do *Festival Internacional de Programas Audiovisuais* da cidade de Biarritz, na França. No ano seguinte, o ator Douglas da Silva, esteve entre os finalistas na categoria performance de ator do *International Emmy Awards*, o prêmio dos mais importantes da TV mundial. Distribuído pela *Globo Internacional*, a série já foi vendida para países como Alemanha, Austrália, Bélgica, Dinamarca, Equador, Escócia, Estados Unidos, Japão e muitos outros.

Conclusão

O que nos interessa neste trabalho é mostrar o quanto a noção de dispositivo pode contribuir para expor as variações e relações que a prática cinematográfica – as técnicas usadas, as ordens do discurso – produz em termos de forma de subjetivação e como expressão do movimento do mundo.

Percorrendo alguns conceitos desenvolvidos por teóricos estudiosos do cinema, a preocupação foi associar certas noções ao discurso cinematográfico utilizado no longa-metragem, *Cidade de Deus* e as técnicas usadas pela câmera como dispositivos capazes de criar os efeitos necessários para imergir o espectador na narrativa do filme.

Nesse sentido, o resultado do filme parece satisfatório. “O que eu queria com *Cidade* não era fazer um filme *videoclipesco*, limpo ou o que fosse, e sim que as pessoas se sentissem presas à história”.

Este depoimento do diretor Fernando Meirelles em entrevista à *Revista Bravo*, ano 5, nº 60, em 2002, é fiel ao que vimos em seu filme. *Cidade de Deus* prende o olho do espectador na tela. A realidade crua da vida naquela comunidade em combinação com os dispositivos técnicos de filmagem e montagem realizam uma produção onde as potencialidades da imagem-câmera criam condições para a aproximação do espectador e a fruição de sua percepção do mundo apresentado.

Este longa-metragem causou polêmica no Brasil por conta da escolha de um argumento sobre a disputa de tráfico de drogas em uma comunidade do Rio de Janeiro. Discutiu-se em diversas rodas, tanto no meio acadêmico, quanto jornalístico, se o discurso proposto no filme apresenta uma manipulação da realidade através de um formato comercial e caricato. Ivana Bentes, professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro, usou a expressão *cosmética da fome* para caracterizar a banalização da miséria em determinados filmes brasileiros. Em entrevista para o *Jornal do Brasil*, em 8 de julho de 2001, declarou: “O cinema brasileiro dos anos 90 vai mudar radicalmente de discurso diante desses territórios da pobreza e seus personagens, com filmes que transformam o sertão e a favela em ‘jardins exóticos’ ou museus da História”.

Cidade de Deus atingiu a marca de 3,2 milhões de espectadores, sem incluir a audiência atraída após as indicações ao Oscar 2004, quando recebeu quatro indicações: na categoria de melhor diretor (Fernando Meirelles), melhor roteiro adaptado (Bráulio Mantovani), melhor edição (Daniel Rezende) e melhor fotografia (César Charloné).

No que tange ao conteúdo apresentado, o filme contribuiu para desestruturar a sensibilidade do espectador em busca de reflexões sociais sobre a situação vivida na cidade do Rio de Janeiro.

Quanto à estética utilizada no filme, devemos considerar que se coaduna com a estética de uma época em que as diversas mídias, a agilidade das informações faz com que esta seja a forma mais eficiente de captar o imaginário do sujeito.

Cidade de Deus, acima de tudo, é cinema. Como dizia André Bazin, se um filme tenta ser real, ele é mal sucedido. Não pode ter a pretensão de substituir a realidade. A arte será sempre a recriação do mundo.

Importante ressaltar, que o fato de o filme ter se transformado em série televisiva utilizando os mesmos recursos quanto à linguagem fílmica, demonstram coerência com a linguagem audiovisual contemporânea, seja ela para o cinema ou para a televisão.

REFERÊNCIAS

- Bazin, A. (1991). *O Cinema: ensaios*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Bergson, H. (1990). *Matéria e Memória*. São Paulo: Livraria Martins Fontes.
- Baudry, J.-L. (1978). *L'Effet cinéma*. Paris: Albatross.
- Charney, L. e Schwartz, V. (Orgs.). (2001). *O Cinema e a Invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify Edições.
- Comolli, J.L. (1971, maio). Technique et idéologie: caméra, perspective, profondeur du champ. *Cahiers du Cinéma*, pp. 229-241.
- Couchot, E. (1993). Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In André Parente (org.), *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual* (pp. 37-47). Rio de Janeiro: Editora 34.
- Crary, J. (1990). *The technics of observer*. Cambridge: MIT Press.
- (1999). *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*. Massachussets: MIT Press.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema I: Imagem-Movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- (1990). *Cinema II: Imagem-Tempo*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Laffay, A. (1964). L'Evocation du monde au cinema. Em *Logique du cinema, création e spectacle* (pp. 15-30). Paris: Masson et Cia.
- Lins, C. (2004). *O documentário de Eduardo Coutinho; televisão cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar .
- Marcato, M.R. de. (2010). Gênero Comercial em Evidência: o filme Cidade de Deus manipula a realidade? *425°F#02*, pp.80-95.
- Metz, C. (1972). *A Significação do Cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- Morin, E. (1970). *O Cinema ou o homem Imaginário*. Lisboa: Moraes Editores.
- Paini, D. (2002). *Le temps exposé: Le cinéma de la salle au musée*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- Parente, A. (1993). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- (1999). *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Editora Pazulin.
- (2007). Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo. In I. Martins, M. Penafria (orgs.), *Estéticas do Digital, Cinema e Tecnologia*. Covilhã, Portugal: Livros Labcom.
- Pierry, M. (2006). O Segredo de *Cidade de Deus*. *Kino Digital – Revista Eletrônica de Cinema e Audiovisual*, 1, pp. 1-7. Recuperado em dezembro de 2009. <http://www.kinodigital.ufba.br/edicao1/pdf/cidadededeus.pdf>.
- Ramonet, I. (2002). *Propagandes silencieuses, Masses, télévision, cinéma*. Paris: Gallimard.
- Virilio, P. (1994). *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Youngblood, G. (1969). *Expanded Cinema*. New York: Dutton.
- Xavier, I. (1977). *Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- (Org.). (1996). *O Cinema no Século*. Rio de Janeiro: Imago Editora.

SOBRE A AUTORA

Lilian Fontes Moreira: Autora de ficção, atualmente, desenvolve pesquisa pós-doutorado para a Universidade Federal do Rio de Janeiro, com apoio da FAPERJ, (Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro), sobre Ficção Televisiva, mais especificamente series brasileiras para TV. Publicou quatro romances, um livro de contos, seis biografias, artigos em revistas acadêmicas, nacionais e internacionais; participação em roteiros.