

A IMPORTÂNCIA DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA NA CONSTRUÇÃO DAS REPRESENTAÇÕES ESPACIAIS

**Pedro Artur Baptista
Lauriaⁱ**

Graduado em Geografia
Pontifícia Universidade Católica
do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

Resumo

Uma das funções dos geógrafos é a leitura da paisagem. Entretanto, encará-la sob a perspectiva semiótica traz alguns entraves intelectuais. Uma forma de encarar esse embarreiramento é através do estudo das representações da paisagem. Tendo conhecimento técnico na área de cinema, debato algumas aplicações da linguagem cinematográfica na construção de representações cinematográfica sob um olhar geográfico, sublinhando a importância de sua compreensão para o entendimento da própria paisagem.

Palavras-chave: Paisagem, Representação, Linguagem Cinematográfica, Espaço Cinematográfico.

THE IMPORTANCE OF CINEMATIC LANGUAGE IN THE MAKING OF SPATIAL REPRESENTATIONS

Abstract

One of the geographers' functions is to read the landscape. However, if we look at it from the semiotic perspective it will bring some intellectual barriers. One way to face this, is through the study of landscape's representations. As I have expertise in the field of cinema, I will discuss some applications of cinematic language in the construction of cinematic representations under a geographic look, underlining the importance of it to understand the landscape itself.

Keywords: Landscape, Representation, Cinematic Language, Cinematic Space.

ⁱ *Correspondência:* Rua Joaquim Nabuco, n. 238, apt. 102. Ipanema. Rio de Janeiro – RJ. Brasil.
E-mail: pedrolauria@gmail.com

O trabalho em questão tem origem na monografia “Geografia e Cinema: para ler, utilizar e construir representações filmicas”, de minha autoria (2012), surgido do interesse despertado sobre a discussão do papel da linguagem cinematográfica na construção de representações espaciais. Nesse artigo então, busco me aprofundar neste assunto, procurando auxiliar no preenchimento dessa lacuna conceitual que julgo existir nos estudos sobre Geografia e Cinema.

Um primeiro conceito que deve ser trazido à discussão para compreensão das representações espaciais e de como estas são criadas, está na paisagem, um dos

conceitos chaves da Geografia. A paisagem, como se bem sabe, é dotada de intencionalidades, tanto por parte de seus construtores quanto de seus usuários, estando assim aberta a constantes ressignificações, por mais que sua forma física não seja alterada. Como sintetiza Cosgrove (2004), a paisagem é uma imagem cultural que representa e estrutura nosso entorno.

Um questionamento se desdobra a partir daí: como compreender as motivações expressas na realidade material? Para responder essa pergunta, levanto a importância da leitura da paisagem, compreendendo que para esta ser possível é necessário um conhecimento da linguagem empregada: os símbolos e seu significado nessa cultura. É necessário ter em mente que todas as paisagens são simbólicas, apesar da ligação entre o símbolo e o que ele representa (seu referente) parecerem muito tênues (Cosgrove, 2004). E esta leitura, por sua vez, é uma das funções do geógrafo, apesar de como reforçado por Cosgrove, causar estranheza:

A ideia de aplicar à paisagem humana algumas das habilidades interpretativas que dispomos ao estudar um romance, um poema, um filme ou um quadro, de tratá-la como uma expressão humana intencional composta de muitas camadas de significados, é claramente estranha para nós. (COSGROVE, 2004, p. 97)

Compreendendo essa necessidade de desvendar os símbolos e significados presentes na paisagem para compreendê-la em sua complexidade – devemos olhar esta como um texto, que carrega uma funcionalidade aparente (DUNCAN, 2004), que legitima a sua existência, e um subtexto (que pode inclusive vir a justificar a sua existência por aquele que a construiu) a ser desvendado. Cria-se um questionamento: como lê-la? Uma primeira opção para tal então seria a leitura semiótica¹ da mesma.

James Duncan corrobora este trabalho ao dizer que:

A interpretação da paisagem pode nos conduzir ao centro de uma arena intelectual interdisciplinar onde intelectuais estão debatendo temas tão importantes como a natureza da objetificação, da representação, da consciência, da ideologia e da relação entre esses aspectos de um sistema cultural. À primeira vista, essas questões podem parecer estranhas, para alguns geógrafos culturais pois realmente não são questões familiares, produtos da nossa própria disciplina. São híbridos produzidos pelo cruzamento fertilizante de correntes intelectuais tão diversas como antropologia, a crítica literária e de arte, a psicologia e a ciência política. (DUNCAN, 2004, p.97)

¹ Semiótica sendo o estudo dos fenômenos culturais como sistemas sígnicos, isto é, sistemas de significação.

Entretanto, a abordagem semiótica da paisagem é questionada por Claval (2004), quando este questiona se é possível reconhecer na mesma sinais com valor arquetípico que esclareçam sobre o inconsciente das populações que as organizaram. Ele parte da premissa que devido às inúmeras interpretações que podem ser feitas a partir da mesma realidade material, este trabalho seria inútil. Segundo ele, se um grupo de pessoas vê uma torre de Igreja em meio a uma pequena vila, cada observador poderia tirar significados tão díspares que invalidariam a própria funcionalidade da interpretação. Por exemplo, uma pessoa poderia ver na torre um marco do autoritarismo sobre todos os moradores da vila, ao ser erigir sobre os mesmos de forma imponente, outra poderia achar que se trata de uma subordinação religiosa, afinal a torre estaria aproximando o homem dos céus, enquanto uma terceira pessoa ainda poderia entender como uma estrutura fálica, que faz menção a uma suposta superioridade dos homens sobre as mulheres, recorrendo, para justificar tal afirmativa, a estruturação patriarcal da Igreja Católica.

Cosgrove (2004) nos oferece uma alternativa, quando diz que o tipo de evidências que os geógrafos usam agora para interpretar o simbolismo das paisagens culturais é muito mais amplo do que no passado e que frequentemente as encontramos nos próprios produtos culturais: pinturas, poemas, romances, contos populares, músicas, filmes e canções, que podem fornecer uma firme base a respeito dos significados que lugares e paisagens possuem, expressam e evocam, como fazem as fontes convencionais “factuais”. Ou seja, se abre uma possibilidade em compreender como a paisagem é percebida, não somente através da própria, mas também a partir de suas representações, no caso, artísticas.

Sendo uma das peculiaridades da paisagem é o ponto de vista pela qual ela é interpretada, podemos dizer que na arte pode há a externalização deste, uma vez que ela sempre se tratará de uma reprodução de algum aspecto que parte da experiência do real. Afinal, ao olharmos uma paisagem não só delimitamos uma área de observação, como também selecionamos certos elementos, damos prioridades a alguns e menos a outros. Então, ao representá-la, todos esses pontos recortados, atenuados ou exagerados, são passados – definindo o caráter da representação: um espelho, cuja imagem no geral pode ser mais ou menos similar, mas sempre deformada em certos pontos.

Entretanto, as representações não são sistemas fechados, que se restringem exclusivamente ao ponto de vista de seu criador: as pessoas que as veem passam a tirar suas próprias interpretações da mesma (assim como a paisagem apresenta significados diferentes de acordo com quem a olha) e ao aplicá-las na paisagem por ela representada. Ao vermos uma pintura que de alguma forma mostre aspectos sobre uma cidade que lhe de o significado de “espaço violento”, por exemplo, passamos a pensar naquela cidade como um lugar de violência – por isso, é difícil compreender a paisagem em sua complexidade, sem saber como as representações da mesma impactam na subjetividade do observador. Claval (2004) sintetiza tal questão ao exemplificar o caso da pintura que busca reproduzir objetivamente um fragmento da natureza, mas cujos pontos de observação, ângulo e enquadramento da vista resultam de uma escolha. Existe, portanto, uma dimensão subjetiva na base de uma representação que se deseja tão fiel quanto possível, como fica demonstrado nas comparações entre as imagens da figura 1.



Figura 1: Duas representações pictóricas da Lighthouse Tower em Dubai – Ao desenhar a imagem da esquerda em um ângulo de contra-plongee (com o ponto de vista levemente levantado para cima) e colocá-la no meio de quadro, sem nenhum outro prédio alto “poluindo” o enquadramento, aumenta-se o sentimento de grandiosidade passado pela torre. Tal sentimento é atenuado na representação da direita. O ângulo mais “reto” de olhar para a torre, sua presença no canto do quadro, e o fato das torres a direita estarem mais altas pela perspectiva, diminuem um pouco do sentimento de grandiosidade da Lighthouse Tower. Fonte: LIGHTHOUSE (2009).

A importância de olhar para essas representações, ganha ainda mais relevância se considerarmos a afirmação de Crang (1998 *apud* COSTA, 2002, p. 68) quando diz que o conhecimento da maioria das pessoas sobre a maioria dos lugares se adquire através da mídia de vários tipos, de maneira que, para a essas pessoas, a representação vem antes da “realidade”. Tal fenômeno fica ainda mais destacado quando se observa repetições de certos padrões ou características nas representações de um mesmo lugar que sempre excluem ou incluem determinada informação do espaço representado, concretizando-o no imaginário popular como uma verdade a respeito do próprio espaço.

Tomemos como exemplo um trecho do trabalho de Name (2004) que discute a cidade do Rio de Janeiro e suas representações no cinema norte-americano.

Mesmo quando o motivo da presença do estrangeiro no país não é o turismo, o fenômeno (o olhar selecionado e seletivo que capta os ícones, que não representam só o Rio como todo o Brasil) se repete: em *Orquídea selvagem*, a advogada Emily (Carré Otis) vem de Kansas City ao Rio para negociações que giram em torno de um *tropical resort*, mas logo em sua chegada ela já se deslumbra com os corpos que passeiam e se exercitam na Praia de Copacabana. (NAME, 2004, p. 10)

Name aponta como o estereótipo dos corpos sarados e bronzeados se repetem nas representações norte-americanas do Rio de Janeiro, justificadas pelo clima quente que exige corpos desnudos, ou pelo próprio samba onde os adereços da vestimenta se misturam ao corpo daqueles que dançam o ritmo tropical. Tal representação da cidade, tão marcada no olhar do estrangeiro, hoje é apontada como um incentivo do turismo sexual, mostrando o impacto que estas têm na própria percepção da chamada “cidade maravilhosa”.

Por trás disso, como aponta Cosgrove (2004), está o ato de escolher, formatar e representar uma paisagem que é necessariamente uma atitude ideológica ligada a uma rede de interesses e uma estratégia de dominação, o que significa que existe uma intencionalidade por trás daqueles que constroem a representação. Aqui cabe um parêntese sobre a compreensão do que se trata intencionalidade. Parto da ideia de Santos (2002) de que ela não é apenas válida para rever a produção do conhecimento, mas é igualmente eficaz na contemplação do processo de produção das coisas. Considero pertinente o entendimento de Bolnow (1969 *apud* SANTOS, 2002) de que o homem pode ser definido pela sua intencionalidade, pelo

fato de ser um sujeito se relacionando com seu entorno. Pensando então nesses termos, compartilho a compreensão de Hägerstrand (1989) de que a paisagem oferece uma versão extrema da tese da intencionalidade, e o mesmo podendo se dizer das representações, onde paisagens são criadas a partir do real.

Pode-se criar uma resistência a essa compreensão, de que todo o entorno é construído sob uma lógica e intencionalidade, porque a paisagem, como afirma Duncan (2004) tornou-se parte do dia-a-dia, mascarando a natureza artificial e ideológica de sua forma e conteúdo. O mesmo, no entanto, não pode ser afirmado sobre a arte, onde a intencionalidade dos autores e suas motivações, são geralmente compreendidas e apontadas pelo espectador. Isso se deve a existência de uma linguagem consolidada por trás de cada forma de arte, e em cima dos elementos presentes (ou ausentes) e da forma como eles são utilizados pelo artista (os detentores da técnica), pode se perceber suas intenções.

Partindo então da crítica de Claval (2004), como visto anteriormente, à abordagem semiológica da paisagem, devido a infinitude de possíveis interpretações, uma outra possibilidade é vislumbrada ao estudar as representação artísticas de um espaço geográfico, cuja linguagem e estrutura são estudadas e teorizadas a séculos. Devido aos meus estudos e conhecimento na área audiovisual, o cinema será o foco de meu trabalho, entretanto, é importante ressaltar as possibilidades de contribuições que outros geógrafos que dominem outras artes, possam dar sobre o tema.

A construção de uma representação no cinema

Somos seres tipicamente audiovisuais (cuja visão e a audição se configuram nos principais sentidos que lidam a nossa experiência de mundo), peculiaridade que tornou o cinema um sucesso, ao contrário do que pensavam os irmãos Lumière em sua invenção. Esta nossa identificação com os sentidos explorados pelo cinema ajuda a explicar o estado de imersão que entramos quando assistimos um filme (e esquecemos durante a projeção que se trata de um filme), é compreensível entender como a transposição do espaço geográfico para as telas de cinema pode passar muitas vezes despercebida como representação, e se aparentar a própria realidade.

Parto do mesmo princípio do crítico e professor de teoria crítica da linguagem cinematográfica, Pablo Villaça, com quem tive aulas sobre o tema. Ele considera que o espectador comum tem sua atenção voltada para apenas 20% do que um filme tem a oferecer: as atuações e a história - os aspectos que guiam a narrativa em que o espectador está imerso. Porém, ele é submetido à totalidade do filme (os elementos usados pelo diretor e sua equipe) e sente certas emoções, ligadas às representações construídas, que podem ser vinculadas ao próprio espaço geográfico que está sendo representado. Dessa forma, ao assistir um filme que represente o Rio de Janeiro como um espaço repressivo, e ter esses sentimentos durante a trama, o espectador pode vir a associá-los a própria cidade.

Dessa forma, as representações audiovisuais, e, principalmente cinematográficas (devido ao cinema ser precursor de uma linguagem audiovisual), se mostram um campo de grande importância para a compreensão da paisagem e de suas percepções. Podemos começar a falar, como dito por Hopkins (1994) de uma “paisagem fílmica” (ou “paisagem cinematográfica”, seguindo a tradução literal): uma criação cultural carregada ideologicamente onde os significados de lugar e sociedade são produzidos, legitimados, contestados ou obscurecidos, e que terão impactos na própria percepção do “real”, deixando de ser encarados então como um lugar neutro de entretenimento ou de documentação objetiva.

Acredito que por este motivo se torna essencial ao geógrafo compreender profundamente a paisagem fílmica objetivando ter um conhecimento, mesmo que superficial, da linguagem pela qual ela é composta. Não se trata de “cinefilizar” o geógrafo, mas trazer seu conhecimento especializado, para pensar e compreender como a linguagem cinematográfica influencia a construção de significados geográficos para as representações e, conseqüentemente, os lugares que elas representam. Tal ponto está em acordo com o que Escher (2006) diz da teoria do espaço fílmico (conceito equivalente a paisagem fílmica de Hopkins): para ele, ela se endereça à questão de como os espaços são criados, arrumados ou gerados nos filmes - através da linguagem cinematográfica, que estrutura e constrói essas representações espaciais.

Corroboro, afinal, com a ideia expressa por Barbosa (2000). O autor acredita que do ponto de vista da (re)produção de imagens, o cinema pode ser entendido

como um sistema complexo, incorporando tanto tecnologia como “discursos” da câmera, da iluminação, edição, cenário e som (TURNER, 1997 *apud* BARBOSA, 2000) – os quais contribuem para a constituição de representações do mundo.

Tomemos então a afirmação de Alexandre Aldo Neves (2010) de que a câmera tem o poder de não só se deslocar pelo espaço, mas de recortá-lo e inferir novos e diferentes significados ao espaço geográfico, utilizando seus recortes para criar uma representação do mesmo: o espaço fílmico (ou paisagem fílmica), que apresenta-se como um importante objeto de estudo para compreensão do próprio espaço “real”. Como afirma Costa:

a essência da representação é ser mais uma interpretação do que uma cópia (...) a representação (no caso da cidade) pode dizer muito sobre a realidade da cidade e pode também influenciar a maneira pela qual esta é julgada, interpretada, programada, planejada, vivida, e assim por diante. (COSTA, 2002, p. 70)

E como defendido anteriormente, para compreender essa representação é necessário uma compreensão da própria linguagem pela qual esta é construída. Tomo aqui como referência o geógrafo Jeff Hopkins, cujo trabalho tentou aproximar a discussão dos conceitos geográficos de paisagem e lugar, das discussões da produção e recepção da linguagem cinematográfica a partir da dimensão semiótica. Hopkins afirma (traduzido pelo autor):

A semiótica – o estudo dos signos, sistemas sógnicos, significações, e comunicação – providencia a forma de mapear a paisagem fílmica e então intervir na fabricação do lugar cinemático. Visto por uma perspectiva semiótica, cultura é um processo perpétuo de produção de significados de, e vindo de, uma contínua sucessão de práticas sociais e experiências compartilhadas. (...) Um “signo” é “tudo que, considerando a convenção previamente estabelecida, pode ser visto como algo representando alguma outra coisa” (ECO, 1976, p. 16). “Significação” é o processo social onde “algo” (significante) é representado por “alguma outra coisa” (significado). (...) A paisagem fílmica é um grupo altamente complexo de sistemas sógnicos visuais e aurais criados pelo cineasta, meio e espectador. (HOPKINS, 1994, p. 47-48)

Afinal, se por sua vez, afirma Cosgrove (2004) para compreender as expressões impressas por uma cultura em sua paisagem necessitamos de um conhecimento do “alfabeto” empregado, o próprio cinema já nos apresenta inúmeros estudos sobre sua linguagem: ferramenta essencial para compreender o espaço fílmico, e consequentemente, entender como este interfere no espaço geográfico e na percepção que se passa a ter dele. Hopkins (1994) já apontou isso ao constatar que o poder de um cineasta está em sua habilidade de ditar a fabricação do filme, uma vez

que a conotação ou significado dos signos e da narrativa que eles contêm é a mais óbvia manifestação pela qual a ideologia opera através de um filme (THOMPSON, 1990 *apud* HOPKINS, 1994).

Para então compreender a forma como a linguagem empregada pelo cineasta é usada para construir determinados significados e intencionalidades, que dividirei o filme (o todo) em cinco categorias básicas cujas decisões influenciam na representação geográfica do filme, a serem debatidas e analisadas.

Aspectos Locacionais de Produção

Uma vez fechado o roteiro e a equipe, um dos primeiros pontos a serem decididos é a escolha de locações, ou seja, pensar em como transpor determinado lugar ficcional, escrito no roteiro, para a realidade. Nesse momento, é quando o diretor “espacializa” o filme decidindo qual será o espaço geográfico que será retrabalhado, através da utilização dos elementos da linguagem, para se tornar o espaço filmico que abrigará o universo diegético (o universo ficcional em que se passa a trama) da narrativa.

Porém, pela própria característica de representação, como levantado anteriormente, quando o espectador associar sua percepção ao espaço filmico esta também será, de certa forma, atribuída ao espaço geográfico onde ela se passa (seja ela filmada em estúdio ou não). Pois, afinal, como afirma Hopkins (1994), através de uma rápida sucessão de fotografias estáticas e com ilusão de profundidade, volume e movimento são produzidos, e quando combinados com som (diálogos, música, efeitos sonoros) criar-se-á um ambiente onde os limites entre real e imaginário, fato e ficção são borrados.

Um exemplo simples do impacto dessa escolha, discutido por Coville (2012), colunista do site *Cracked.com*, é a forma como a Inglaterra é retratada no cinema norte-americano. Obras como a série *Harry Potter* (2001; 2002; 2004; 2005; 2007; 2009; 2010; 2011) e filmes como *V de vingança* (2006), *O diário de Bridget Jones* (2001) e *A lenda do tesouro perdido: livro dos segredos* (2007) retratam a Inglaterra como um “reino mágico” congelado no início do século XX, como pode ser visto na

figura 2, com casas de pedras, decorações antigas e presos a rituais, como “a hora do chá” – ou seja, uma visão extremamente estereotipada da capital britânica.

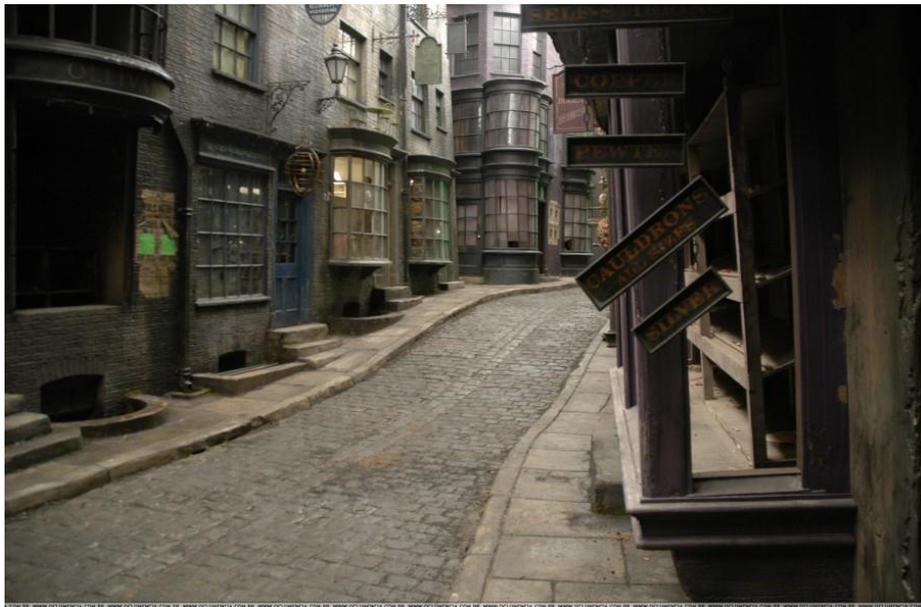


Figura 2: Um dos cenários que formam a Londres do mundo de Harry Potter - a arquitetura antiga nos remete diretamente a imagem clássica que se tem da cidade. Fonte: fotograma capturado do filme Harry Potter e a pedra filosofal (2001).

O mais interessante é que filmes passados na Inglaterra antiga (vitoriana ou medieval) geralmente são filmados em outros países, como é o caso da República Tcheca, onde obras como *Os Irmãos Grimm* (2005), *Tristão e Isolda* (2006), *Bater ou correr em Londres* (2003) e *Oliver Twist* (2005) foram filmadas. O imperativo “o mais importante é o filme se assimilar a outros filmes (de história romana), não as cidades de fato” que se atribui a um comentário de William Wyller (VIDAL, 1992 *apud* ESCHER, 2006, p. 310) durante as filmagens de *Ben-Hur* (1959), é a palavra de ordem da indústria.

Já o espectador que não conhece a cidade, ou os locais mostrados, tem muito mais facilidade em aceitar o espaço diegético da obra e de perceber a representação do mesmo, como verossimilhante ao espaço geográfico da cidade.

A questão entre conciliar os custos de produção com a funcionalidade narrativa do espaço geográfico escolhido para filmar, carrega diversos impactos na experiência e percepção espacial do filme. Abaixo, cito três exemplos distintos.

Primeiro, é o caso das obras que são filmadas em outras cidades, que não aquela em que o filme se passa, com intuito de criar um espaço fílmico que representa determinado espaço geográfico em cima de recortes de outro espaço geográ-

fico. Farnsworth (1993), ao falar de Toronto, cita suas especificidades que as tornam uma cidade tão disputada por produtores: a sua mistura de estilos arquitetônicos assim como sua diversidade étnica, sua população significativa de atores e um sindicato relativamente enfraquecido contribuíram para que esta fosse a terceira maior cidade em produção de filmes da América do Norte, atrás apenas de Los Angeles e Nova York. O comentário dos diretores Alastair Reid ([S.d.]) e David Cronenberg ([S.d.]) são simbólicos, respectivamente: “Essa cidade é universal o suficiente para capturar Cleveland com facilidade, Nova York com certa facilidade e um pouco de Chicago” e “eu percebi que pude misturar um pouco as filmagens [do seu filme *Mistérios e Paixões* (1991)] achando um pouco de Budapeste, e algumas coisas francesas e chinesas, todas em Toronto” (apud FARNSWORTH, 1993, sem paginação). Dessa forma, Toronto, e outras cidades com características semelhantes, acabam por servir na construção de representações, que não serão aplicadas a própria cidade, mas a outras, caso similar ao da figura 3.



Figura 3: A cena em questão de *Velozes e furiosos 5: operação Rio* (2011) se passa no Leblon, Rio de Janeiro, mas foi rodada em um favela de Porto Rico – atores portorriquenhos fazendo personagens brasileiros, criando uma representação inverossímil do bairro de classe média-alta, cujas favelas não se assemelham às retratadas. Fonte: fotograma capturado do filme.

O segundo caso se trata dos filmes produzidos em estúdios, tipo de filmagem que carrega claras vantagens: a redução de custos de transporte, de locação e de equipe (devido à diminuição dos dias de filmagem) e o maior controle do som. Entretanto, as cidades cinematográficas nunca passam a mesma sensação de reali-

dade do que a filmagem *in loco*. Porém, isso não impede que as representações dos espaços fílmicos, construídos em estúdios, não sejam aplicados aos lugares que eles representam.

Um exemplo são as cidades mexicanas, representadas em filmes como *A sangue frio* (2000) (figura 4) e *Era uma vez no México* (2003) (figura 5), que mostram um México cujas únicas construções são pequenas vilas em meio ao deserto.



Figura 4: *A sangue frio* (2000) – mostra uma estereotipada vila mexicana em meio ao deserto se contrapondo a um protagonista vestido em uma roupa de combate urbano com colete a prova de balas e cinto para munição. Fonte: fotograma capturado do filme.



Figura 5: A representação do México como um conjunto de vilas se mantém no filme *Era uma vez no México* (2003) – Fonte: fotograma capturado do filme.

Esse tipo de estratégia, escolhida por produtores e diretores que preferem repetir representações já conhecidas do grande público do que construir representações mais verossimilhantes do espaço geográfico, é um dos instrumentos por

qual fomenta a crítica de Name, levantada anteriormente, na qual se citou o filme *Orquídea Selvagem* (1990). Assim, se a sensualidade dos corpos sarados na praia ou sambando, se repetem em diversas representações do Rio de Janeiro, os vilarejos áridos e "esquecidos no tempo" se repetem nas representações do México.

O terceiro caso se refere às cidades que disputam para sediar filmagens, como foi o caso do Rio de Janeiro, que através da Rio Film Commission conseguiu ser palco dos filmes *Velozes e furiosos 5: operação Rio* (2011) e *A Saga Crepúsculo: Amanhecer – parte 1* (2011) que juntos, trouxeram 5 milhões de dólares para a cidade (PINHEIRO, 2010). A lógica nessa situação se remete à questão das cidades que oferecem subsídios para sediar empreendimentos de diferentes empresas, como fica claro no próprio tom dos discursos do presidente da Rio Filme em 2010, Sérgio Sá Leitão (*apud* PINHEIRO, 2010, sem paginação), que disse:

Atualmente (referente aos habitantes do Rio de Janeiro) rivalizamos com Buenos Aires, na Argentina, e Bogotá, na Colômbia, mas pretendemos elevar o Rio ao posto de a Hollywood brasileira. Para isso temos mão de obra capacitada e os cenários naturais mais lindos do mundo” e do prefeito Eduardo Paes “Queremos passar ao mundo a mensagem de que o Rio de Janeiro é uma cidade que valoriza o Cinema. Trata-se de uma vocação econômica da cidade que pode e deve ser estimulada pela Prefeitura.

Antes mesmo de decidir como filmar, o diretor e a equipe de produção então, tem uma escolha que vai definir muito de como essa representação vai ser feita - ao escolher onde filmar. Sejam por motivos de custo e incentivos, políticos ou por visão estilística da obra, esta será base de como o espaço fílmico será compreendido, e das ideias que se esperam ser passadas com ele.

Decupagem

A decupagem (vem do francês *découper*, recortar) é, junto com o trabalho com os atores, a principal função do diretor. Trata-se da escolha dos planos (menor unidade tempo-espacial do filme) que compõem as cenas. A escolha do que a câmera mostrará, como ela mostrará e o que ela deixará de mostrar pode alterar completamente a forma como encaramos uma mesma narrativa. Tomemos como ponto de partida o relato de Sidney Lumet, sobre uma conversa sua com Akira Kurosawa, onde deixa claro que dependendo das intenções de um diretor, uma mu-

dança sutil do enquadramento pode mudar completamente nossa visão sobre o espaço fílmico e o filme, como reafirma posteriormente a figura 6.

Uma vez perguntei a Akira Kurosawa porque ele havia escolhido em enquadrar um plano de *Ran* de uma determinada maneira. Ele respondeu que se ele houvesse feito uma panorâmica uma polegada para a esquerda, a fábrica da Sony estaria ali sendo exposta, e se ele houvesse feito uma panorâmica uma polegada para a direita, nós veríamos o aeroporto – sendo que nenhum destes pertencia ao período do filme. Apenas a pessoa que fez o filme sabe o que está em consideração nas decisões que resultam qualquer parte do trabalho. Elas podem ser qualquer coisa, desde necessidade orçamento até inspiração divina. (LUMET, 1995, prefácio)



Figura 6: A imagem acima, da mostra suíça “Imagens que Mentem”, é sintética ao mostrar o poder do recorte do quadro e do enquadramento – as duas imagens a partir da imagem original criam sentidos completamente diferentes. Fonte: INOUE ([200-?]).

Parte do peso do enquadramento se deve aos elementos do quadro: o “dentro e fora de quadro” e a tendência do espectador em preencher o vazio do “fora de quadro” baseado nos elementos de dentro do quadro. Ou seja, no exemplo do filme de Kurosawa, ao não vermos nenhuma construção da era moderna, nossa tendência é de preencher o fora de quadro (criando o mundo diegético, o espaço fílmico) sem nenhuma construção da era moderna. Afinal, ninguém imagina (ou espera-se que não se imagine) que ao assistir um filme passado na era medieval, o espectador imagine todo equipamento tecnológico que está por trás da produção, como câmera, holofotes, microfones... Uma exceção marcante é o filme *Banzé no Oeste* (1974) que em seu encerramento revela que todo cenário de faroeste não passava de um estúdio (porém ainda dentro do próprio universo diegético da obra).

Bazin (1991) ao analisar a ideia do fora de quadro, verificou que a "moldura" da tela (cinematográfica) não é apenas um "recorte" que delimita a realidade. Se o quadro (da pintura) polariza o espaço em direção ao seu interior; tudo aquilo que a tela nos mostra, contrariamente, pode se prolongar indefinidamente no universo (o espaço fílmico, a diegese), pois o quadro é centrípeto (diegese que se encerra nos limites da moldura) e a tela centrífuga. Ou seja - o quadro seria como um aquário, onde aquele ecossistema aquático termina nas bordas de vidro, já a tela, seria como uma janela para um jardim - onde é sabido por quem olha, que o jardim é maior do que aquela fração mostrada pela própria janela.

Dessa forma, se um diretor em um filme retrata uma cidade apenas com becos escuros e ruas pouco movimentadas (como era comum na estética *noir*, por exemplo), o espectador estenderá essa imagem para a totalidade do espaço fílmico, não raciocinando se trata de apenas um recorte espacial ou não. Um caso já citado, que exemplifica tal afirmação é a representação do bairro do Leblon no filme *Velozes e furiosos 5: operação Rio*, que em nenhum momento retrata os prédios de classe média-alta, que definem a maior parte do bairro.

Outra forma de se utilizar da decupagem para imprimir sentidos no espaço, é a utilização do plano de fundo como forma de exprimir contrastes ou novas informações. Cito aqui o filme *Playtime* (1967) que usa a linguagem cinematográfica de forma singular para fazer comentários irônicos sobre a vida moderna. Na cena retratada na figura 7, por exemplo, temos a ação acontecendo em primeiro plano, quando o protagonista, Monsieur Hulot, conversa com um porteiro em um grande prédio empresarial, que o pede para esperar a chegada de uma pessoa da empresa, para lhe dar uma informação. Entretanto, para mostrar a burocracia das empresas modernas, Tati coloca a câmera de forma que também acompanhamos o logo caminhar da pessoa em questão, por um gigantesco corredor, onde no final, dará uma resposta negativa ao frustrado Hulot. Como uma pessoa que espera meses pela resposta de uma documentação, e a mesma é negativa.



Figura 7: Além da cena descrita, outros elementos podem ser percebidos – frutos da decupagem e da direção de Arte de Playtime, que trazem críticas a sociedade moderna: a predominância do cinza, a simetria das janelas à direita (ambos mostrando uma robotização da vida moderna) e também o banco de pés pequenos em que senta Hulot, demonstrando sua inferioridade frente a própria empresa. Fonte: fotograma capturado do filme.

Lembrando a discussão sobre os desenhos da LightHouse Tower, outra artimanha da decupagem, que ajuda a construir significados dos espaços filmicos representados, são as posições e ângulos de câmera escolhidos pelo diretor, como podemos ver nas figuras 8 e 9, de *O Nome da Rosa* (1986).



Figura 8: Logo no início de *O Nome da Rosa*, o diretor coloca uma visão em contra-plonggé do monastério, mostrando toda a sua imponência e "proximidade de Deus" – estratégia semelhante a da pintura da LightHouse Tower discutida anteriormente e também fazendo menção ao exemplo da "torre da igreja em meio ao vilarejo", quando se levantou a crítica de Claval à semiótica da paisagem. Fonte: fotograma capturado do filme.



Figura 9: O plano seguinte do contraplongée do Monastério é uma visão plongée em quase 90° do personagem de Sean Connery – fazendo referência a um "olhar de Deus" para pequenez dos homens, já adiantando o simbolismo religioso e o tom sagrado do lugar em que eles estavam entrando. Fonte: fotograma capturado do filme.

Não me alongarei quanto às outras inúmeras possibilidades do diretor imprimir significados aos seus espaços fílmicos através da decupagem, algo que pretendo abordar em trabalhos futuros. Entretanto, é válido fazer uma última menção, no caso aos tamanhos de plano que fazem um paralelo interessante com a própria idéia de escala geográfica. A dicotomia é muito semelhante: se o diretor utiliza um plano mais fechado, como um plano americano (que corta os personagens na altura da perna), ele está priorizando um menor escopo de informações mostradas de forma mais detalhada, enquanto ao utilizar o plano geral, aumenta-se o número de informações mostradas em troca do detalhamento. Uma questão similar, discutindo o tipo de lente e a razão de aspecto utilizada, será abordada no próximo tópico.

Fotografia e direção de arte

Como o diretor Sidney Lumet sintetiza, diferentes lentes vão contar a diferentes histórias. Falando por alto, e sem se aprofundar em especificações técnicas, existem basicamente três tipos de lentes. A primeira seriam as lentes regulares (entre 28mm e 40mm, lembrando que não é uma definição exata) que são as que mais se aproximam do olho humano. A outra seriam as wide-angles (abaixo de 28mm) que são lentes que podem distorcer o espaço, pois os elementos vão parecer mais distantes e se dará maior profundidade de campo. O terceiro tipo seriam as lentes mais longas (e as telephoto), acima de 50mm que comprimem o espaço, uma vez

que farão os elementos do primeiro plano e do plano de fundo ficarem mais próximos, além de se limitar a um quadro menor (enquadrando menos elementos). A comparação entre os três usos de lente estão nas figuras 10, 11 e 12 (todas foram tiradas de uma câmera com a mesma posição, trocando apenas a lente).



Figura 10: Wide Angle Lens (24mm f/2.8) – Temos uma visão extensa da cidade, que se impõe sobre o quadro. Repare que a construção branca ao fundo parece muito distante do prédio a sua frente. Fonte: Lights Film School (2009c).



Figura 11: Lente Regular-Longa (50mm f/1.4) – Temos uma visão com menos elementos do que na imagem tirada com a Wide Angle, porém mais detalhista sobre a cidade, valorizando, por exemplo, sua área de montanhas no centro do quadro. Fonte: Lights Film School (2009a).



Figura 12: Telephoto Lens (85-200mm f/4) – Temos aqui uma visão extremamente restrita da cidade, não mostrando grande parte de seus prédios, mas extremamente sufocante. Além disso, ela nos exhibe detalhes da estrutura branca a direita do quadro, que se mostra aparentemente muito próxima. Fonte: Lights Film School (2009b).

Outra forma de se imprimir significados e simbolismos aos espaços filmicos é através da iluminação e do uso das cores (tanto impressa na pós-produção, quanto do leque de cores utilizado pela direção de arte). Basta comparar representações mais “alegres” da cidade como em *Rio* (2011) e em *Bossa Nova* (2000), que utilizam de filtros e/ou colorizações próprias para criar uma atmosfera mais amigável, com representações mais secas, de filmes que tratam de problemas urbanos como os dois *Tropa de Elite* (2007; 2010).

Além dos já citados, existe um elemento que interfere na construção de paisagens cinematográficas, que é definido antes de se começar as filmagens: é a razão de aspecto do quadro (ou seja, a proporção entre altura e largura do quadro) – que podem variar do Standard (4:3 ou 1.33:1) até o Scope (2.35:1). Através da própria evolução do aparato cinematográfico (paralelamente a sua linguagem) é possível perceber como tal elemento afeta na nossa percepção do espaço filmico (e consequentemente no espaço ao qual ele representa). Em um filme como *Lawrence da Arábia* (1962) (figura 13) o formato extremamente alongado do cinemascope permitiu que o diretor David Lean conseguisse construir um retrato grandioso do deserto.



Figura 13: *Lawrence da Arábia* (1962) – o uso do Cinemascope permitiu mostrar a magnitude do deserto frente à pequenez dos seres humanos. Fonte: fotograma capturado do filme.

É por essa razão de grandiosidade que filmes épicos costumam usar formatos mais alongados. Porém, como até a década de 50 predominava a razão 1.33:1 (que só se alongou devido à popularização da TV, que tinha o mesmo aspecto) – todos os filmes utilizavam essa padronagem, inclusive o clássico *...E o vento levou* (1939). Não é à toa, no final do primeiro ato, quando o diretor buscava mostrar um retrato destruído da fazenda de Scarlet O’Hara (devido a guerra civil) – ele foi obrigado a resumir a ideia de catástrofe em um quadro apertado se utilizando de elementos simples da direção de arte: uma árvore sem folhas e uma cerca destruída, como pode ser visto na figura 14.

Se ainda restam dúvidas, da funcionalidade da escolha de diferentes razões de aspecto, na construção da percepção dos personagens no filme (que nos influencia e interfere na nossa interpretação) a utilização desse elemento na animação *Irmão Urso* (Aaron Blaise e Robert Walker, 2003) sacramentam a questão. Existe uma mudança da razão de aspecto do filme (ele se torna mais alongado), quando o protagonista, um índio que mata um urso no início do filme, é amaldiçoado, tornando si mesmo um urso. A ideia é simples e funcional: com o alargamento do quadro após a transformação – é possível ver mais detalhes do espaço e da natureza, assim como acontece com o protagonista, que passa a perceber coisas no espaço (elementos naturais) que ele antes não percebia.



Figura 14: ...E o Vento Levou (1939) – o formato 4:3 não permite uma extensão do espaço geográfico sem que o céu não seja majoritário no quadro, principalmente se comparando com a imagem anterior de Lawrence da Arábia. Fonte: fotograma capturado do Filme.

Som

Apesar de ser definido como uma arte audiovisual, o cinema é pensando principalmente pela sua parte visual, talvez justificado pela sua origem "muda", relegando ao som a ideia da trilha sonora. Entretanto, ao contrário do que diz o senso comum, o som não é apenas vital para criar tensão e manipular emoções, mas também tem o papel de linguagem a ser pensada pelo cineasta para criar significados e percepções sendo parte essencial na construção da representação.

Saber então como o som pode influenciar na experiência do espectador diante de alguma paisagem fílmica, e, respectivamente do espaço que ela representa, é tão importante quanto compreender as questões visuais da representação. Ao assistir *Rio* (2011), por exemplo, não é só a construção colorida da cidade que dá o teor da representação - o samba, sempre presente na trilha, ajuda na construção do estereótipo musical carioca e ajuda a criar um tom alegre para o filme, e, conseqüentemente para o Rio de Janeiro mostrado na trama.

O design sonoro também é um elemento importante para construir a forma como os personagens vivenciam o lugar em que estão, e consequentemente definir como espectador vai perceber aquela representação. Vejamos os dois exemplos.

O filme *Aurora* (1927) conta a história de um casal que mora em uma área rural e, vai passar um dia na cidade grande para tentar se reconciliar. Como assistimos ao filme pela percepção desses personagens "caipiras", temos a experiência sonora do choque de estímulos que os protagonistas sofrem. Buzinas, barulho de motores, pessoas conversando, a britadeira funcionando - sons comuns para moradores das grandes cidades, e que podem passar quase despercebidos para eles. Entretanto, para o casal de *Aurora* a cidade é retratada como um caos sonoro, justamente por ser percebida por personagens do campo que tem uma percepção diferente daquele espaço. Tais observações podem parecer estranhas, considerando que *Aurora* se trata de um filme mudo, mas esta característica destaca exatamente o interesse do diretor em demonstrar tal situação: o único momento do filme que a trilha dá lugar a sons de fato (mesmo que "mascarados" dentro da trilha) é no momento em que os personagens presenciam o caos do trânsito, e o barulho da buzina é ouvido: um prenúncio do que seria o cinema sonoro, um ano antes do primeiro filme com som.

Para fazer uma contraposição a essas características de percepção sonora observadas em *Aurora* peguemos o filme *A invenção de Hugo Cabret* (2011). O filme se passa praticamente inteiro dentro de uma estação de trem, o que poderia sugerir um desenho sonoro barulhento, com pessoas indo e vindo, trens apitando, conversas, gritos, apitos dos policiais, latidos de cães. Entretanto, isso não se concretiza, e os sons da estação se passam de forma branda, sem muito destaque, justamente por acompanharmos o filme sob o ponto de vista de um garoto que cresceu na estação, e os sons da estação se mostram tão rotineiros quanto seriam os barulhos de trânsito para moradores da cidade.

Os exemplos acima ajudam a demonstrar como ao assistirmos um filme, se for do interesse do diretor (o detentor da técnica), a linguagem cinematográfica pode ser utilizada para que vivenciemos e percebamos o espaço ali representado a partir do referencial do personagem, seja presenciando a poluição sonora de um espaço ou justamente pontuar como estamos acostumados àqueles sons tão poucos

naturais. E, ao sairmos do filme, é aquela representação sonora que ficará na nossa mente.

Montagem

A montagem é o principal elemento da linguagem cinematográfica na construção de um espaço filmico coeso. É nessa etapa em que os planos filmados pela equipe durante a produção, terão suas durações medidas e serão "colados", formando assim a obra filmica.

Eisenstein, o maior nome dos experimentalistas soviéticos, mesmo definia que o poder da montagem é o de se contrapor duas imagens diferentes (que sozinhas teriam significados próprios) para obter-se um novo significado. Por exemplo, se colocamos a imagem de uma pessoa morta e depois de uma cidade grande, automaticamente seremos levados a pensar na violência urbana. Tomemos como referência o filme *Baraka* (1992), que se utiliza dessa linguagem de associar imagens diferentes para se fazer uma crítica. A figura 15 mostra, por exemplo, a contraposição da imagem de vários edifícios amontoados em uma área periférica à imagem de gavetas mortuárias dispostas em um cemitério.

A montagem também pode definir o ritmo de um filme, e logo, a percepção de seu espaço ou paisagem filmica. Um olhar mais cuidadoso para filmes mais antigos mostrarão como era quase uma obrigação linguística, mostrar quase integralmente os pequenos trajetos dos personagens nos filmes. É o caso de *Ben-Hur*, onde em certo momento acompanhamos o personagem título sair de sua residência, atravessar parte da cidade, para chegar até outro lugar, sem que nenhuma ação relevante ocorra. Porém, com o passar das décadas, a experiência da cidade passou a ser muito mais rápida (e vale a pena lembrar, o cinema, como qualquer arte, acompanha os desenvolvimentos da sociedade), e essas sequências de transição passaram a não ser aceitas com a mesma receptividade pelo espectador.

Giuliana Bruno examina a força do corte nas elipses temporais, quando fala de sua utilização no filme *Santa Lucia Luntana* (1931):

Em uma fração de tempo, um corte nos leva de Nápoles e nos transporta para Nova York. Em um plano estamos em Nápoles, no outro estamos em Nova York. Nenhuma jornada é mostrada. Não existe espaço ou tempo entre eles. O idioma do filme providencia a ligação perdida. A experiência

da emigração é consumida na edição do filme. É o vácuo entre dois planos – a ausência, o espaço fora de tela. O corte apaga a dor da separação, as dificuldades da longa jornada pelo mar, e a dificuldade de se entrar em outra cultura. (BRUNO, 1997, p. 55)



Figura 15: Exemplo da montagem do filme Baraka (1992) – Os planos acima são seguidos, e se utilizam do mesmo movimento de câmera para aumentar a percepção de comparação e a partir daí criar um significado. Fonte: fotogramas capturados do filme.

Por eliminar a necessidade do trajeto, o corte também passa a ser responsável por construir geografias próprias para a paisagem cinematográfica, que passa a poder se destoar do espaço real. O exemplo clássico, e de grande aplicação, especialmente para os cariocas, foi na visita de James Bond ao Brasil em *007 Contra o Foguete da Morte* (1979) onde este atravessava um túnel no bairro de Copacabana e saía diretamente no Centro da cidade (sem passar por bairros como Botafogo e Flamengo, que ficariam no trajeto real). Afinal, como afirmam Orueta e Valdés – tradução do próprio autor:

Ocasionalmente a audiência pode achar si mesmos reproduzindo mentalmente um espaço “aparentemente coerente” baseado nos fragmentos de espaço real tirados das cenas do filme. (...) Apenas uma pequena minoria da audiência – com conhecimento espacial da cidade onde a ação

acontece – pode apreciar essa descontinuidade espacial. (ORUETA e VALDÉS, 2009, p. 5)

A montagem representa dessa forma, a potencialidade do cinema em recortar (espaços reais) e colar, da forma como entender, construindo dessa forma uma paisagem fílmica única, de acordo com as necessidades da narrativa, e que mantém seu caráter de representação.

Um campo aberto a ser explorado

Existem diversos outros elementos da construção cinematográfica que podem e devem ser aprofundados pelos geógrafos a fim de se ter uma melhor compreensão da nuances e intencionalidades por trás dos espaços fílmicos e consequentemente de suas características como representações de espaços geográficos. Os elementos levantados nesse artigo são apenas um apanhado geral de possibilidades.

Hoje o que temos quando olhamos para a literatura que discute as representações fílmicas do espaço geográficos, são principalmente análises que se focam na história e no design da locação. Quando David Harvey (1992) discute *Blade Runner* (1982), por exemplo, fica claro a importância de compreender as relações entre a distopia filmada por Ridley Scott e as inseguranças e críticas ao mundo em que vivemos. Entretanto, não podemos perder de vista que Scott é um cineasta, e muito do que nos é passado na tela está em sua utilização precisa da linguagem cinematográfica. O geógrafo ao entender, mesmo que de forma básica, essa linguagem, passa a poder ler o filme de forma mais aprofundada, desvendando todos os seus significados. Ler o filme, por sua vez, é compreender como e através de quais aparatos este exprime, direta ou indiretamente, os valores do autor do roteiro, do diretor, da sociedade e do momento histórico no qual foi realizado (CAMPOS, 2006).

Tomo como o exemplo a riqueza da análise de Christina Kennedy, professora do departamento de Geografia e Planejamento Urbano da University of Northern Arizona, ao analisar a decupagem e fotografia do filme *Lawrence da Arábia* (1962) – tradução do autor:

Originalmente, o deserto é limpo, uma paisagem heróica cheia de belezas e desafios, onde Lawrence está sozinho ou com aliados amigos. Tomadas panorâmicas mostram a escala da paisagem. Em tomadas de médias-distâncias, Lean faz uso extensivo da composição triangular, refletindo as

formas (dunas, montanhas) da paisagem e indicando estabilidade. Na segunda metade do filme, o deserto é descentrado da narrativa e, de forma importante, perde sua beleza. Existem poucas tomadas panorâmicas e, a maioria delas retrata exércitos ou massacres. A narrativa muda seu foco para batalhas e destruição. Tecnologia moderna fica mais evidente. Composições triangulares vão embora. Linhas verticais e diagonais se encontram em ângulos estranhos, nos dando senso de instabilidade e caos. (KENNEDY, 1994, p. 166)

As considerações acima, levando em consideração a linguagem cinematográfica, mas sem para isso se tornar um trabalho de cinema (uma vez que a paisagem e a representação são os focos, e não a narrativa e os elementos de linguagem *per se*) desvendam uma série de signos e elementos utilizados que auxiliam a explicar a compreensão do espectador para o filme. Através dessa citação, torna-se possível, por exemplo, compreender exatamente como o diretor manipula nossa percepção para aquela representação – o que conseqüentemente afetará nosso olhar para o próprio deserto.

Claval (2004) já constatou que o geógrafo não estuda mais apenas a paisagem como realidade objetiva, mas preocupa-se com a maneira como a paisagem está carregada de sentido, investida de afetividade por aqueles que vivem nela ou que a descobrem. A paisagem não existe por si só, mas é também sua forma de ser percebida e contemplada (COSGROVE, 2004), e por isso não é absurdo pensar nas representações do espaço geográfico como uma espécie de transposição da forma como a paisagem é vista por seu observador. E se a paisagem é repleta de símbolos, significados que omitem ou transparecem intencionalidades, as representações como simulacros da realidade, não são exceções. A grande diferença é que se Claval (2004) contesta a viabilidade de uma semiótica da paisagem, o mesmo não pode se dizer do cinema, cuja linguagem vem sendo desenvolvida desde o seu surgimento. Quando o diretor transpõe espaços geográficos para a tela, construindo representações, ele faz o uso de todo um arcabouço de linguagens: o geógrafo tem aí um “dicionário” que pode ser utilizado para compreender as construções dos espaços filmicos em todas as suas particularidades.

Não podemos perder de vista, como afirma Berdoulay (1988 *apud* BARBOSA, 2000) que o espaço geográfico pode ser concebido como uma construção complexa onde intervêm o sujeito, a realidade espacial terrestre e suas representações. Sendo assim, esse tipo de estudo não se limita a uma análise diegética da obra de arte,

mas a compreensão da construção e das intencionalidades por trás das representações: uma importante ferramenta para o geógrafo compreender o espaço em sua complexidade.

Referências:

- 007 CONTRA o foguete da morte. Direção: Lewis Gilbert. Produção: Albert R. Broccoli. [S.l.]: United Artists, 1979. 1 videocassete (126 min.), VHS, son., color.
- A INVENÇÃO de Hugo Cabret. Direção: Martin Scorsese. Produção: Graham King; Timothy Headington; Martin Scorsese; Johnny Depp. [S.l.]: Paramount, 2011. 1 DVD (128 min.), 3D, son., color.
- A LENDA do tesouro perdido: livro dos segredos. Direção: Jon Turteltaub. Produção: Jon Turteltaub; Jerry Bruckheimer. [S.l.]: Walt Disney, 2007. 1 DVD (124 min.), son., color.
- A SAGA Crepúsculo: Amanhecer. Parte 1. Direção: Bill Condon. Produção: Wyck Godfrey; Karen Rosenfelt; Stephenie Meyer. [S.l.]: Summit Entertainment, 2011. 1 DVD (117 min.), son., color.
- A SANGUE frio. Direção: Christopher McQuarrie. Produção: Kenneth Kolkin. [S.l.]: Artisan Entertainment, 2000. 1 DVD (119 min.), son., color.
- AURORA. Direção: F. W. Murnau. Produção: William Fox. [S.l.]: Fox Film, 1927. 1 bobina cinematográfica (95 min.), son., p&b.
- BANZÉ no Oeste. Direção: Mel Brooks. Produção: Michael Hertzberg. [S.l.]: Warner Bros, 1974. 1 videocassete (95 min.), VHS, son., color.
- BARAKA. Direção: Ron Fricke. Produção: Mark Magidson. [S.l.: s.n.], 1992. 1 videocassete (96 min.), VHS, son., color.
- BARBOSA, Jorge Luiz. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. **GEoGraphia**, Niterói, v. 2, n. 3, 2000.
- BATER ou correr em Londres. Direção: David Dobkin. Produção: Jackie Chan; Gary Barber; Roger Bimbaum. [S.l.]: Touchstone, 2003. 1 DVD (114 min.), son., color.
- BAZIN, André. **O Cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BEN-HUR. Direção: William Wyler. Produção: Sam Zimbalist. [S.l.]: Metro-Goldwin Mayer, 1959. 1 videocassete (212 min.), VHS, son., color.
- BLADE runner. Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. [S.l.]: Warner Bros., 1982. 1 videocassete (116 min.), VHS, son., color.
- BOSSA nova. Direção: Bruno Barreto. Produção: Lucy Barreto; Luiz Carlos Barreto. [S.l.]: Columbia TriStar, 2000. 1 DVD (95 min.), son., color.
- BRUNO, Giuliana. City views: film narratives generated by a place, and often shot on location, transport us to a site. In: CLARK, David. B (Org.). **The cinematic city**. Nova York: Routledge, 1997. p. 46-58.

CAMPOS, Rui R. de. Cinema, Geografia e sala de aula. **Estudos Geográficos**, Rio Claro, v. 4, n. 1, jun. 2006. p.1-22.

CLAVAL, Paul. A paisagem dos geógrafos. In: CORRÊA, Roberto L.; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Paisagem, textos e identidade**. Rio de Janeiro: UERJ, 2004. p. 13-74.

COSGROVE, Denis. A geografia está em toda a parte: cultura e simbolismo nas paisagens humanas. In: CORRÊA, Roberto L.; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Paisagem, tempo e cultura**. 2. ed. Rio de Janeiro: UERJ, 2004. p. 92-123.

COSTA, Maria Helena da. Espaço, tempo e a cidade cinematográfica. **Espaço e Cultura**, Rio de Janeiro, n. 13, jan.-jun. 2002. p. 63-75.

COVILLE, C. 7 ridiculously outdated assumptions every movie makes. **Cracked.com**, [s.l.], 2012. Seção Movies & TV. Disponível em: <http://www.cracked.com/article_19753_7-ridiculously-outdated-assumptions-every-movie-makes.html>. Acessado em: 15 abr. 2012.

DUNCAN, James. A Paisagem como sistema de criação de signos. In: CORRÊA, Roberto L.; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Paisagens, Textos e Identidade**. Rio de Janeiro: UERJ, 2004. p. 91-132.

...E O VENTO levou. Direção: Victor Fleming; George Cukor; Sam Wood. Produção: David O. Selznick. [S.l.]: Loews, 1939. 1 bobina cinematográfica (224 min.), son., p&b.

ERA UMA VEZ no México. Direção: Robert Rodriguez. Produção: Robert Rodriguez; Elizabeth Avellan; Carlos Gallardo. [S.l.]: Columbia; Dimension, 2003. 1 DVD (102 min.), son., color.

ESCHER, Anton. The Geography of Cinema: a cinematic world. **Erdkunde**, Bonn, v. 60, n. 4, out.-dez. 2006. p. 307-314.

FARNSWORTH, Clyde H. The versatile city that film makers like to film. **The New York Times**, Nova York, 10 abr. 1993. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1993/04/10/movies/the-versatile-city-that-film-makers-like-to-film.html>>. Acesso em: 27 abr. 2012.

HÄGERSTRAND, Torsten. Reflections on “what about people in regional Science?”. **Papers of the Regional Science Association**, [s.l.], vol. 66, n. 1, jan. 1989. p. 1-6.

HARVEY, DAVID. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HARRY Potter e a pedra filosofal. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. [S.l.]: Warner Bros., 2001. 1 DVD (152 min.), son., color.

HARRY Potter e a câmara secreta. Direção: Chris Columbus. Produção: David Heyman. [S.l.]: Warner Bros., 2002. 1 DVD (161 min.), son., color.

HARRY Potter e o prisioneiro de Azkaban. Direção: Alfonso Cuarón. Produção: Chris Columbus; David Heyman; Mark Radcliffe. [S.l.]: Warner Bros., 2004. 1 DVD (142 min.), son., color.

HARRY Potter e o Cálice de Fogo. Direção: Mike Newell. Produção: Steve Kloves. [S.l.]: Warner Bros., 2005. 1 DVD (157 min.), son., color.

HARRY Potter e a Ordem da Fênix. Direção: David Yates. Produção: David Heyman; David Barron. [S.l.]: Warner Bros., 2007. 1 DVD (138 min.), son., color.

HARRY Potter e o príncipe mestiço. Direção: David Yates. Produção: David Heyman; David Barron. [S.l.]: Warner Bros., 2009. 1 DVD (153 min.), son., color.

HARRY Potter e as relíquias da morte. Parte 1. Direção: David Yates. Produção: David Heyman; David Barron; J. K. Rowling. [S.l.]: Warner Bros., 2010. 1 DVD (146 min.), son., color.

HARRY Potter e as relíquias da morte. Parte 2. Direção: David Yates. Produção: David Heyman; David Barron; J. K. Rowling. [S.l.]: Warner Bros., 2011. 1 DVD (130 min.), son., color.

HOPKINS, John. Mapping cinematic places: icons, ideology, and the power of (mis)representation. In: AITKEN, Stuart; ZONN, Leo. **Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film**. Lanham: Rowman & Littlefield, 1994. p. 47-68.

INOUE, Itsuo. [Sem título]. Montagem: Ursula Dahmen. [S.l.]: AP Photo, [200-?]. Altura: 400 pixels. Largura: 600 pixels. 75 KB. Formato JPEG. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/especial/images/104_fotosadulteradas/3102746_mentira7600.jpg>. Acesso em: 20 mar. 2012.

IRMÃO urso. Direção: Aaron Blaise; Robert Walker. Produção: Igor Khait; Chuck Williams. [S.l.]: Walt Disney, 2003. 1 DVD (85 min.), son., color.

KENNEDY, Christina B. The myth of heroism: man and desert in Lawrence of Arabia. In: AITKEN, Stuart; ZONN, Leo. **Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film**. Lanham: Rowman & Littlefield, 1994. p. 161-182.

LAURIA, Pedro Artur B. **Geografia e Cinema: para ler, utilizar e construir representações filmicas**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Geografia)– Departamento de Geografia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

LAWRENCE da Arábia. Direção: David Lean. Produção: Sam Spiegel. [S.l.]: Columbia, 1962. 1 videocassete (216 min.), VHS, son., color.

LIGHTHOUSE Tower. 2009. Altura: 12,43 cm. Largura: 19,21 cm. Formato JPEG. Disponível em: <<http://www.arabbuilder.net/wp-content/uploads/2009/11/Lighthouse-Tower-03.jpg>>. Acesso em: 26 mar. 2012.

LIGHTS FILM SCHOOL. **Normal lens (50mm f/1.4)**. 2009. Altura: 304 pixels. Largura: 540 pixels. 60 kB. Formato JPEG. Disponível em: <http://www.lightsfilmschool.com/blog/wp-content/uploads/2009/02/normal_lens.jpg>. Acesso em: 26 mar. 2012.

LIGHTS FILM SCHOOL. **Telephoto lens (85-200mm f/4)**. 2009. Altura: 304 pixels. Largura: 540 pixels. 63 kB. Formato JPEG. Disponível em: <http://www.lightsfilmschool.com/blog/wp-content/uploads/2009/02/zoom_lens.jpg>. Acesso em: 26 mar. 2012.

LIGHTS FILM SCHOOL. **Wide angle lens (24mm f/2.8)**. 2009. Altura: 304 pixels. Largura: 540 pixels. 59 kB. Formato JPEG. Disponível em: <http://www.lightsfilmschool.com/blog/wp-content/uploads/2009/02/wide_angle_lens.jpg>. Acesso em: 26 mar. 2012.

hool.com/blog/wp-content/uploads/2009/02/wide_angle_lens.jpg>. Acesso em: 26 mar. 2012.

LUMET, Sidney. **Making Movies**. Nova York: Vintage Books, 1995.

MISTÉRIOS e paixões. Direção: David Cronenberg. Produção: Jeremy Thomas; Gabriella Martinelli. [S.l.]: 20th Century Fox, 1991. 1 DVD (115 min.), son., color.

NAME, Leo. **Rio de Cinema – made in Brazil, made in everywhere**: o olhar norte-americano construindo e singularizando a capital carioca. 2004. Dissertação (Mestrado em Geografia)– Programa de Pós Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

NEVES, Alexandre A. **Geografias de Cinema**: do espaço geográfico ao espaço fílmico. **Entre-Lugar**, Dourados, ano 1., n. 1, 2010.

O DIÁRIO de Bridget Jones. Direção: Sharon Maguire. Produção: Tim Bevan; Eric Fellner; Jonathan Cavendish. [S.l.]: Miramax; Universal, 2001. 1 DVD (97 min.), son., color.

O NOME da rosa. Direção: Jean-Jacques Annaud. Produção: Bernd Eichinger; Franco Cristaldi; Alexandre Mnouchkine; Bernd Schaefer; Herman Weigel. [S.l.]: Constantin; Acteurs Auteurs Associés; France 3; 20th Century Fox; Warner Bros., 1986. 1 videocassete (126 min.), VHS, son., color.

OLIVER Twist. Direção: Roman Polanski. Produção: Roman Polanski; Robert Benmussa; Alain Sarde. [S.l.]: Warner Bros.; Pathé, 2005. 1 DVD (130 min.), son., color.

ORQUÍDEA selvagem. Direção: Zalman King. Produção: Mark Damon; Tony Anthony; Lester Berman. [S.l.]: MGM Home Entertainment, 1990. 1 videocassete (105 min.), VHS, son., color.

ORUETA, Agustín; VALDÉS, Carlos. Cinema and Geography: geographic space, landscape and territory in the film industry. **Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles**, Madri, n. 45, 2007. P. 407-410.

OS IRMÃOS Grimm. Direção: Terry Gilliam. Produção: Daniel Bobker; Charles Rovem. [S.l.]: Miramax; Dimension, 2005. 1 DVD (118 min.), son., color.

PINHEIRO, Leo. 'Crepúsculo' e 'Velozes e Furiosos' deixam 5 milhões de dólares no Rio. **Veja**, [s.l.], 8 nov. 2010. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/crepusculo-e-velozes-e-furiosos-deixam-5-milhoes-de-dolares-no-rio>>.

Acesso em: 20 mar. 2012.

PLAYTIME. Direção: Jacques Tati. Produção: Bernard Maurice; René Silvera. [S.l.]: Specta; Jolly, 1967. 1 videocassete (124 min.), VHS, son., color.

RIO. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Bruce Anderson; John C. Donkey. [S.l.]: 20th Century Fox, 2011. 1 DVD (96 min.), son., color.

SANTA Lucia Luntana. Direção: Harold Godsoe. [S.l.: s.n.], 1931. 1 bobina cinematográfica.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. São Paulo: USP, 2002.

TRISTÃO e Isolda. Direção: Kevin Reynolds. Produção: Ridley Scott; Tony Scott; Lisa Ellzey; Giannina Facio; Moshe Diamant; Elie Samaha. [S.l.]: 20th Century Fox, 2006. 1 DVD (125 min.), son., color.

TROPA de elite. Direção: José Padilha. Produção: José Padilha; Marcos Prado. [S.l.]: Universal; IFC, 2007. 1 DVD (120 min.), son., color.

TROPA de elite 2: o inimigo agora é outro. Direção: José Padilha. Produção: Marcos Prado. [S.l.]: Rio Filmes; Variance, 2010. 1 DVD (115 min.), son., color.

V DE VINGANÇA. Direção: James McTeigue. Produção: Joel Silver; Larry Wachowski; Andy Wachowski; Grant Hill. [S.l.]: Warner Bros., 2006. 1 DVD (132 min.), son., color.

VELOZES e furiosos 5: operação Rio. Direção: Justin Lin. Produção: Neal H. Moritz; Vin Diesel; Michael Fottrell. [S.l.]: Universal, 2011. 1 DVD (130 min.), son., color.

Recebido em dezembro de 2012;

aceito em fevereiro de 2013.