

A COMPREENSÃO DE PRODUÇÕES CINEMATOGRAFICAS QUE ABORDAM VIOLÊNCIA E JUVENTUDE A PARTIR DE REPRESENTAÇÕES E DO CONCEITO DE PAISAGEM

UNDERSTANDING CINEMATOGRAPHIC PRODUCTIONS THAT ADDRESS VIOLENCE AND YOUTH REPRESENTATIONS AND THE LANDSCAPE CONCEPT

Marlon Marques Pinheiro de Melo¹

Plábio Marcos Martins Desidério²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo articular temas como representação, paisagem, cinema, juventude e violência. Utilizamos, para tanto, como procedimento a revisão bibliográfica sobre esses temas, principalmente em autores como Stuart Hall, Denis Cosgrove, Augustin Berque e Diana Rose. Autores estes, que contribuem na articulação dessas temáticas para assim procurar problematizar a produção de representações pelo cinema e como as mesmas contribuem para a construção da linguagem e da gramática cinematográfica. Para compreender essa articulação utilizaremos alguns filmes que tratam sobre a questão da juventude e da violência, como ilustração, quais sejam “Linha de Passe” (2008) dirigido por Walter Salles e Daniela Thomas; “Cidade Baixa” (2005) dirigido por Sérgio Machado, para assim se destacar a importância das representações e sua relação com o tema da paisagem.

PALAVRAS-CHAVES: Cultura. Paisagem. Representações. Cinema.

ABSTRACT

This article aims to articulate themes such as representation, landscape, cinema, youth and violence. For that, we used as a procedure the bibliographic review on these themes, mainly in authors like Stuart Hall, Denis Cosgrove, Augustin Berque and Diana Rose. These authors, who contribute to the articulation of these themes to seek to problematize the production of representations by cinema and how they contribute to the construction of cinematographic language and grammar. To understand this articulation we will use some films that deal with the issue of youth and violence, as an illustration, which are “Linha de Passe” (2008) directed by Walter Salles and Daniela Thomas; “Cidade Baixa” (2005) directed by Sérgio Machado, in order to highlight the importance of representations and their relationship with the theme of landscape.

KEYWORDS: Culture. Landscape. Representations. Cinema.

¹ Bacharel em Direito pela Faculdade Católica Dom Orione (FACDO), graduando em Licenciatura em História na Universidade Federal do Tocantins (UFT), Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura e Território – PPGCult pela Universidade Federal do Tocantins UFT – *Campus* Araguaína (TO). E-mail: marlon_marqs@hotmail.com.

² Professor do Colegiado de História e do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura e Território da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB).

1 INTRODUÇÃO

O ser humano como ser social possui a necessidade de retratar o cotidiano, de expressar aquilo que lhe acontece, de narrar, contar histórias e assim materializar sua “realidade”. Seja pela arte, pela pintura, literatura, a cultura de um povo não consegue se distanciar do simbólico. Os símbolos fazem parte da forma como enxergamos o mundo ao nosso redor e é neste compasso que as obras cinematográficas entram, pois o cinema emprega suas particularidades na forma de uma linguagem que incorpora outras formas de linguagem e foi e é utilizado amplamente como referência nas lutas políticas e visões de mundo.

O audiovisual sensibiliza o espectador, fornece uma oportunidade de se estar presente num momento, que embora criado/produzido/encenado/ficcionalizado, permite ver o choro, a lágrima, os cenários; ouvir o vento, as palavras, os discursos; sentir a emoção, o peso de uma decisão, a virtude de uma vitória e ao mesmo tempo deixar de ver, sentir e ouvir aquilo que não foi posto em evidência, já que a ausência nas obras é um elemento igualmente importante, como veremos no decorrer desse artigo.

O cinema como um meio de comunicação e significação é impregnado de ideologias a serem disseminadas. Até mesmo a câmera tem seu discurso, a sua gramática, suas nuances que aliadas ao movimento, montagem, iluminação, fotografia, e ao ângulo impactam diretamente na expressão do filme. Portanto, estudar as representações no cinema se faz imperioso uma vez que priorizar significados e introduzir um discurso a uma obra cinematográfica é uma forma de exercer poder político por meio da arte.

Neste artigo, prima-se por uma discussão que aborde o regime de representação e criação de paisagens no cinema utilizando como objetos empíricos para ilustração duas obras cinematográficas nacionais que abordam temas recorrentes como a violência e a juventude num contexto periférico, especificamente em duas cidades de alta densidade demográfica e elevados índices de violência como São Paulo-SP e Salvador-BA.

2 REPRESENTAÇÃO E “REALIDADE”

Para se trabalhar a temática da representação no audiovisual faz-se necessário compreender que o cinema é um elemento intrínseco da cultura de um povo. As significações nas expressões culturais disseminadas por uma população são produzidas com o objetivo de representarem suas respectivas identidades e serem assujeitadas por quem as consomem. A linguagem empregada pela obra atribui sentidos aos signos por meio da forma que são exibidos.

O cinema carrega consigo esse grande impacto cultural de trabalhar com o elemento fundante mais consumido pela população mundial: as imagens.

Em vista disso, Stuart Hall fornece subsídios para pensar a cultura e o cinema, uma vez que providencia um corpo teórico e analítico voltado para essa área já que foi um teórico cultural engajado na utilização da interdisciplinaridade para compreender os fenômenos e questões complexas que observamos no mundo moderno além de ter realizado estudos fílmicos que refletem a respeito dos modos de apropriação e dos conceitos de alteridade e identidade, proporcionando grande amparo não só como fundamento epistemológico, mas também como conceito metodológico na análise de elementos culturais em peças publicitárias, fotografias, programas televisivos e é claro, nos filmes como uma manifestação artística igualmente interdisciplinar.

Argumenta-se que cultura não é tanto um conjunto de *coisas* - romances e pinturas ou programas de tevê e histórias em quadrinhos -, mas sim um conjunto de práticas. Basicamente, a cultura diz respeito à produção e ao intercâmbio de sentidos – o “compartilhamento de significados” – entre os membros de um grupo ou sociedade. Afirmar que dois indivíduos pertencem à mesma cultura equivale a dizer que eles interpretam o mundo de maneira semelhante e podem expressar seus pensamentos e sentidos de forma que um compreenda o outro. Assim, a cultura depende de que seus participantes interpretem o que acontece ao seu redor e “dêem sentido” às coisas de forma semelhante (HALL, 2013, p. 20).

Hall realiza uma análise política da cultura por meio de um estudo específico da representação, fundamentando sua teoria por meio dos trabalhos de Saussure, Barthes e Foucault. A partir do trabalho dele, nasce uma concepção completamente inovadora do processo representativo na cultura e como a cultura necessariamente passa pela representação, pois esta é intimamente ligada com a política e os valores, interesses e posicionamentos dos membros de um grupo.

Stuart Hall pensa na representação como uma *construção*, especificamente uma construção do *outro*. É uma construção na qual não conseguimos ver os sentidos, diga-se enxergá-los fisicamente, mas pela cumplicidade dos valores do grupo dominante e do grupo dominado as diferenças se *naturalizam* e formam uma linguagem específica construída por meio dos símbolos que tratam os locais, as raças e as pessoas. Os “jogos de linguagem”, para tanto, determinam o contexto em que o óbvio se torna específico, tudo vai depender do que algo significa.

A visão dele é privilegiada por vislumbrar inclusive que tais representações podem tomar lugar por meio de estereótipos que assumem o *real*. Ou seja, se tornam a *realidade* para os indivíduos. Isso pode ser bastante verificado no cinema, como na padronização e

estereotipagem de raças, cenários, lugares, religiões, culturas retratadas de formas pejorativas e semelhantes mesmo em obras diferentes. “A diferença é marcada por representações simbólicas que atribuem significado às relações sociais, mas a exploração da diferença não nos diz por que as pessoas investem nas posições que elas investem nem por que existe esse investimento pessoal na identidade.” (HALL, 1997, p. 54)

São estas representações ou códigos de significados que, segundo Hall, dão sentido às nossas ações, permitem-nos interpretar ações de terceiros e formam as nossas culturas, asseguram que toda ação social é cultural e que as práticas sociais constituídas de significados são práticas de significação. Hall afirma que "toda ação social é cultural, que todas as práticas sociais expressam ou comunicam um significado e, neste sentido, são práticas de significação", (HALL, 1997) destarte, toda prática social tem dimensão na cultura.

Sendo a *linguagem*, a principal responsável por essa transmissão de significados, Hall igualmente estabelece que não é sempre necessário falar o mesmo idioma para que haja a transmissão dos significados. Existe um sentido muito maior do conceito de linguagem, que vai além do falar português, inglês, francês, alemão, etc. Na representação, as práticas funcionam como línguas, pois se utilizam de algum componente para tanto, sejam eles sons, música, imagens, enquadramentos, linguagem corporal, movimentos, gestos, etc.

Como um exemplo claro disso, podemos citar a série de TV estadunidense que ganhou bastante destaque no Brasil nos últimos anos: “Friends” (1994-2004). Nela, amigos vivem situações cotidianas da vida em Nova Iorque, algumas falas e piadas não fazem sentido para nós (brasileiros) por conterem códigos que transmitem significados somente para os falantes da língua inglesa e conseqüentemente necessitando de adaptações na tradução para que gerem sentido para expectadores do Brasil. Ao mesmo tempo, muitas das piadas, gestos e expressões físicas fazem perfeito sentido, haja vista o sucesso do seriado no país, pois utilizam de outro tipo de linguagem. “Somos nós quem fixamos esse sentido tão firmemente, que depois de um tempo, ele parece *natural e inevitável*. O sentido é construído pelo *sistema de representação*.” (HALL, 2013 p. 41-42)

Logo, nós somos os responsáveis por fixar os sentidos nas palavras, nos gestos e nas coisas. Esses sentidos são construídos e, portanto aceitos pelos integrantes de uma sociedade através do tempo por meio do jogo da linguagem, pela prática e pelo trabalho da representação na vida coletiva. Um jogo no qual os grupos dominantes impõem um significado e o ressignificam, conforme o uso do seu poder, a outros grupos.

A *linguagem* como elemento transmissor é a herança Saussuriana presente em Hall na forma da semiótica para o estudo dos signos e seus papeis na cultura. Em Barthes, Hall utiliza

da interpretação aberta e da construção do *mito* e o trabalho de Foucault também se faz presente nas questões relacionadas ao *discurso* para a construção de conhecimento e a produção de sentido por meio das relações de poder. O resultado dessas contribuições é a visão da semiologia, que vai mais a fundo no processo de conhecimento dos sentidos e que faz de Stuart Hall a referência aqui preferida para se compreender a cultura e sua expressão no audiovisual.

3 PAISAGEM E CINEMA

Uma das formas de expressão do poder da língua é a produção visual, e quando se trata de território nesta linha audiovisual, é vital se compreender as imagens que o compõe, ou seja, a paisagem que se apresenta no espaço delimitado, o que ela transmite e a interpretação dessa paisagem depende do observador que a está fazendo, de acordo com seus interesses e objetivos, ou seja, não há uma única interpretação para uma paisagem. O geógrafo Denis Cosgrove trabalha a paisagem como síntese pictórica externa, que representa estaticamente as relações entre vida humana e natureza, constituindo-se em “poderoso meio através do qual sentimentos, ideias e valores são expressos” (COSGROVE, 1993b, p.8).

A paisagem não é fixa, não é algo imutável, ela é subjetiva, deve ser interpretada através da visão, do olfato, da audição ou de qualquer um dos sentidos humanos, já que vai muito mais além do que se percebe inicialmente, do que é visível em sua camada superficial, da sua representação. É necessário que se procure nuances e percepções, significados simbólicos e suas interpretações por se tratar de uma construção cultural com conteúdo que ultrapassa a barreira do que é visível. (COUTO, 2015, p. 80).

Não se trata, portanto, de negar o visível, mas de lhe atribuir, além da experiência sensível que dele se pode fazer, um outro estatuto, uma outra função: o visível revela algo. Ele exprime. O que quer dizer que ele não é unicamente uma representação. (BESSE, 2006, p. 64).

Na visão de Cosgrove, a paisagem passa a ser analisada de forma simbólica por meio de suas reflexões teóricas e estudos empíricos. A paisagem deve ser considerada como “um modo de ver”, associado às transformações econômicas, sociais, políticas, técnicas e artísticas. Portanto, tem um sentido político, constituindo-se em uma ideologia visual, com significados distintos, pois são criadas por diferentes grupos sociais, caracterizando assim um estudo de geografia histórico-cultural. A paisagem não é apenas o produto, mas um agente ativo que desempenha importante papel na reprodução da cultura.

Cosgrove traz ainda que a paisagem pode ser interpretada segundo qualquer aspecto ligado às atividades e crenças humanas, em razão de seu caráter multidimensional. A paisagem torna-se “paisagem do consumo” (COSGROVE, 2006). Por outro lado, a paisagem pode ser considerada como mapa, teatro, espetáculo e texto (1993b). Trata-se do emprego de figuras de palavras ou tropos como metáforas, metonímias e sinédoques oriundas das humanidades e não da biologia, como comunidade e metabolismo, ou da física, como gravitação. (CORRÊA, 2011)

Sendo assim, todo o cenário de um filme deve ser entendido como uma paisagem. O panorama central de uma obra aborda tanto o espaço físico em que a história é retratada quanto os atores que o frequentam, quais hábitos possuem, como socializam, como se portam, de que maneira falam e quais as suas características físicas. Na interação entre os personagens e a paisagem podem-se exaltar inclusive elementos internos como o sentimento do sujeito estando naquele lugar, se há sentimento de “pertencimento” ou não.

A relação entre paisagem e cinema forma uma construção social que se regula a partir da visão e percepção de uma montagem, que pode se constituir de múltiplas camadas que são passíveis de serem mapeadas e exploradas, algo que não é difícil de ser feito se formos além das imagens apresentadas e mergulharmos na imensidão no reino das produções cinematográficas. É a partir dessa montagem paisagística se retiram significados e sentidos próprios da escolha daquele cenário, e essas representações são mediadas pela nossa cultura, atitudes e experiências.

A geografia cultural de Berque (1998) enxerga a paisagem como uma característica que introduz seus elementos no espaço, suas composições, que viabilizam uma discriminação de seus elementos, e como um centro que tem relação íntima com a cultura, com a natureza, com a sociedade e com o espaço como um todo. Para seu estudo, então, deve se partir *a priori* da descrição da paisagem a um nível perceptível, e *a posteriori* uma análise de sua composição abstrata. Assim, a paisagem é considerada “plurimodal” por ser ao mesmo tempo, natural e humanizada (diga-se, cultural), impregnada de cultura. (BERQUE, 1998, p. 86), sendo assim essencial para se apreciarem das representações com o audiovisual.

A paisagem dá significado aos eventos cinematográficos e posiciona as narrativas dentro de uma escala particular e um contexto histórico. Ela se estende para muito além da tela, pois é um elemento norteador para que se represente a identidade de um grupo ou uma cultura numa obra e a partir dessa obra se obtenha uma manifestação artística que corresponda a um pedaço daqueles que são retratados.

4 O CINEMA COMO PRODUTOR DE REPRESENTAÇÕES E DE PAISAGENS

O cinema tem sido um dos maiores e mais difundidos meios de expressão cultural na vida moderna. O cinema é uma forma de arte que se utiliza de outras artes, como a fotografia, a pintura, a música, e inclusive a literatura como uma forma de se combinar entretenimento com a estética de uma produção audiovisual numa narrativa histórica de práticas culturais (representações) que provoca quem o consome, que causa emoção e transmite mensagens a seus expectadores congelando por meio de *frames* (em suas paisagens produzidas) um personagem, uma ideia, uma cultura, uma década, um território, etc.

Segundo Salles (2013), “o mais poderoso aspecto do cinema como uma forma de arte é a sua utilização como um instrumento que faz entender que o mundo é um lugar muito maior e polifórmico do que se imagina.” Sendo assim, serve para nomear o que não havia sido nomeado. O cinema faz isso com seu público: dá nome àquilo que não é conhecido. É um lugar onde se vai quando se busca proximidade com aquilo que pouco se sabe. A sétima arte, portanto, é capaz de alterar a percepção de realidade do público, de produzir categorias, sistemas epistêmicos e gerar formas de ver o mundo por meio de suas (des)construções.

A construção de uma paisagem no cinema também pode ser carregada de interesses ideológicos. Observar uma paisagem apenas levando em consideração os aspectos estéticos e o que se expõe superficialmente é insuficiente já que esse tipo de análise não vislumbra os aspectos e características que o autor/diretor quis deixar em destaque. Para se compreender o disseminado nessas produções se faz necessária uma análise minuciosa que leve em consideração os fatores sócio-históricos e o contexto em que ela se insere ou procura se inserir. “O processo de analisar fala e fotografias é igual à tradução de uma língua para a outra.” (ROSE, 2007, p. 345)

Essa interpretação é extremamente válida na modernidade uma vez que signos icônicos, visuais, que carregam forma e semelhança são os que mais atraem interesse das pessoas nos dias de hoje. Principalmente quando se fala no contexto de revolução tecno-informacional potencializada pela internet e sua vasta disseminação de conteúdos deste ramo. Diana Rose determina que devemos enxergar as paisagens constantes na mídia, no cinema e na TV como mais do que discursos. “As representações desses territórios são uma amálgama complexo de texto escrito ou falado, imagens visuais, e várias técnicas para modular e sequenciar a fala, as fotografias e a localização de ambas. Todo o conteúdo pode ter *significados*.” (ROSE, 2007 p. 345).

Toda forma de arte é, na verdade, uma expressão daquilo que é visto ou resultado de práticas de significação que objetivam *visibilizar*, ou *invisibilizar* algo. Não há como se deixar de pensar a cultura e o poder sem se analisar o audiovisual. Para analisar um programa de TV, por exemplo, Stuart Hall sugere que os significantes se aliam aos códigos e promovem os significados, pois “dizem algo”. (HALL, 2013 p. 68)

O cinema, portanto, é um produto cultural que possui representações, constrói paisagens, e toda a expressão artística da montagem de um filme carrega o poder por meio de sua *linguagem*. O cinema como meio de comunicação desenvolve uma *nova* linguagem, esta que possui tanta expressão e espaço quanto qualquer outro tipo de linguagem. Numa película existe uma pluralidade de formas de representar identidades, culturas, raças, territórios, lugares, paisagens... E conseqüentemente uma pluralidade de formas de interpretações nas camadas passíveis de serem exploradas.

Tomemos como exemplo o filme “Linha de Passe” (2008) dirigido por Walter Salles e Daniela Thomas que aborda como cenário principal a periferia de São Paulo. A cena paulistana é colocada em cheque na trama, uma vez que existem diversos enquadramentos que sugerem como é a vida de quem trabalha na cidade e tem que se locomover diariamente por morar nos subúrbios. Na cidade, a “selva de pedra” é exibida por meio dos *takes* que mostram a imensidão de prédios de cor escura acinzentada, num cotidiano triste e urbano que contrasta com as ruas escuras, mal asfaltadas de paredes com tinta descascando da periferia.

Eis o questionamento: As imagens do filme representam a realidade de como é a periferia de São Paulo? Não. O filme é uma representação do subúrbio e da cidade, de autoria dos cineastas, que remete ao neo-realismo e permite ao expectador assumir que “conhece” São Paulo sem nunca antes ter pisado lá. As paisagens retratadas possuem o poder (em conjunto com o acompanhamento do cotidiano dos personagens) de *naturalizar* aqueles cenários e atmosferas como sendo parte da *realidade* de quem é Paulista.

Os diretores também foram igualmente capazes de moldar personagens que representam algo que pode ser interpretado como um painel amplo do dia-a-dia de quem mora numa favela. Vidas comuns numa família de 4 irmãos criados por Cleuza (Sandra Coverloni) uma mãe solteira que está aguardando o nascimento do 5º filho (que subentende-se também não terá pai presente), humilde, que não deixa de fumar ou ingerir bebida alcoólica durante a gravidez, que trabalha como empregada doméstica numa casa de classe alta que não enxerga sua realidade e que se esforça para cuidar e manter sua família unida. Cleuza é a representação de uma mulher real, que vive sua vida (mesmo grávida) indo ao bar, ao trabalho, ao estádio ver seu time jogar, disciplina seus filhos e desentope a pia da cozinha quando necessário.

Quanto aos seus filhos, representação da juventude no filme, todos possuem seus próprios objetivos, são atingidos por obstáculos a cada momento, mas nenhum se distancia de desejar sucesso em suas vidas. Dinho (Geraldo Rodrigues) luta para se encontrar na fé que escolheu para apagar seu passado problemático, Dario (Vinícius de Oliveira) que sonha em conseguir seguir carreira como jogador de futebol, Reginaldo (Kaique Jesus Santos) filho mais novo que tenta a todo custo conhecer seu pai que imagina ser motorista de ônibus. Por fim, Denis (João Baldasserini) que se revela um personagem intrigante por ser um *motoboy* que transita intensamente pela cidade de São Paulo e mantém relação distante com o filho que teve com a namorada.

Nessa discussão, se destaca a figura de Denis por ser a representação do jovem inconsequente que tenta resolver tudo com seu jeitinho “malandro”, tirando vantagens da forma que puder, sendo irreverente, encarando a responsabilidade de arcar com as necessidades do seu filho como um fardo em sua vida já que deseja ter uma vida de festas e curtidão. Tentando se desvencilhar do peso de ter origem periférica, Denis tenta fugir constantemente de sua realidade e apela para o crime (violência), roubando pessoas em semáforos, para obter um gosto (mesmo que breve) de felicidade e riqueza. É dele que provem uma das cenas mais marcantes do filme, quando tira seu capacete e pergunta ao motorista rico que sequestrou em seu último assalto malsucedido: “Cara, você ta me vendo?”

É importante mencionar que a linguagem do filme passa a impressão de ser uma representação da humanidade, em seus bons e maus aspectos, sem necessariamente tratar nenhum dos personagens de forma especial, por serem de fato pessoas simples possuem somente sonhos, revestidos da constante ambição de se colocarem na linha de passe para em seguida acertarem o alvo, fazerem um gol. (A referência constante a fé e ao futebol presentes no filme não parecem ser despropositais). Em suma, são histórias de personagens universais, mas de características singulares, que desvinculados social, geográfica e economicamente, não deixam se serem “*invisíveis*” aos olhos da sociedade justamente por serem de onde são.

No que tange a interpretação dessa linguagem cinematográfica, as contribuições de Souza (2013) são de grande valor quando aborda as estratégias de tornar invisível a paisagem de determinados agentes e objetos tidos como indesejáveis, já que as estratégias de “invisibilização” de agentes e práticas podem ser de dois grandes tipos: 1. *Invisibilização* por meio da representação seletiva ou ‘retocada’ da paisagem (mediante a pintura, a fotografia, filmes, etc.). 2. *Invisibilização* por meio de intervenções no próprio substrato espacial material – ou seja, mediante uma reformatação da paisagem na própria realidade. (SOUZA, 2013, p. 52)

Quando um autor, seja ele artista ou cineasta opta pela ausência ou a invisibilização de um determinado local, de um ator social, de um personagem, subentende-se que esses sujeitos e lugares sucumbam ao esquecimento e conseqüentemente ao desprezo, ou seja, existe um peso enorme nas decisões desses profissionais ao trabalhar um acontecimento histórico, um povo, um lugar, uma nação... tudo vai depender da mensagem que se objetiva transmitir e da própria visão do diretor, podendo ele tratar da própria *invisibilização em si*, como em *Linha de Passe*.

A linguagem cinematográfica então, busca transmitir uma idéia que se sustenta em imagens que se comunicam. A reformatação de uma paisagem, a construção idealizada de um cenário, a cinematografia, a montagem, o enquadramento e até mesmo o som em seus pormenores capacitam a transmissão dessa mensagem estrategicamente. A partir dessas estratégias o autor/diretor consegue mostrar a paisagem da forma que ele deseja, no qual a aparência passada por ele não condiz estritamente com a realidade daquele espaço. (COUTO, JB 2015)

Mensagens políticas são facilmente convergidas por meio de narrativas que conotam e denotam conforme os interesses dos cineastas e certamente geram impacto naqueles que os assistem. Kellner (2001, p. 123), diz ainda que os textos culturais não podem ser rotulados de “conservadores” ou “liberais”. Muitos textos – em especial no cinema de Hollywood, onde há uma necessidade enorme de um público grande para garantir lucros - enveredam-se em ambas as vias para cativar milhões de pessoas. Estes textos incorporam vários discursos, posições ideológicas, construção de imagens e efeitos, que raramente podem ser encaixadas em uma só posição ideológica pura e simplesmente.

Em temas corriqueiros abordados em obras cinematográficas como a violência ou a juventude facilmente se vislumbra que a representação do comportamento do jovem contemporâneo é um reflexo do mundo moderno, que com suas características interferem diretamente no modo de agir, de pensar e falar dessa juventude. Do ponto de vista da globalização e conseqüentemente da expansão do capitalismo, independente da sua condição social, todos são afetados. (SANTOS, E. 2012)

Observemos “Cidade Baixa” (2005) dirigido por Sérgio Machado. O filme aborda também uma narrativa de cotidiano periférico em Salvador numa perspectiva de tragédia. Expõe de forma explícita a violência em suas variadas formas no contexto da favela e do dia-a-dia de pessoas de baixa-renda que buscam estabilidade financeira a todo o momento. Concentra-se ao redor de um triângulo amoroso que envolve Deco (Lázaro Ramos), Naldinho (Wagner Moura) e Karinna (Aline Braga) numa teia de paixões, ciúmes e brigas, que resultam

num retrato de três jovens que vivem num mar de incertezas, imersos no mundo de selvageria e a busca por soluções instantâneas para seus problemas constantes.

Destaca-se o excesso de violência que se mostra no filme para representar a luta diária (seja ela simbólica ou não) pela sobrevivência nos subúrbios do Brasil, seja no fato de Karinna ser uma prostituta, engravidar e buscar um aborto como solução, seja no assalto de Naldinho à farmácia para conseguir dinheiro rápido ou Deco praticando *boxe* para ter uma válvula de escape para suas emoções reprimidas. Os personagens fogem de suas situações de risco mostrando que a luta, de fato, é constante e alterna entre beleza/sensualidade e tragédia/violência.

Tratando-se de paisagem, podemos destacar os cenários em exprimem a diversidade cultural e geográfica da Bahia, que dentro de uma perspectiva agitada englobam o mundo de miséria ilustrado por paredes sujas e descascadas, bares insalubres e rinhas de galo frutos da pobreza da região e refletem instantaneamente na falta de perspectivas para um futuro melhor dos três personagens principais.

A violência é um dos primeiros e últimos elementos apresentados na película. No início ao exibir a briga entre um galo branco e um galo negro, serve quase como um prelúdio da cena final que protagoniza uma briga entre os dois personagens homens numa escadaria dos becos da Cidade Baixa em Salvador, um verdadeiro festival de socos, chutes e empurrões que são prontamente acompanhados por vários moradores do local que abrem suas janelas para acompanhar a violência que ocorre. Verdadeiramente pode-se entender que uma interpretação válida desse embate acompanhado pela platéia se motiva pelo fato que a violência hoje se torna um espetáculo, que todos almejam assistir.

Seguramente o problema que mais aflige e preocupa os brasileiros nos dias atuais, a violência representa o momento em que as relações humanas remetem-se ao medieval já que é um problema que aterroriza a sociedade e proporciona a sensação de impotência em nós mesmos. Com o passar do tempo e o avanço da modernidade as representações foram tomando diferentes proporções e simultaneamente a violência se torna um ponto chave de exibição nas obras cinematográficas que retratam muitos tipos desta de forma explícita, buscando o interesse e a curiosidade do expectador que sente prazer em ver o *gore* e o *trash*, ou seja, o lado mais brutal da identidade humana. Como traz Hikiji (1998) em:

O cinema atualiza (...) questões ancestrais. Diante da iconografia produzida neste século de imagens em movimento, dos *westerns* aos filmes de *gangsters*, de King Kong à Godzilla, de Griffith à Tarantino, **continua relevante a pergunta pelas razões do prazer diante das imagens de horror**. Isto porque, se o cinema re-ensina a faculdade mimética, cabe lembrar que no escuro das salas, “as garotas brincam de mães, os garotos de assassinos, as mulheres sérias, de prostitutas e os mais pacatos funcionários de *gangsters*, ou seja, ‘os malditos’ vingam-se na tela. Ou antes, a nossa parte maldita. **O cinema, como o sonho, o imaginário, acorda e revela vergonhosas e secretas identificações...**” (apud MORIN, 1991, p. 163-4) (grifo nosso).

No Brasil, o cinema apreende a percepção da vida na periferia em variados perfis de representação, sob os olhos de diferentes personagens nestes filmes. Personagens com motivações e contextos que contribuem para a consolidação dos significados ali presentes, como em “Cidade de Deus” (2002) que explora as facetas dos jovens na violência de seus contextos sócio-espaciais, e a película de Fernando Meirelles é somente um dos tantos exemplos de representações da favela e do dia-a-dia na periferia dentro do cinema nacional.

Numa composição fílmica, cada detalhe pode ser observado a fundo, desde as roupas trajadas pelos personagens à sua posição no enquadramento da cena. As técnicas de manejo de câmera dos diretores podem igualmente serem interpretadas como uma *linguagem*, tem algo a ser dito, tanto quando na língua falada. A dimensão visual produz sentido, certamente, mas estes sentidos são gerados por técnicas de especialistas. Logo, apreende-se que o cinema é uma vasta fonte produtora de representações e se revela um meio importantíssimo da atualidade na construção dos significados compartilhados que envolvem e introduzem diferentes temas no meio social por meio de imagens que são capazes de reger a forma como pensamos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo objetivou promover uma reflexão acerca da compreensão do cinema a partir das representações e do conceito de paisagem levando em consideração o trabalho de Stuart Hall sobre representação e de paisagem e interpretação dessas paisagens que partiu de Denis Cosgrove, Augustin Berque e Diana Rose. Dentro das análises supramencionadas de representações e paisagens, juntamente como os filmes ilustrados foi possível verificar que a linguagem cinematográfica, em suas diferentes formas, possui demasiado impacto nas relações culturais. Embora existam diversas possíveis interpretações dentro da análise do cinema e do audiovisual em suas obras, se prioriza o caminho de Stuart Hall no entendimento das representações como uma construção que naturaliza as diferenças e produz o *outro* com o reforço dos “jogos de linguagem” para fixar diferentes sentidos e uma *realidade*.

Investiu-se igualmente no entendimento da criação de paisagens no cinema como representação simbólica de um espaço, uma síntese externa, que representa estaticamente as

relações da vida humana e da natureza que a cerca, assim constituindo-se num meio poderoso para transmissão de sentimentos, ideias e valores de uma comunidade ou grupo social. O território, portanto é representado na paisagem e a paisagem igualmente é utilizada como produto midiático para fomentar a construção de um sentido para o espaço colocado em destaque.

No tocante a demanda do cinema dentro das representações, constata-se que as produções cinematográficas são mídias diversamente utilizadas pelo mundo, e igualmente no Brasil, abordam identidades nacionais na forma como são vistas as paisagens e suas interações no meio, podendo facilmente serem produzidos para priorizar sentidos (significados preferidos), visibilizar ou invisibilizar determinados aspectos, fatores, ideologias, posicionamentos, tudo isso dependendo dos interesses do cineasta.

Culturas são distintas em muitos aspectos nas pessoas que as representam, mas estas mesmas pessoas sorriem ou choram por motivos similares. No cinema podemos enxergar uma escola que ensina valores muito mais complexos do que se imagina que sejam, por meio das representações que carregam e das paisagens que exibem, proporcionando inclusive reflexão contínua no círculo social, despertando gatilhos de momentos e experiências, enaltecendo e inferiorizando, omitindo ou explicitando, uma forma de arte, portanto, de imenso valor para o estudo da cultura e do território.

Conclui-se que foi possível obter uma compreensão mais detalhada dos conceitos que envolvem os estudos culturais com dimensão na geografia cultural já que resta cristalino que nós, seres humanos, entendemos e aceitamos a cultura também a partir das representações que nos atingem em contraste com o território que nos cerca para assim assimilarmos uma *identidade cultural*.

REFERÊNCIAS

BERQUE, Augustin. **Paisagem-marca, paisagem-matriz**: elementos da problemática para uma Geografia Cultural. Rio de Janeiro (RJ): UERJ, 1998. p. 84-91.

BESSE, Jean Marc. **Ver a Terra**: Seis ensaios sobre a paisagem e a Geografia. São Paulo (SP): Perspectiva, 2006.

CORRÊA, Roberto L. Denis Cosgrove. **A paisagem e as imagens**. Espaço e Cultura. UERJ, RJ, N.29, P.7-21, JAN./JUN. DE 2011.

COSGROVE, Denis. **A geografia está em toda parte: Cultura e simbolismo nas paisagens humanas**. Rio de Janeiro. EdUERJ. 2012.

COUTO, Juliana B. **O Conceito de Paisagem e sua Exemplificação para o Estudo de Favelas em Encostas.** GeoPUC – Revista da Pós-Graduação em Geografia da PUC-RIO. Rio de Janeiro, v. 8, no. 15, p.79-92, jul-dez 2015.

GODOY, EV. SANTOS, VM. **Um olhar sobre a cultura.** Educ. rev. vol.30 no.3 Belo Horizonte Julho / Setembro. 2014.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura:** notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Educação e Realidade, Porto Alegre, n. 2, v. 22, p .5, 1997.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação.** Rio de Janeiro. PUC-Rio: Apicuri, Ed. 2016.

HIKIJ, Rose Satiko. **Imagem-violência:** Etnografia de um cinema provocador. São Paulo: Terceiro Nove, 2012.

Indiana University Cinema. 10 questions for Walter Salles. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ontVN1r_o64 Acesso em: 17 nov. 2019.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia.** Bauru: Edusc, 2001.

VIEIRA PINTO, Álvaro. Teoria da Cultura. In: **Ciência e existência: problemas filosóficos da pesquisa científica.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.