

IMAGINÁRIO URBANO E IDENTIDADE REGIONAL: A RECIFE CINEMÁTICA EM *AMARELO MANGA* DE CLÁUDIO ASSIS

Gervásio Hermínio Gomes Júnior¹

Resumo: O artigo aborda a representação de Recife no filme *Amarelo Manga* dirigido pelo cineasta pernambucano Cláudio Assis. Ele aborda a construção de uma Recife cinematográfica que adere sentido e significado à "Recife real", além de atualizar o imaginário regional nordestino com imagens que rompem com as representações imagético-discursivas da região. A pesquisa procede da análise e interpretação do texto fílmico a partir da observação dos aspectos que concorrem para a construção do sentido pelo filme (ponto de vista do cineasta, movimento de câmera, narrativa fílmica, intertextualidade e sonoridade). Chegamos, com isso, à cidade cinematográfica construída pelo filme, bem como às novas possibilidades de ver e dizer o Nordeste.

Palavras-chave: Amarelo Manga; Recife; Cidade Cinematográfica.

URBAN IMAGINATION AND REGIONAL IDENTITY: THE CINEMATIC CITY IN *AMARELO MANGA* OF CLÁUDIO ASSIS

Abstract: The article discusses the representation of Recife in the film *Yellow Manga* directed by filmmaker Pernambuco Claudio Assis. It covers the construction of a cinematic Recife sticking sense and meaning to the "real Recife", and to update the regional imaginary Northeast with images that break with the imagery-discursive representations of the region. The research comes from the analysis and interpretation of film text from the observation of the aspects that contribute to the construction of meaning by the film (point of view of the filmmaker, camera movement, cinematic narrative, intertextuality and sound). We arrived with it, the cinematic city built for the film, as well as new possibilities to see and say the Northeast.

Keywords: Amarelo Manga; Recife; Cinematiccity.

¹ Mestrando em Geografia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRG). gervasio1989@yahoo.com.br. *Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia*, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

INTRODUÇÃO

O presente trabalho constitui-se em um ensaio de natureza introdutória a respeito do filme *Amarelo Manga* (2003), dirigido pelo cineasta pernambucano Cláudio Assis. Procura-se entender como o filme, enquanto representação cultural, constrói uma imagem da cidade de Recife/PE a partir de uma série de elementos, tais como os discursos, as convenções narrativas, as temáticas que são introduzidas etc.

Parte-se das hipóteses de que o filme *Amarelo Manga* constrói uma Recife cinematográfica, que influencia na nossa forma de ver e conceber a “Recife real” e que apresenta também novas formas de ver e dizer o Nordeste (ALBUQUERQUE JR., 2011), atualizando, com isso, a identidade regional por meio da imagem cinematográfica, rompendo com os estereótipos, lugares-comuns e clichês imagéticos que são geralmente reproduzidos pelo cinema nacional.

Nesse contexto, a pesquisa tem como principal objetivo analisar a forma como a cidade de Recife é construída pelo filme, observando uma série de aspectos e levando em consideração a espacialidade das imagens cinematográficas: a visão particular do cineasta, a narrativa fílmica, as locações, o movimento de câmera, a intertextualidade e a sonoridade (COSTA, 2005). Tais aspectos concorrem para construir uma Recife cinematográfica que atua como signo e paisagem simbólica da “Recife real”.

Na primeira parte do trabalho procuramos, assim, delimitar a fundamentação teórico-metodológica da pesquisa a partir do diálogo entre os pressupostos colocados pela Nova Geografia Cultural e os estudos sobre Geografia e Cinema, a partir das noções de texto, representação, paisagem, lugar fílmico e cidade cinematográfica, bem como os procedimentos metodológicos que incluem a análise a partir da observação e interpretação do texto fílmico por meio dos dispositivos elencados no parágrafo anterior.

A segunda parte do trabalho traz a descrição e a análise desses elementos observados no filme, considerando a descrição como um processo de decomposição e desconstrução da totalidade fílmica (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ, 1994).

As considerações finais trazem, por sua vez, a interpretação geográfica propriamente dita do texto fílmico. Trata-se da construção de um novo todo-significante, ou seja, da construção de um novo sentido por meio da imagem cinematográfica. Chega-se a síntese interpretativa de que, por meio da espacialidade das imagens, da narrativa fílmica, das temáticas abordadas e da intertextualidade de *Amarelo Manga*, ele acaba por ajudar a construir um imaginário urbano fílmico para Recife a partir de determinados pontos de vista, compondo as cenas a partir de determinados ângulos, de determinadas versões da cidade, dando visibilidade a determinados aspectos, a determinadas áreas da cidade e personagens. Além disso, possibilitou-se também a produção de uma imagem e um discurso diferenciados acerca do Nordeste, a partir de diferentes imagens da região, de diferentes elementos estéticos e narrativos.

Considerando a cidade cinematográfica como parte integrante da materialidade da “cidade real” e o cinema como componente fundamental para se compreender o mundo contemporâneo, a análise de *Amarelo Manga* proporcionou, dessa forma, uma aproximação dos imaginários geográficos que instituem e delimitam as nossas “geografias reais”, as cidades, as regiões, as paisagens e os lugares.

DIMENSÃO TEÓRICA: A CIDADE CINEMÁTICA

Ao abordarmos as representações do espaço urbano presentes no cinema, a cidade cinemática construída pelo filme, bem como a relação com a sua contrapartida, isto é, a cidade real, torna-se o principal objeto de interesse dessa pesquisa. Enquanto representação cultural, ao construir uma determinada realidade, a cidade cinemática constitui parte fundamental do sentido e dos significados da cidade a qual representa, reproduzindo ou subvertendo uma série de discursos e ideologias (AITKEN; ZONN, 2009; HOPKINS, 2009), consubstanciando, ao lado de outros textos e narrativas, um “imaginário espacial” da cidade real; com isso, pode-se dizer que a cidade cinemática constitui as narrativas, as práticas e os valores, entre outros aspectos, que configuram sua geografia, e que, ao mesmo tempo, influencia na forma como apreendemos e concebemos essa cidade.

O filme cria, dessa forma, uma nova realidade, uma vez que as imagens das cidades não são apenas meras “gravações”, mas sim, cidades imaginárias, resultantes da gravação da “realidade física” a qual inclui uma série de fatores, tais como o ponto de vista da câmera, a experiência individual do diretor, a edição, e também o ponto de vista do espectador, uma vez que a imagem cinematográfica atua na produção de diferentes sentidos e compreensões do filme.

A cidade cinemática assim não é apenas uma gravação direta de uma cidade física, mas aquela que, gravada da realidade, adquire sentido através do movimento, através da montagem, através de seu espaço narrativo, transformando-se em uma cidade imaginária (COSTA, 2000, p.23).²

O cinema ajuda, nesse sentido, a “inventar os lugares”, a modelar a imaginação geográfica das pessoas; ele não é a simples descrição dos lugares e cidades. O real é construído pela fusão da realidade e da fantasia. De acordo com Harvey (citado em Costa, 2000), materialidade, representação e imaginação não são mundos separados. A representação de uma cidade, por exemplo, é constituída da materialidade do objeto real, do objeto simulado e da representação.

A cidade cinemática é, dessa maneira, conectada ao real, ou seja, conectada à forma como a cidade é experienciada, não sendo, mais uma vez, somente uma reprodução ou um reflexo da cidade concreta, mas sua representação simbólica, podendo dizer muito a respeito da realidade da cidade e influenciar na forma como essa realidade é julgada, interpretada, representada, vivida etc. (COSTA, 2000). Em outras palavras, a cidade real não é composta apenas por sua dimensão material, mas por representações simbólicas através do cinema e de outras mídias. O filme atua como signo cultural do mundo real que, enquanto representação, nos informa a respeito da forma como vemos o mundo e como somos.

Imagens da cidade – e particularmente da cidade cinemática – influenciam o jeito como vemos, nos comportamos e abordamos a cidade. Nesse caso, a cidade real também se transforma na cidade da representação, num sistema significativo de sentidos. A cidade

² “The cinematic city thus is not just a direct record of a physical city, but that which, recorded from reality, acquires meaning through movement, through montage, through its narrative space, so becoming an imaginary city” (COSTA, 2000, p. 23).

Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

física e a cidade cinemática transformam-se na cidade da imaginação (Ibidem, p.38).³

A cidade cinemática ou imaginária ajuda, dessa forma, a entender o significado da imagem real; ela caracteriza-se como imagem e símbolo que molda nossas visões de mundo e, em particular, da cidade. Por ser uma representação cultural, ela torna-se, assim como a paisagem, mais do que a mera disposição das coisas ou do que a ilustração de um determinado período, mas uma construção histórica advinda de nossas práticas socioespaciais que revela a forma como vemos e significamos tanto a nós mesmos como ao mundo (COSGROVE, 1984).

Assim como Cosgrove (1984) conceituou a paisagem como uma imagem cultural, um modo de ver que é historicamente construído a partir de uma série de práticas culturais, e não uma cópia mimética do mundo, mas carregada ideologicamente e representativa de um modo de produção da sociedade, entende-se o filme também como um signo e/ou símbolo do mundo que carrega as intenções e os interesses de seus produtores, sejam elas de reproduzir ou de subverter um discurso ou um imaginário já estabelecido. As imagens fixadas pelo filme são obtidas dessa forma a partir de um ponto de vista particular e influenciadas pelo *filmmaker*: seus interesses, suas visões, suas técnicas, seus recursos etc.

Também para Barnes e Duncan (1992), os textos, entendidos de forma expandida, não são simplesmente reflexos do real, mas constitutivos dele. Assim, o filme é compreendido também enquanto texto que constitui, juntamente com outros textos, o mundo e sua representação. Com isso, os textos fílmicos enquanto representações textuais constituem também o mundo tal como o entendemos ou como aponta Costa (2000), “o mundo lá fora”⁴, que é formado pela conjunção de práticas, crenças, saberes e imagens que emanam dessas representações. Esses textos nos revelam, nesse sentido, quem nós somos e quem desejamos ser, como vemos a nós mesmos e aos outros, nossas atitudes, nossos comportamentos, nossas práticas, nossos valores, nossas visões de mundo etc.

A cidade cinemática construída pelo texto fílmico é elaborada por meio de uma série de imagens previamente escolhidas que remetem fortemente à cidade original. A cidade cinemática só existe quando não é apenas mero *background* do filme, mas quando assume diferentes formas e significados para a narrativa fílmica, quando a cidade participa ativamente do filme dando coerência e sentido a sua narrativa, e, assim, apresentando uma forma de ver a cidade – uma imagem da cidade que influencia na forma como a concebemos e a imaginamos: “(...) a cidade cinemática não é apenas uma cidade diferente mas ela pode também, de várias formas, influenciar a maneira como nós percebemos e experienciamos a cidade ‘real’”. (COSTA, 2000, p.34)⁵. Em outras palavras, a produção de sentido e a construção de símbolos pela cidade cinemática guiam-nos a diferentes interpretações do urbano: há, nas cidades cinemáticas, projeções do futuro, utopias ou distopias, ou a justaposição desses discursos; além disso, a mesma cidade pode ser representada diferentemente ou adquirir diferentes significados.

³“Images of city – and particular of the cinematic city – influence the way we see, behave in, and approach the city. In this case, the real city also becomes the city of representation, a signifying system of meanings. The physical city and the cinematic city becomes the city of imagination”. (Ibidem, p. 38).

⁴ “The world out there”.

⁵ “(...) the cinematic city is not only a different city but it can also, in many ways, influence the way we perceive and experience the ‘real’ city” (COSTA, 2000, p. 34).
Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

A cidade cinematográfica é, na atualidade, parte fundamental das “cidades reais”, fazendo parte, enquanto prática subjetiva, de seu imaginário e de sua representação. Compreender as cidades modernas e o espaço urbano perpassa dessa forma por entender as representações que as instituem enquanto realidade, uma vez que o real só ganha vida quando representado e interpretado.

DELIMITAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS: A ANÁLISE FÍLMICA

Antes de iniciar uma análise geográfica do filme *Amarelo Manga*, é necessário delimitar melhor o procedimento analítico. O objeto filme caracteriza-se como um todo; analisá-lo, significa, de acordo com Vanoye e Golliot-Lété (1994), decompô-lo ou desconstruí-lo para, em seguida, reconstruí-lo em um todo-significante; trata-se de um processo de descrição e interpretação, em que a descrição é a desconstrução da totalidade-fílmica e a interpretação é a construção de um novo todo-significante, ou seja, a produção de um novo sentido.

Ainda de acordo com os autores, um dos procedimentos anteriores à análise propriamente dita é a definição do eixo e das hipóteses de trabalho, bem como o estabelecimento dos dispositivos e das redes de observação, que evitarão, assim, averiguações incessantes – tais procedimentos dependem do contexto e do produto final do trabalho. Nesse sentido, faz-se necessário que se delimitem quais aspectos ou dispositivos observar levando em consideração a natureza geográfica da análise.

A interpretação geográfica do filme pressupõe, nesse sentido, que se pergunte por que e como a imagem cinematográfica, por meio de sua dimensão espacial, produz diferentes sentidos. As categorias geográficas apontadas por Gomes (2013) para o estudo das imagens podem, nessa perspectiva, ser uma primeira rede de observação em torno do filme abordado nessa pesquisa. Trata-se do ponto de vista, ou seja, do lugar de onde se olha, que interferirá diretamente no sentido que a imagem terá; na composição, isto é, na própria organização espacial da imagem, dada em grande medida pelo movimento de câmera; e, por último, a exposição, em que é dada visibilidade a determinados objetos, elementos ou personagens.

De certa forma, a interpretação geográfica do filme sintetiza as interpretações sócio-históricas e simbólicas, na medida em que a primeira considera o filme como produto cultural, representação, objeto de estudo da sociedade⁶, e a segunda considera-o como produtor de significações simbólicas que remetem a um determinado contexto sociocultural (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1995). O que distingue a interpretação geográfica das demais é, na realidade, o foco na dimensão espaço-temporal dos filmes, isto é, na produção de sentidos por meio da espacialidade das imagens cinematográficas e na construção por meio das narrativas, dos discursos, das representações visuais, das geografias do mundo contemporâneo, levando em consideração que a geografia, isto é, a organização espacial dos lugares, é também constituída por uma dimensão imaterial e imaginária.

Com isso, a observação e descrição do material fílmico, ou seja, sua decomposição, levará em consideração os aspectos geográficos relativos ao espaço

⁶ Interessa-se na estrutura de representação da sociedade levando em consideração os papéis ficcionais e sociais, as lutas ou desafios, as relações sociais, a forma como os lugares são mostrados, a maneira de conceber o tempo e o que se solicita do espectador.

Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

e tempo que concorrem para criação de um imaginário espacial para determinado lugar. Entre outros aspectos, destacam-se os elementos visuais representados, o movimento, as passagens de um plano a outro, a trilha sonora e a relação som/imagem.

O cenário aparece como um dos primeiros elementos a chamarem atenção numa observação geográfica da cena de um filme. Em sua descrição é possível fazer algumas perguntas: qual o cenário? Quais elementos se destacam nele? O que simbolizam ou significam esses elementos? Que efeitos produz em mim? Qual a função do cenário no filme? Semântica, estética...? Trata-se de observar como o espaço é trabalhado pelo filme.

No entanto, o cenário só adquire sentido na relação com as personagens. Ele é que dá coerência à trama fílmica e a existência das personagens e vice-versa. A observação dos cenários é, portanto, sempre uma observação das relações entre cenários e personagens, uma vez que um significa o outro, e ambos concorrem para a produção de diferentes efeitos de sentido no espectador.

O ritmo, ligado à montagem e à música, é outro aspecto que, também relacionado ao cenário e às personagens, proporciona um afastamento da dimensão teatral e promove determinados efeitos na organização dramática e na progressão emocional da cena (Ibidem, 1994).

Nesse contexto, na análise do filme *Amarelo Manga*, partimos de duas hipóteses.

A primeira é a de que o filme constrói, como já citado, a partir da visão particular do cineasta pernambucano Cláudio Assis, um imaginário urbano e/ou espacial da cidade de Recife. Em outras palavras, a Recife cinemática construída pelo filme e que, por isso, possui um papel ativo na trama fílmica, influencia na forma como vemos, percebemos, vivenciamos e concebemos a cidade de Recife. O filme, ao tornar-se sucesso de crítica, nacional e internacional, acaba por se tornar parte da Recife real, trazendo para o espectador um guia para o olhar da cidade, apresentando uma forma de ver a cidade a partir do olhar, da sensibilidade e da percepção do autor.

Ao considerar essa hipótese, buscaremos observar no filme a visão particular de Cláudio Assis acerca da cidade, isto é, a maneira pela qual ele percebe e entende a cidade, seu ponto de vista, tanto no sentido visual (de onde se vê) como no sentido ideológico (opinião); os espaços de Recife que são por ele acionados, proporcionando uma visão da cidade a partir de determinados ângulos e lugares ao contrário de outras representações; e os tipos de personagens que tornam-se visíveis em seus filmes. Tais aspectos serão levados em consideração sempre levando em conta as categorias ponto de vista, composição e exposição, bem como a observação dos cenários, das personagens e dos ritmos.

A segunda hipótese é a de que, partindo da ideia de que o cinema proporciona uma verdadeira educação pelo olhar, o filme *Amarelo Manga* no âmbito da retomada do cinema nacional tenha atualizado a identidade e o discurso regional nordestino por meio de novas formas de ver e dizer o Nordeste, rompendo com uma caracterização naturalista do espaço, com estereótipos, lugares-comuns e imagens-clichê como, por exemplo, as do sertão, da seca, do gado morto, do vaqueiro, do beato... (ALBUQUERQUE JR., 2011), trazendo a representação de um Nordeste urbano e não mais rural, habitado por pessoas comuns que vivem em um cotidiano urbano e que tem como base de sua existência a condição urbana, mas ainda expressão do subdesenvolvimento, da miséria e da pobreza, tal como o Cinema Novo nos anos 1960.

Durante a segunda metade do século XX, o cinema brasileiro acabou por reproduzir imagens e enunciados clichês já cristalizados sobre o país – principalmente através da literatura –, daí a visão naturalista da primeira fase do cinema brasileiro, muito influenciada pelo *western* do cinema americano, presente nas chanchadas e nos precursores do Cinema Novo. Foi o Cinema Novo quem superou essa visão naturalista estereotipada, buscando, a partir do realismo, representar a realidade brasileira.

O Cinema Novo tratava-se de um projeto de cinema legitimamente brasileiro e que tinha como projeto conhecer o Brasil, fazendo isso a partir de uma estética da fome que procurava representar o Brasil a partir da precariedade e escassez de recursos – somente a partir dessa estética seria possível representar a realidade nacional e em particular nordestina em sua essência, esse seria o cinema nacional por excelência – daí a violência, o choque através das imagens etc. No entanto, apesar de superar o olhar naturalista, o Cinema Novo continuava a reproduzir determinados estereótipos imagéticos que remetiam ao velho discurso regional, mantendo a representação de um Nordeste seco, escasso, bruto, animalizado, desprovido de musicalidade, além de alargar a dicotomia entre Sul desenvolvido e Nordeste subdesenvolvido (Ibidem, 2011).

Algo semelhante parece acontecer ao filme *Amarelo Manga* que, ao passo que rompe com a estereotipação de um Nordeste rural e atrasado, mantém, ao que parece, dessa vez por meio de uma estética da crueza e da nudez e não mais da fome, o mesmo choque e violência por meio das imagens (imagens da carne crua, de cadáveres, do abate de animais, da nudez etc.), reproduzindo um Nordeste subdesenvolvido e pobre a partir de um ponto de vista da cidade.

CINEASTA

A Recife de Cláudio Assis em *Amarelo Manga* é uma Recife vista a partir das áreas mais pobres da cidade; em primeiro lugar a área estagnada do Recife velho (Pátio Santa Cruz, por exemplo), onde situam-se o *Texas Hotel* e o *Bar Avenida*, dois dos principais espaços presentes no filme; e em segundo lugar os bairros de moradia: Alto José do Pinho e Brasília Teimosa.



Figura 1 - Amarelo Manga é marcado em várias sequências pela gravação dos moradores da cidade em seu cotidiano: no início do dia em suas tarefas habituais, na hora do almoço, ao longo da tarde e ao anoitecer.

Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

A metrópole regional de Recife, que possui o maior PIB entre as regiões metropolitanas do Norte e Nordeste, além de ser o centro da quarta maior rede urbana brasileira, sede de empresas, instituições e órgãos públicos federais, é sempre uma visão que está ao longe, seja nos planos que acompanham as personagens, seja nos planos em que a própria cidade é visualizada de forma mais global. Mas, além de enxergar a cidade a partir das áreas mais carentes, Cláudio Assis aciona também como personagens principais tipos comuns do cotidiano da cidade e do imaginário urbano de Recife:

Quadro 1 – Personagens de Amarelo Manga e suas principais características

Personagem	Principais características
Lígia	Dona do Bar Avenida, mulher insatisfeita com a rotina repetitiva do seu dia-a-dia.
Isaac	Um homem necrófilo de aproximadamente cinquenta anos que obtém prazer ao atirar em cadáveres indigentes obtidos por seu amigo “Rabecão”.
Lúcia Cristina (Kika)	Uma protestante obcecada pelo seu próprio pudor; tem como princípio moral fundamental a intolerância ao adultério acima de todas as outras coisas.
Wellington (Canibal)	O oposto de Kika (sua esposa), um homem rude, funcionário de um velho frigorífico.
Dunga	Um homossexual meio travesti que usa camisa apertada e calça justa; funcionário do Texas Hotel.

Ao representar a dona de bar frustrada, o necrófilo, a “crente”, o funcionário de um abatedouro e um homossexual, Cláudio Assis dá, dessa forma, visibilidade tanto às áreas menos privilegiadas da cidade como aos tipos sociais excluídos e marginalizados do espaço urbano, que, nas palavras do próprio diretor, procuram mostrar que no cinema existem também personagens que representam as pessoas comuns de nosso cotidiano.

NARRATIVA FÍLMICA

Amarelo Manga (2003), nas palavras de Cláudio Assis, é o tipo de filme que conta uma história sem dizer nada...⁷ Sem uma história muito bem definida, o filme concentra-se na trajetória dos seus personagens ao longo de um único dia – 16 de junho. Segundo sua sinopse, “as personagens deste filme vão penetrando num universo feito de armadilhas e vinganças, de desejos irrealizáveis, da busca incessante da felicidade. O universo aqui é o da vida-satélite e dos tipos que giram em torno de órbitas próprias, colorindo a vida de um amarelo hepático e pulsante.”

O filme inicia-se no dia posterior ao dia em que se passam as histórias de cada personagem, causando uma certa descontinuidade cronológica, que simboliza bem o aborrecimento que sente a personagem Lígia na primeira sequência com relação a sua rotina repetitiva. O filme não necessita assim de um rigor cronológico, de um começo, meio e fim muito bem definido – pouco importa de onde começar a contar a história se todos os dias são iguais.

⁷ Trata-se do dispositivo retórico utilizado por Cláudio Assis em seus filmes e não de um filme em que nada é dito. *Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia*, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

Essa descontinuidade provoca então uma ambiguidade cronológica quanto ao início do filme, em que o início do dia posterior mistura-se ao início do dia anterior, como poderá ser observado ao final. Nas primeiras sequências, cada personagem principal é apresentado em suas tarefas habituais no início do dia: Lígia abrindo o bar, Isaac voltando ao hotel, Kika indo ao culto de uma igreja neopentecostal, Canibal trabalhando no abatedouro e Dunga varrendo o chão do Texas Hotel.

O filme não tem, por isso, um grande tema a ser explorado a não ser o cotidiano repetitivo e sem importância das suas personagens. Esse cotidiano ordinário é melhor representado pela voz em off de Lígia na sequência de abertura e que acabará simbolizando metonimicamente todo o filme; ao final, quando a personagem reabre o bar Avenida ela repete a mesma fala, como se fosse o mesmo dia novamente.

Off Lígia: Às vezes fico imaginando de que forma as coisas acontecem. Primeiro vem um dia, e tudo acontece naquele dia até chegar a noite, que é a melhor parte. Mas logo depois vem o dia outra vez... e vai, vai, vai... é sem parar.

No entanto, uma série de reflexões geográficas podem ser produzidas na medida em que as personagens e os lugares são introduzidos. Ao dar visibilidade a essas personagens, lugares e a esse cotidiano repetitivo em que nada de novo acontece, em que todos os dias são iguais e em que as pessoas parecem ter esquecido o efeito do “espanto”, da surpresa e do extraordinário, a própria condição urbana, em termos não apenas locais, mas universais, pode ser pensada.

O filme retrata a ciclicidade e a naturalização do modo de vida urbano, como se cada dia se repetisse, como se cada dia encerrasse um ciclo, em que as personagens, embora tentem subverter essa ordem em suas transgressões pessoais, não conseguiram escapar dessa sucessão, conseguindo assim completar os seus próprios ciclos, suas realizações, seus projetos individuais – dos quais são desprovidos – seus desejos, sonhos e utopias.

Citando Jean Paul Sartre, o personagem secundário do padre diz em voz off: “Estamos todos condenados, eternamente condenados, condenados a ser livres”, mas o modo de vida urbano oferece uma vida pronta, em que não é preciso viver na eterna angústia de ter de escolher e decidir sobre o seu próprio destino e assim realizar sua liberdade individual e sua existência na totalidade, ao contrário, tem-se uma existência fragmentada, que na repetição do dia-a-dia não se completa, não se realiza, perde-se.

Recife, o local, torna-se, então, palco de um drama universal, o drama da fragmentação da vida provocada pela modernidade e pelo modo de vida urbano-capitalista. E é na representação das personagens excluídas, à margem da sociedade, que essa condição se torna mais evidente, pois são nelas que, devido às condições materiais, torna-se mais difícil transgredir dessa completude que provoca a incompletude de suas vidas.

LOCAÇÕES

As locações de *Amarelo Manga*, como dito anteriormente, situam-se em Recife e em Olinda (Região Metropolitana de Recife): no bairro Alto José do Pinho, no Pátio de Santa Cruz (igreja situada no Recife velho), no bairro de Brasília

Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

Teimosa e nos quatro cantos de Olinda. A Recife cinemática de Amarelo Manga é, portanto, uma Recife construída a partir dos bairros mais pobres da cidade, bem como de seu centro histórico e não das áreas empresariais e comerciais, ou das áreas residenciais de maior poder aquisitivo da cidade.



Figura 2 – Texas Hotel, localizado no Pátio Santa Cruz no Recife velho.

Cláudio Assis dá visibilidade, como já discutido, àqueles que, nas palavras de José de Souza Martins, são precariamente incluídos, e às áreas que normalmente não figuram como representação da cidade de Recife. São áreas e personagens invisíveis, que não fazem parte dos regimes de visibilidade que normalmente são produzidos e reproduzidos, seja por outros filmes, seja pelo discurso turístico, seja pelas imagens da cidade que são veiculadas pelos mais diversos meios. Relembrando Gomes (2013), no distanciamento proporcionado pela imagem cinematográfica, o cineasta dá um caráter de extraordinariedade a essas áreas e personagens que antes passariam despercebidas pelo olhar desatento; elas passam a ganhar visibilidade, e nos fazem produzir novos sentidos a respeito da cidade.



Figura 3 – Sequência gravada possivelmente no bairro Alto José do Pinho.

MOVIMENTO DE CÂMERA

O movimento de câmera é outro aspecto importante no que diz respeito à análise e interpretação geográfica do texto fílmico, uma vez que as diferentes posições assumidas pela câmera (os diferentes pontos de vista), seus movimentos e seus resultados (discursos ou produção de diferentes sentidos) proporcionam diferentes visões da cidade dependendo do lugar de onde se olha. A imagem da câmera atua diretamente na construção narrativa, construindo e moldando um tipo de cidade cinematográfica, “(...) o conteúdo das visões sobre a cidade fílmica está diretamente relacionado à estética e à composição das imagens, não apenas dependendo do desenvolvimento da trama” (COSTA, 2005, p.65).

Dessa forma, os planos construídos pela imagem da câmera em *Amarelo Manga* estão sempre em movimento, como que acompanhando o giro que ocorre em torno do dia que é retratado. Poucas são as cenas estáticas; quando não são as personagens a se deslocarem pelo espaço fílmico, é a câmera a girar ao redor deles. Trata-se de um movimento de câmera circular, assim como o movimento de cada personagem em torno do espaço diegético; como se cada um estivesse, novamente como assinala a sinopse, cumprindo uma “órbita própria”. Esse movimento simboliza a própria estrutura circular da narrativa fílmica, em que cada personagem orbita, assim, em torno de uma espécie de microcosmo pessoal em que busca atingir os seus objetivos particulares.



Figura 4 – Em Amarelo Manga as personagens estão sempre se movimentando, orbitando em torno de seus espaços de existência.

A cidade é vista também a partir desses microcosmos e desse movimento circular em que as coisas e as pessoas giram em torno umas das outras. Ela não é vista, portanto em sua inteireza habitual, a partir de um único ponto de vista, mas sim a partir da sua fragmentação e pluralidade. Além de, como já visto, a partir da repetição com que ocorrem os eventos, a partir do cotidiano cíclico e repetitivo.

INTERTEXTUALIDADE E SONORIDADE

A Recife cinematográfica construída pelo texto fílmico de *Amarelo Manga* possui como principal referência a Recife representada pelo movimento musical *Manguebeat* durante os anos 1990. Essa referência se faz presente nas imagens da cidade, nos tipos das personagens, na trilha sonora do filme⁸ e na sua sonoridade, sobretudo na última sequência do filme, em que cenas do cotidiano de Recife vão passando enquanto ao fundo uma sonoridade *noise* vai marcando essa passagem.

Para Figueirôa (2005), a Recife dos anos 1990 ofereceria uma base importante para a interpretação do cinema de Cláudio de Assis, o qual retrataria uma cidade caótica mergulhada em contradições econômicas e sociais, sofrendo a deterioração de um desordenamento paisagístico, no qual se desenvolve as tramas dos seus filmes. Segundo Figueirôa, Assis “matizou em cenários, cores e sons um conjunto de sensações como as que o movimento *Manguebeat* sugeriu para a música” (2005, p. 3).

Também para Leite (2013), os filmes de Assis estariam tomados pela miséria material de Recife, onde seus personagens objetivariam suas existências. Haveria certamente um caráter ideológico na forma como Cláudio Assis compõe a estrutura de suas narrativas, construindo, assim como o *Manguebeat*, uma representação da cidade a partir dos personagens excluídos e marginalizados do espaço urbano. O *Manguebeat* pretendia, a partir da metáfora dos rios e estuários da cidade como veias e artérias, salvar a alma de Recife da obstrução de suas veias e do seu consequente “infarto” criando uma cidade utópica – a *Manguetown* – fundindo ideias pops universais à realidade local (ZEROQUATRO, 1992). Sobressai desse contexto a imagem nos filmes de Assis de uma cidade estagnada que convive entre o mito de metrópole e a miséria e o caos urbano, sintomas da esclerose econômica agravada desde os anos 1970, onde se dão as trajetórias existenciais de suas personagens.

IMAGINÁRIO URBANO E IDENTIDADE REGIONAL: CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da observação preliminar dos aspectos delimitados nos procedimentos metodológicos dessa pesquisa, foi possível aproximar-se de uma análise da dimensão espacial e geográfica presente no filme *Amarelo Manga*, ao apreender a forma como a Recife cinematográfica é construída. A partir da observação da visão particular do cineasta, seu ponto de vista, os espaços e personagens que são expostos, a narrativa fílmica, a intertextualidade e a sonoridade que concorrem para consubstanciar um imaginário urbano fílmico para Recife, foi possível observar a forma como a cidade é visualizada.

O filme busca produzir uma imagem de Recife a partir de personagens excluídos e das áreas mais decadentes da cidade, tendo como uma das principais referências a imagem da cidade produzida pelo *Manguebeat* durante os anos 1990. A estética do movimento musical *Manguebeat*, semelhante ao antropofagismo no modernismo brasileiro dos anos 1920 e ao tropicalismo dos anos 1960, funde, como vimos, elementos universais da cultura pop à realidade local. O mesmo acontece a

⁸A trilha sonora de *Amarelo Manga* foi organizada por Lúcio Maia e Jorge Du Peixe, ambos integrantes da banda Nação Zumbi, principal expoente do movimento *Manguebeat*.

Número Especial da Revista Estudos Geográficos – XII Seminário da Pós-Graduação em Geografia, Rio Claro, 13(0): 50-65, jan./jun. 2015 (ISSN 1678—698X) <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/estgeo>

Amarelo Manga que, dando continuidade ao cinema brasileiro pós-regime militar (1964-1985), funde a realidade local aos gêneros estrangeiros e, mais do que isso, aborda, a partir do local, questões de caráter universal.

Como aponta Costa (2000) para esse cinema brasileiro dos anos 1980, ao contrário do debate político e ideológico dos anos 1950 e 1960, que procurava desenvolver um cinema nacional por meio de uma estética que lhe fosse própria, os novos filmes procuravam adotar uma nova postura com relação à representação da identidade nacional, enxergando o país por meio de um olhar estrangeiro, procurando expor a sua visão por meio do uso de técnicas e de formas de representação não necessariamente autênticas, como é o caso da influência do *Noimos* filmes de crime desse período.

A partir desse momento (anos 1980), procurou-se, então, representar a heterogeneidade e a diversidade da realidade nacional por meio da representação do lugar enquanto ponto de referência da identidade nacional. Desse momento sobressaem filmes em que a experiência urbana das grandes metrópoles começa a se fazer mais presente por meio das temáticas da violência, da pobreza, dos contrastes sociais, da solidão, da inadaptação à cidade, da vida ordinária dos seus habitantes etc.

Em *Amarelo Manga*, embora não pareça haver uma intenção de representar a realidade nacional e regional, sua estética e narrativa, pautada, como já se disse, muito mais numa universalidade a partir do local, acaba tornando-se o que melhor representa a diversidade e complexidade da cultura brasileira formada pelas trocas e pelas assimilações com o que vem de fora. Embora contradiga o cineasta Cláudio Assis, o filme é também pautado numa violência através do choque pelas imagens, pela sexualidade e por uma linguagem vulgar.

A estética de *Amarelo Manga* parece ser uma estética do cru e não mais da fome (que representava a escassez e precariedade da realidade nacional durante os anos 1960); ao contrário, ela tem como principal signo a carne, presente em vários momentos e aspectos do filme: por exemplo, no apelido do personagem Wellington, chamado Canibal, o qual na 4ª sequência de abertura do filme é visto em seu trabalho habitual em um abatedouro, cortando peças de carne, e, em seguida, na 9ª sequência, é visto levando um dos cortes de carne para o Texas Hotel e lá o tratando; na 14ª sequência, quando a personagem Kika prepara um pedaço de carne para o almoço e em seguida, ao olhar a carne, vomita; na 17ª sequência quando a personagem Isaac atira no cadáver obtido através do seu amigo “Rabecão” – um funcionário do Instituto Médico Legal (IML); ou, ainda, na sequência em que um boi é abatido (cena real de documentário); entre outras.

Além da carne, essa estética está presente também nas cores, cores fortes, “fartas”, no amarelo manga enquanto signo que simboliza a vida pulsante da cidade e das suas personagens, sua realidade “crua e nua”. Como aponta Besse (2006, pp. 53-54), na cor acha-se aquilo que na geometria ou na objetividade científica não se encontra: a alma e a vida, a manifestação da essência do homem, a própria “carne do mundo”.

Além disso, em contraponto ao Cinema Novo ou ao cinema nacional feito a partir dos anos 1980, não parece ser a intenção ou o objetivo de *Amarelo Manga* representar as desigualdades sociais, tal como se fazia no Cinema Novo, ao amplificar as diferenças regionais entre Nordeste e Sul ou no cinema pós-regime militar em que passou-se a espetacularizar os contrastes sociais no âmbito da vida urbana nas grandes cidades, fazendo isso a partir da representação dos moradores de rua, da barbárie e do crime como luta pela sobrevivência no contexto do

capitalismo predatório etc. Ao contrário, *Amarelo Manga* não parece ter como finalidade denunciar as injustiças sociais, expondo a segregação socioespacial que ocorre no âmbito da metrópole com o objetivo de educar o olhar do espectador, fazendo-o adquirir uma certa consciência crítica necessária para a transformação social.

Recife é vista, nesse sentido, a partir de um único ângulo, onde não se mostram as desigualdades e as diferentes classes sociais; mais uma vez, a cidade é vista a partir das personagens comuns do imaginário urbano, e a partir de suas áreas mais decadentes. Ela é vista a partir daqueles personagens e daqueles espaços que geralmente não possuem visibilidade. Novamente, Cláudio Assis transforma em extraordinário o cotidiano ordinário desses lugares que são criados ou representados por sua poética fílmica. Na medida em que seus filmes se tornam reconhecidos pela crítica nacional e internacional, eles vão ajudando a construir, juntamente com o *Manguebeat* e outros textos, um imaginário urbano para a cidade de Recife, mas não só isso, também uma identidade regional e nacional pautada na crueza e no colorido do dia-a-dia, na diversidade e na heterogeneidade do seu povo e da sua cultura.

A Recife cinemática construída por *Amarelo Manga* proporcionou também que se pensasse em um outro Nordeste; em um Nordeste mais urbano do que até hoje se imagina; um Nordeste em que grande parte das pessoas vivem em cidades e possuem um modo de vida urbano; que vivenciam problemas e dilemas de natureza urbana; em que as personagens acham-se presas no cotidiano repetitivo das grandes cidades e enfrentam as mesmas sensações e sentimentos da vida moderna: a solidão da vida nos grandes centros, a desesperança e o pessimismo, a busca por excessos que substituam o vazio da vida urbana etc.

Amarelo Manga rompe, assim, com uma série de imagens estereotipadas do Nordeste que são constantemente atualizadas pelo cinema: filmes que retratam o sertão seco, arcaico e tradicional tal como “Vidas secas” (1963), “Abril despedaçado” (2001), “Cinema, aspirinas e urubus” (2005), entre outros; temáticas como as do êxodo rural, das migrações, da fome e da miséria, tais como “Central do Brasil” (1998), “O caminho das nuvens” (2003), entre outros; a barbárie, o fanatismo religioso, o banditismo e a alienação, tais como “Deus e o diabo na terra do sol” (1964), “Guerra de Canudos” (1996), “Corisco e Dada” (1996), “Baile perfumado” (1996), entre outros; o misticismo, a sensualidade e a animalização do Nordestino, tal como em “O pagador de promessas” (1962)”, “O auto da compadecida” (2000), “O homem que desafiou o diabo” (2007), entre outros.

Embora *Amarelo Manga* produza também imagens que contêm uma certa violência que choca o olhar desacostumado, imagens de personagens excluídos e da decadência urbana, sua narrativa centra-se, como já vimos, em outras questões, tais como na liberdade, na condição existencial do indivíduo nas grandes cidades, nos excessos, na busca pelo prazer etc., discussões que o revestem mais de uma universalidade do que de um discurso regionalista pautado no local. O Nordeste dissolve-se no nada que conta sua história, para reaparecer como outro Nordeste, heterotópico, diversificado, universal, em constante processo de transformação.

REFERÊNCIAS

AITKEN, Stuart e ZONN, Leo E. Re-apresentando o lugar pastiche. In CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009, p.7-58.

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz De. **A invenção do Nordeste e outras artes**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

BARNES, Trevor J. e DUNCAN, James S.. Introduction: Writing Worlds. In: BARNES, Trevor J. e DUNCAN, James S. (Orgs.). **Writing Worlds**: discourse, text and metaphor in the representation of landscape. Londres: Routledge, 1992, p.1-17.

BESSE, Jean-marc. **Ver a terra**: seis ensaios sobre a paisagem e a geografia. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COSGROVE, Denis E. **Social formation and symbolic landscape**. Londres e Sidney: Croom Helm, 1984.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **Cities in motion**: towards an understanding of the cinematic city. University of Sussex: Culcom, 2000.

_____. Geografia cultural e cinema: práticas, teorias e métodos. In: ROSENDAHL, Zeny. **Geografia**: temas sobre cultura e espaço. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005, p.43-78.

FERREIRA, A. F. O maguebeat cinematográfico de Amarelo Manga: energia e lama nas telas. In: XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2005, Rio de Janeiro. **Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2005.

GOMES, Paulo Cesar da Costa. **O lugar do olhar**: elementos para uma geografia da visibilidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

HOPKINS, Jeff. Um mapeamento de lugares cinemáticos: ícones, ideologia e o poder da representação enganosa. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (Orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009, p. 59-74.

LEITE, Rodrigo Lage. Baixo das bestas e Febre do rato – dois filmes de Cláudio Assis – diferentes caminhos para os excessos de viver, **IDE**, São Paulo, 35 [55], p.187-193, Janeiro, 2013.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

ZEROQUATRO, Fred. **Leia o manifesto “Caranguejos com cérebro”**. G1, 18 de setembro de 2009.

Imaginário urbano e identidade regional...

Artigo submetido em: 30/06/2015

Aceito para publicação em: 04/07/2015

Publicado em: 22/08/2015