



# ESPAÇO, TEMPO E A CIDADE CINEMÁTICA

■ MARIA HELENA BRAGA E VAZ DA COSTA\*

## **RESUMO:**

ESTE ARTIGO DISCUTE O CONCEITO DE "COMPRESSÃO DO TEMPO-ESPAÇO" (TIME-SPACE COMPRESSION), DESENVOLVIDO POR DAVID HARVEY, ESTABELECENDO ASSIM O REFERENCIAL TEÓRICO PARA A DISCUSSÃO SOBRE CIDADE E CINEMA. DISCUTINDO A MANEIRA PELA QUAL OS FILMES UTILIZAM A IMAGEM DO ESPAÇO URBANO COMO ESTRUTURAS NARRACIONAIS LEVARÁ AO ENTENDIMENTO DE COMO E POR QUE A CIDADE CINEMÁTICA – E TAMBÉM A CIDADE CONCRETA – DEVE SER ENTENDIDA DENTRO DE UM CONTEXTO MAIS AMPLO FORMADO POR UM CONJUNTO DE REPRESENTAÇÕES. O ENTENDIMENTO DOS CONCEITOS DE ESPAÇO E TEMPO – REAL E IMAGINÁRIO – É CRUCIAL. O PRINCIPAL OBJETIVO DESSE ARTIGO É, PORTANTO, PROMOVER O ENTENDIMENTO DE COMO AS IMAGENS DA CIDADE SÃO TEMATIZADAS COMO ESTRUTURAS DE SIGNIFICAÇÃO CINEMA. TENDO ESTABELECIDO AS RELAÇÕES ENTRE O ESPAÇO E O TEMPO E A CONDIÇÃO FÍLMICA, O CONCEITO DA CIDADE CINEMÁTICA É ENTÃO DEFINIDO.

**PALAVRAS CHAVE:** GEOGRAFIA CULTURAL, CINEMA, CIDADE, TEMPO, ESPAÇO

## 1. A COMPRESSÃO DO TEMPO-ESPAÇO DE HARVEY \_\_\_\_\_

● conceito de Harvey (1989a) de compressão de tempo-espaço refere-se à sensação de que as dimensões de espaço e tempo têm sido modificadas e reduzidas, dando uma impressão de que a vida, de um modo geral, acontece a um passo mais ligeiro. Isso é devido ao desenvolvimento dos meios de transporte e comunicação – trens, automóveis, telégrafo, rádio, telefone, televisão, satélites de comunicação, etc. Essa revolução, provocada pelos meios de comunicação, diminui as barreiras espaciais e temporais e parece estar transformando o mundo e reduzindo-o ao que Marshall McLuhan denominou de 'global village'. Harvey entende que a experiência da compressão do tem-

po-espaço teve um grande impacto sobre a sociedade em geral. Ele acredita que a dimensão desse impacto pode ser identificada na maneira como nós representamos o mundo e a vida em geral e, conseqüentemente, que representamos como nós entendemos e aceitamos essa sensação de compressão a que ele se refere. A intenção de Harvey é, através de um posicionamento marxista, demonstrar que mudanças nas representações culturais tomaram a direção do que é hoje entendido como a cultura pós-moderna e que essas mudanças estão intrinsecamente relacionadas à experiência de compressão do tempo-espaço.

Harvey entende a "condição pós-moderna" dentro de um contexto da transição de formas tra-

dicionais para formas mais flexíveis de acumulação de capital em relação à circulação global de capital e do consumo. Hostil ao conceito de pós-modernismo, ele entende a "condição pós-moderna" como uma profunda transformação na "estrutura do sentir" (*structure of feeling*) que o espaço efêmero e fragmentado (pós-moderno) provocou. Pós-modernidade, do ponto de vista de Harvey, é efeito da compressão do tempo-espaço, provocada pelos processos econômicos contemporâneos.

Para explicar historicamente como a experiência de compressão do tempo-espaço se deu dentro do contexto cultural, Harvey se refere aos períodos do feudalismo e da Renascença na Europa e às respectivas formas de representação. Da mesma forma, Cosgrove (1984) investiga esses períodos, no seu estudo sobre a paisagem. Em *Social Formation and Symbolic Landscape*, Cosgrove (1984) relaciona as maneiras como a terra é apropriada materialmente e usada como referência cultural em diferentes formas de representação. Ele entende a paisagem como "...uma maneira de ver – uma maneira pela qual alguns europeus têm representado, para si mesmos e para os outros, o seu mundo e suas relações com este, e através da qual eles têm comentado sobre as relações sociais" (Cosgrove, 1984, p.1, tradução minha).

No seu estudo, Cosgrove (1984) quis chamar a atenção para a importância das mudanças na maneira como os europeus representaram a eles mesmos e ao seu "mundo". Analisando o desenvolvimento de algumas representações do espaço, como, por exemplo, mapas geográficos, esse autor demonstra como o entendimento do espaço mudou dos mapas medievais (onde não apenas as qualidades do espaço, mas também a rotina do dia

a dia eram reveladas) para os mapas do período renascentista (mais elaborados e seguindo um formato mais geométrico e sistemático). A forma de representação renascentista eventualmente acabou por tornar-se dominante, até o começo do século XX. Cosgrove entende que a cada período corresponde a representação do mundo da maneira como este era "conhecido e imaginado" (*known and imagined*, p.8).

Cosgrove (1984) explica o significado dos mapas do período feudal e do renascentista em relação às diferenças entre eles. Ele não se interessa apenas em estudar comparativamente a evolução cartográfica de cada período (que é relacionada com a evolução da paisagem na pintura), mas também tenta entender as mudanças e as diferenças na organização espacial existentes nos dois exemplos. Argumenta que os dois tipos de mapeamentos apresentam uma intenção similar de "...tornar o mundo visível apresentando uma visão geográfica dele" (p.8, tradução minha). Conseqüentemente, desenvolve a noção de que "...na paisagem, nós estamos lidando com um produto cultural, ideologicamente carregado, que é muito complexo" (p.11).

Essas mudanças no modo de representar e perceber as relações espaciais estavam relacionadas ao crescente interesse em ótica e no entendimento de que a visão era o meio pelo qual a "verdade" poderia ser obtida: "ver é acreditar" (Cosgrove, 1984, p.9, tradução minha). As inovações técnicas que facilitaram a representação da "verdade", do "real", foram primeiramente obtidas com o desenvolvimento da técnica de perspectiva e, posteriormente, com a invenção de objetos "visuais", como o microscópio, o telescópio, a câmara foto-

gráfica, etc. (Cosgrove, 1984). Portanto, não é difícil ceder à argumentação de Cosgrove de que a necessidade de se ter um conhecimento geográfico e de se ter uma maneira de representar e ordenar racionalmente o tempo e o espaço forçaram o desenvolvimento da perspectiva e de outros sistemas de representação. Dentro desse contexto, o autor conclui que "a paisagem não é meramente o mundo que vemos; é uma construção, uma composição do mundo. A paisagem é uma maneira de ver o mundo" (p.13, tradução minha).

A organização prática do espaço e do tempo, mencionada por Cosgrove (1984) e Harvey (1989a), em determinado momento, de acordo com Harvey, foi "perturbada" porque a certeza contida na definição de um espaço e tempo absoluto mudou, levando a uma maior "insegurança" e a uma "relativização do espaço". Agora, como Harvey (1996) explica, "...eventos acontecendo em um lugar podem ter efeitos e conseqüências imediatos em outros lugares simultaneamente" (p.161, tradução minha).

O mundo a ser representado neste momento é o mundo do internacionalismo, sincronidade, insegurança e rápida expansão dos horizontes espaciais. Encontrando no stress gerado pela compressão do tempo-espaço a motivação central para a força cultural moderna do século XIX e começo do século XX, Harvey fornece exemplos culturais diferentes, contidos nas áreas da arquitetura e do desenho urbano, pintura e literatura, conceituando-os dentro dos parâmetros da vida social, econômica e das relações de poder. Argumenta que o "pós-modernismo" já existia como representação da vida urbana bem antes de ser explicitamente adotado por arquitetos e planejadores urbanos para

produzir espaços "multifuncionais" do tipo que Jameson (1992), por exemplo, considera emblemático da condição pós-moderna (Patton, 1995).

Harvey (1989a) entende a pós-modernidade como uma condição histórico-geográfica que acontece como uma resposta ao fenômeno da compressão do tempo-espaço. Representações culturais diferentes, portanto, respondem às características modernas do tempo, como a efemeridade e a fragmentação. A sensação de perda do controle do tempo e da história, a dificuldade de se manter um estilo individual e a predominância do pastiche são relacionados às tentativas de controle da compressão do tempo-espaço através das representações literárias e imagéticas desta. O excesso de informação acaba por obscurecer os mecanismos de controle social. Como conseqüência, por exemplo, a literatura de ficção pós-moderna apresenta os mais comuns e banais personagens possíveis. (Harvey, 1989a). Os slogans de marketing e imagens superficiais são usados para representar o que é difícil de ser definido e alguns filmes de Hollywood dos anos 80 e 90 apresentam um espaço superficial. Na opinião de Harvey, tudo isso é um reflexo da experiência confusa e conflituosa da compressão do tempo-espaço.

Procurando demonstrar como diferentes meios de comunicação elaboram sobre o tema da compressão do tempo-espaço, Harvey se utiliza do exemplo do cinema como argumento. Sua escolha deve-se ao fato de o cinema ter acontecido dentro do contexto da cultura moderna e de, entre todas as formas de representação, ter uma capacidade enorme de lidar com as limitações naturais de representação do espaço e do tempo. Para ele, o cinema pode ser considerado uma resposta

à dinâmica compressão do tempo-espaço, já que foi concebido para representar a rápida e fragmentada vida moderna.

Apesar de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Asas do Desejo* (Wim Wenders, 1988) serem muito diferentes em conteúdo e estilo, Harvey se refere a esses como exemplos de representação das características e preocupações pós-modernas. Ele concentra sua análise na elaboração fílmica das características de "fragmentação" e do que é efêmero, já que estas, na sua opinião, têm uma forte relação com as questões da compressão do tempo-espaço. Acredita que a experiência da compressão do tempo-espaço provocou uma "crise" em diferentes formas culturais de representação. É dentro desse contexto que situa sua análise dos filmes mencionados acima. A incerteza com a qual elementos como o espaço e o tempo são tratados pela narrativa fílmica nesses exemplos é evidência da crise mencionada por Harvey.

Na análise de *Blade Runner*, Harvey (1989a), baseando-se no artigo de Bruno (1987), discute o tratamento dado à temporalidade pela narrativa. Explica que a luta dos "replicantes" para prolongar seu tempo de vida não é nada mais do que a eterna luta pela sobrevivência, a que todos nós estamos sujeitos. No entanto, no caso dos "replicantes", eles sabem quanto tempo lhes foi dado para viver, portanto são conscientes do "curto" tempo de vida que têm, apesar de suas vidas parecerem ser vividas com mais intensidade do que a dos humanos. A questão do tempo, nesse caso, é importante e pode ser ligada às questões e aos sentimentos aos quais Harvey se refere como pós-modernos. *Blade Runner* formula questões sobre identidade que podem ser relacionadas diretamente à sensação de

fragmentação e de efemeridade, consideradas a essência da pós-modernidade. *Blade Runner* se utiliza do conflito entre os habitantes da cidade (humanos e replicantes) que vivem em diferentes temporalidades, para demonstrar que suas visões e experiências do mundo mudaram, tornando-se muito diferentes, e que isso é consequência da disparidade das relações de tempo vividas por cada habitante. No filme, o espaço também é importante na vida dos personagens, sejam eles humanos ou "replicantes". Los Angeles, nesse caso, aparece como uma paisagem da decadência, consequência do processo de "des-industrialização" e "pós-industrialização". A cidade é aqui composta por uma miscelânea de diferentes estilos arquitetônicos e etnias. No final de sua análise, Harvey conclui que *Blade Runner* exemplifica o cinema pós-moderno, porque, através da narrativa e *misé-en-scène*, uma forte sensação de descontinuidade e fragmentação é representada, e a representação e composição do tempo e do espaço ajudam o filme a explorar os temas relacionados à pós-modernidade.

Em sua análise de *Asas do Desejo*, Harvey encontra os mesmos elementos temáticos relacionados à representação do espaço e do tempo. Ele sugere que o uso de dois grupos diferentes de personagens – humanos e anjos – vivendo em temporalidades diferentes e se movimentando diferentemente através do espaço, é a maneira pela qual o filme aborda temas específicos da qualidade pós-moderna do tempo e do espaço. Para os anjos, o tempo não tem começo nem fim; é um eterno presente, estático e infinito. Eles se movimentam através do espaço, instantaneamente e sem esforço, não necessitando do tempo necessário a

um ser humano para se movimentar no espaço. Harvey chama a atenção para o fato de que os humanos, com um passado, um presente e um futuro, têm que lidar com o problema de "ser" e "se tornar", enquanto os anjos não têm nenhuma noção do "aqui" e "agora", porque eles vivem num mundo do "sempre" e do "eterno" (p.315). Berlim, nesse caso, é representada como um lugar cheio de referências à história (tempo) e ao espaço internacional da mídia, um lugar que existe dentro do contexto do mundo internacional cosmopolitano. No entanto, existem duas Berlins: uma monocromática, representando a visão dos anjos, e outra colorida, representando a visão dos humanos. Essa maneira de representar a cidade enfatiza as suas qualidades como uma paisagem composta de espaços fragmentados e circunstâncias efêmeras que não seguem uma lógica na sua interligação.

Harvey conclui que os dois filmes representam uma visão similar da condição humana e da experiência do tempo e do espaço. Ele não acredita que essas similaridades ocorram coincidentemente e que a experiência da compressão do tempo-espaço não apenas se tornou tema, dentro das mais diversas representações culturais, como também gerou uma crise na dinâmica de representação. Na sua opinião, a compressão do tempo-espaço causa dificuldades para qualquer tentativa de representação do tempo ou do espaço porque estes não são mais tão simples ou bem definidos. Ele argumenta ainda, referindo-se à análise dos filmes, que apesar destes tentarem demonstrar e representar a qualidade efêmera da vida, e como essa qualidade acontece agora num espaço fragmentado, eles não conseguem criar uma nova forma de representação condizente com o tema a ser representado.

Harvey, então, entende que esses filmes apresentam uma visão simplista e romântica, que acaba por levar a narrativa para o tradicional esperado final feliz. Essa dificuldade em representar algo que está presente mas não completamente compreendido é resultado da "crise" mencionada por Harvey e esta, por sua vez, é conseqüência da experiência da compressão do tempo-espaço.

Até aqui foi dito que, como conseqüência do desenvolvimento dos meios de comunicação em massa, o tempo e o espaço se tornaram menos estáveis, mais confusos, incompreensíveis, incoerentes e, para usar o termo de Harvey, *compressed*. Dessa maneira, não é de se estranhar que qualquer representação cultural deva ser influenciada e procure propagar e refletir sobre essa "confusão" e "compressão" do tempo-espaço.

Enquanto Harvey (1989a) diagnostica uma "crise" na resposta cultural ao fenômeno da compressão do tempo-espaço e profetiza o término da metanarrativa, Strinati (1994) dá exemplos de representações que "trabalham" com essa "confusão" gerada pela compressão do tempo-espaço. Usando o cinema, Strinati sugere que os exemplos mais óbvios de filmes pós-modernos são aqueles "...que enfatizam o estilo e o visual, em detrimento do conteúdo, da narrativa, etc." (p.432, tradução minha). Seus exemplos são filmes como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) e *9 1/2 Semanas de Amor* (Adrian Lyne, 1986). É interessante entender também que essa "confusão" relacionada ao "pos-moderno" pode igualmente ser resultado dessas representações.

Recapitulando: Na opinião de Harvey, qualquer tentativa de representar o *compressed* e confuso mundo contemporâneo deve desconsiderar a

narrativa clássica já que esta tem se mostrado insuficiente como meio de expressão no contexto pós-moderno. Ele insiste na quebra da forma e não necessariamente da temática. A vida continua, mas a uma velocidade diferente, e isso deve ser representado de uma maneira diversa, por uma estrutura narrativa condizente. Mas como isso pode ser aplicado à representação fílmica? Estaria a resposta no desenvolvimento de uma nova forma de narrativa fílmica, ou simplesmente na quebra da narrativa clássica hollywoodiana? O cinema é um meio cultural que tem a capacidade de "fragmentar" o espaço e o tempo de acordo com as demandas da narrativa. Assim, "crise" na forma de representação fílmica não é tão evidente como Harvey parece insistir que seja. A condição pós-moderna existe mais como um potencial ou uma realidade virtual do que como um fato concreto.

Apesar de Harvey (1989a) usar filmes para exemplificar sua teoria, ele escreve: "Qualquer sistema de representação é, de fato, uma espacialização tal que congela o fluxo da experiência e assim distorce aquilo que procura representar" (p.206, tradução minha). Apesar de ele aceitar a "função" e o "poder" do filme como um sistema de representação que "produz o espaço" e as relações que neste acontecem, podemos detectar nas palavras do autor o entendimento de que representar é tornar estático. Concordar com isso é entender o espaço não só em oposição ao tempo, mas também como atemporal.

A proposta deve ser, até certo ponto, invertida. Isto é, deve-se imaginar o espaço e o tempo sempre como integrados um ao outro, porque "...spatiality is always in the process of being made" (Lury e Massey, 1999, p.234). Harvey (1989a)

insiste na existência de uma "distância" entre filme e realidade e é por isso que ele considera um filme apenas como "...um espetáculo projetado em um espaço fechado numa tela plana" (p.308, tradução minha). Harvey parece reduzir um sistema de representação como o cinema à simples condição de máquina de contar histórias.

Uma conclusão importante na discussão acima é a de que o espaço e o tempo podem ser considerados como um sistema de significação que regula a representação cinematográfica. Tempo e espaço podem servir como instrumentos analíticos e teóricos que trabalham para validar o significado. A análise de um filme não se interessa apenas pela imagem visual, mas também tem que ser consciente das qualidades históricas e temporais do filme. Isso quer dizer que ela se refere sempre a espaço e tempo. Por ser um meio de comunicação e representação "temporal", o cinema pode trabalhar o espaço de uma maneira a que outros sistemas de representação podem apenas aludir (Lury e Massey, 1999).

Na verdade existe uma forte relação entre a construção fílmica da narrativa (film diegesis) – enfatizando o enquadramento, o espaço, a arquitetura, a *misé-en-scène* e colocando os personagens dentro de locações geográficas específicas – e o mundo real das relações sociais (Crang, 1998; Lury e Massey, 1999). As construções fílmicas servem não somente como objeto de criticismo, mas como re-ordenamento das "imaginações geográficas" que adquirimos do mundo. Como Crang (1998) explica: "...o conhecimento da maioria das pessoas sobre a maioria dos lugares se adquire através da mídia de vários tipos, de maneira que, para a maioria das pessoas, a representação vem antes

da 'realidade'"(p.44, tradução minha). O cinema não pode, portanto, ser considerado apenas como um meio que descreve cidades e lugares, porque ele assume um papel central na construção das imaginações geográficas dos indivíduos. Mais que isso, o cinema ajuda a "inventar" essas cidades e lugares. Isso é um fator crucial para o entendimento da cidade cinemática.

## 2. A CIDADE CINEMÁTICA \_\_\_\_\_

As possibilidades que se apresentam para serem filmadas pela câmera cinematográfica são ilimitadas; é o mundo exterior expandindo em todas as direções. Contudo, existem alguns elementos dentro desse mundo que podem ser definidos como 'cinematográficos', porque parecem exercer uma peculiar atração para o cinema. É como se o cinema estivesse predestinado para exibí-los e ansioso por isso. (Kracauer, 1960, p.41, tradução minha)

Se alguns objetos são inerentemente cinematográficos, como Kracauer faz crer, a cidade certamente provou ser o melhor exemplo desse tipo de objeto. Sendo constantemente, e por muito tempo, tema em filmes, ela estabeleceu uma estreita e poderosa relação com o cinema, de tal maneira que podemos afirmar que é também através da imagem cinematográfica que nós nos conscientizamos do mundo urbano e das representações sobre ele. A imagem da cidade é uma imagem familiar a todos; é uma metáfora para o estado do viver moderno (ou pós-moderno). Como Donald (1999) explica:

*Uma coisa que o cinema – ou pelo menos o filme – tem continuado a fazer, desde os anos 20, tem*

*sido ensinar a seus espectadores por todo o mundo diversas maneiras de ver e, assim, imaginar a cidade moderna, não importando se parte desses espectadores não vive na cidade. A paisagem imaginada da cidade tem se tornado, sem dúvida, uma paisagem cinematográfica". (Donald, 1999, p.68, tradução minha)*

A cidade cinemática pode ser superficialmente definida como qualquer cidade filmada pela câmera cinematográfica. Novamente, parece quase impossível entender a cidade cinemática sem conectá-la com a cidade concreta. Primeiro, porque a cidade cinemática, apesar de não ser uma completa e direta reprodução da realidade, é essencialmente reconhecida através do processo de associação com a cidade real. Segundo, porque o discurso da cidade cinemática é relacionado à maneira como a cidade real é vivida. Aspectos sociais, econômicos e políticos da vida são reconhecidos como sendo relacionados a uma realidade específica de uma cidade em particular ou à vida urbana em geral. Mas a cidade cinemática não é uma reprodução, pois o conceito de 'fílmico' implica uma separação e observação: uma imagem, uma representação. A cidade cinemática se torna, então, uma cidade imaginada e imaginária.

Ela não é somente uma reflexão sobre a cidade real, aquela construída pela natureza, por arquitetos, por planejadores urbanos e construtores, etc., e transformada pelos seus habitantes. Ela é também a cidade construída pela imaginação. A cidade não é apenas constituída de edifícios, ruas e problemas sociais, econômicos, etc.; é também a cidade de representações simbólicas imaginárias, que nasceram através da mídia, em particular do

cinema. Porque a essência da representação é ser mais uma interpretação do que uma cópia (uma gravação mecânica, no caso do cinema), 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.

Assim, como qualquer outra forma de representação cultural, o cinema é regulado e influenciado pelos mesmos fatores que influenciam ou constituem a realidade. Sendo parte da realidade, como poderia ser apenas uma cópia dela? Filmes são mais que tudo signos culturais do mundo real. Existe uma correspondência ou uma interligação entre a realidade urbana (aquela que existe ou, presumidamente, é parte do mundo físico, real) e a imagem da realidade revelada através das representações culturais que influenciam as atitudes dos elementos e objetos que interagem no mundo real (ver Rodowin e Hollister, 1984; Hall, 1997).

*A paisagem cinematográfica não é, conseqüentemente, um lugar neutro para o entretenimento, ou uma documentação objetiva, ou um espelho do 'real', mas uma criação cultural ideologicamente comprometida, em que significados do lugar e da sociedade são formados, legitimados, contestados e esquecidos. Intervir na produção e consumo da paisagem cinematográfica nos ajudará a questionar o poder e a ideologia da representação, e a política e problemas contidos na interpretação. Principalmente, isso contribuirá para uma finalidade mais ampla que é mapear as geografias sociais, espaciais, e políticas do filme. (Hopkins, 1994, p.47, tradução minha)*

Imagens da cidade – e particularmente a cidade cinemática – influenciam a maneira como vemos, como entendemos a cidade e como nos comportamos em relação a ela. Nesse caso, a cidade concreta também se torna uma cidade representada, um sistema de significação. A cidade concreta e a cinemática se tornam a cidade imaginária. Como Cosgrove (1984) escreve: "a paisagem é uma maneira de ver"(p.1), ou ainda "é uma maneira de fazer o mundo visível" (p.8, tradução minha). Existem muitas maneiras de ver (ways of seeing) como de representar (ways of representing). O cinema é simultaneamente uma maneira de ver e de representar o mundo.

Recapitulando: A cidade cinemática tem conexões com a realidade e é no mundo "real" que esta encontra seu sistema referencial de significação. Através do texto e da linguagem, a cidade cinemática ajuda na interpretação da realidade, da cidade presente na realidade concreta, e a conecta às pessoas. Ela, então, transforma e até recria o real. Daniels and Cosgrove (1988) argumentam que "...every culture weaves its world out of image and symbol". É razoável, então, dizer que a cidade cinemática é imagem e símbolo que, a um só tempo, "molda" nossa visão do mundo em geral e da cidade em particular. A cidade é per se uma contínua representação; imagens diferentes que se interrelacionam. Para entender a cidade é necessário examinar seus elementos físicos, sociais, políticos, econômicos. Esse exame é transformado em texto, tornando-se também uma representação. Dessa forma é importante examinar as representações literárias, pictóricas e fílmicas da cidade porque elas podem ajudar no entendimento do significado da cidade concreta.

Daniels e Cosgrove (1988) chegam a conclusão similar no seu trabalho sobre a idéia de paisagem: "Uma paisagem é uma imagem cultural, uma maneira pictórica de representar, estruturar ou simbolizar os lugares"(p.1, tradução minha).

*Para entender uma paisagem construída ... é normalmente necessário entender as representações escritas e verbais da mesma, não como 'ilustrações', imagens destacadas do todo, mas como imagens constituintes do(s) seu(s) significado(s). E, claro, todo estudo da paisagem termina por transformar o significado, adicionando-lhe outra 'camada' de representação cultural. (Daniels and Cosgrove, 1988, p.1, tradução minha)*

A cidade cinematográfica é uma representação cultural. Como a paisagem é mais do que um display de uma materialidade física, mais do que uma ilustração de um lugar específico em um tempo específico, o mesmo se aplica à cidade cinematográfica. A especificidade da cidade cinematográfica é sua condição de movimento. Movimento, como já vimos, leva a uma aparente associação com a realidade e, portanto, liga a cidade cinematográfica à cidade concreta. Uma vez representada pelo cinema, o sentido da cidade será transformado.

Apesar de Daniels e Cosgrove (1988) não mencionarem o cinema, muito do seu trabalho sobre a paisagem e a representação desta em textos literários pode ser aplicado aos filmes. Considere-se, por exemplo, a noção de paisagem como imagem e símbolo. Considere-se a imagem adquirida através da representação fílmica. A noção de que qualquer representação per se "reflete" o mundo real

se torna cada vez mais incerta porque o entendimento é de que a visão é socialmente construída e culturalmente localizada (Hall, 1997). O argumento agora é que não existe uma realidade a ser refletida pelos sistemas de representação cultural.

*O mundo não é pré-formado, esperando para ser 'visto' pelo olho humano. Não há nada intrinsecamente formado, interessante, bom ou belo como nossa visão cultural dominante parece sugerir. A visão é uma prática cultural qualificada. (Jenks, 1995, p.10, tradução minha)*

Mas se o filme não reflete o "real", uma realidade concreta, o que ele reflete? Barnes e Duncan (1992) fazem questionamento semelhante em relação a textos literários e argumentam com a noção de intertextualidade. A intertextualidade é definida como "...o processo pelo qual o significado é produzido de texto para texto em vez de, como antes se pensava, entre o texto e o mundo" (Rylance, citado em Barnes e Duncan, 1992, p.2-3, tradução minha). O que foi um dia definido como a "realidade física", o "real", agora tem um sentido mais complexo. A realidade agora pode ser considerada como um "texto", uma imagem, um conceito que define elementos concretos, mas não somente eles. Dentro desse contexto, Barnes e Duncan (1992) concluem que o processo de "escrever" não é apenas reflexivo, mas constitutivo: "...novos mundos são feitos de velhos textos, e velhos mundos são a base para novos textos"(p.3, tradução minha).

O mundo "real" se torna, então, um conjunto de atos, crenças, pensamentos e imagens, que aparecem através das representações culturais. A ci-

dade é, portanto, constituída e construída por diferentes discursos que não somente dão sentido a eles mesmos, mas também interagem de uma forma tal que acabam por modificar-se a si mesmos. A cidade cinemática revela muito sobre o mundo que representa. Em outras palavras, no caso da representação cinematográfica, "...nossos desejos e ações se tornam condicionados pelos filmes e formas similares de entretenimento. Nós até podemos imaginar e criar uma vida, uma cidade que imita os filmes" (Dear, 2000, p.193, tradução minha). Se é verdade que construímos o mundo, e nossas atitudes a ele relacionadas de texto para texto, o texto fílmico é um dos que representa e constitui identificações e desejos.

A cidade cinemática é, portanto, uma cidade cheia de significados. É uma cidade criada por imagens "escolhidas" previamente e que, juntas, não apenas se tornam uma cidade única, mas também são capazes de dizer muito sobre a cidade original. Como a cidade cinemática é, de uma certa maneira, produto da imaginação, trabalha como uma "ponte" para o entendimento do espaço e do lugar em que vivemos. A cidade cinemática é diversa, como as cidades reais são diversas na realidade concreta. Pode assumir formas e funções diferentes para a narrativa fílmica e nunca é apenas um neutro background. Dear (2000) explica: "É extremamente raro, se é que acontece, que a cidade (ou outro pano de fundo qualquer) esteja apenas 'lá', em um filme"(p.184, tradução minha).

#### 4. CONCLUSÃO \_\_\_\_\_

A maneira como a cidade é representada no cinema e como representa o imaginário e se transforma em um sistema de significação dentro do

contexto da representação cinematográfica foi discutida acima. Enquanto Harvey (1989a) usa o conceito de compressão do tempo-espaço para explicar uma crise na representação pós-moderna, utilizamos a idéia da compressão do espaço-tempo em relação à capacidade do cinema de comprimir e descomprimir o espaço e o tempo e às diversas maneiras pelas quais isso pode moldar as representações da cidade. A intenção é desenvolver a noção de que a cidade cinemática não é uma simples reprodução da vida da cidade concreta colocada em movimento (como Benjamin sugeriu), ou uma mera construção fílmica para o estabelecimento de uma narrativa coerente, em termos do espaço e tempo representados.

A cidade cinemática é constituída das referências às cidades "reais" e é um espaço representado pelos diferentes movimentos referidos por Heath (1993). Mas é também uma cidade narrativa, o espaço, dentro do filme, que pode explicar ou representar e simbolizar os diferentes tipos de movimento trabalhando em conjunto dentro da narrativa fílmica. Espaço, nesse caso, adquire uma significação através dos diferentes movimentos. A cidade cinemática é construída, adquire um significado e, como uma criação cultural, influencia a realidade, no momento em que é um produto dessa mesma realidade. No final, a cidade na tela não é apenas um reflexo da realidade. A imagem fílmica é visual, mas não puramente visual, como Lefebvre considera. Durante o processo de ligar diferentes imagens e movimentos, e dependendo da maneira como estes são conectados, a imagem final da cidade acaba por adquirir um sentido e um significado diversos. Dessa maneira, a cidade cinemática pode influenciar o modo pelo qual nós

percebemos a cidade e a nossa experiência em relação a ela.

Considerando que o espaço fílmico é um espaço imaginário (Benjamin), a cidade cinematográfica, dentro desse contexto, pode também ser "real", já que é uma representação da cidade real que, através do processo do imaginário, se torna um espaço de representação. A cidade representada é, portanto, uma cidade imaginária, um espaço imaginado, ou um espaço de representação (para fazer referência à análise de Lefebvre com relação ao espaço). Ela pode também ser considerada um símbolo (Daniels e Cosgrove) da cidade real. Como Daniels e Cosgrove (1988) e Jenks (1995) argumentam, não existe uma realidade pré-estabelecida a ser representada, mas sim um ganho em significado e simbolismo. Portanto o que se entende por "realidade" só ganha um significado e uma vida quando esta é interpretada, e recebe uma outra representação, em contrapartida. A cidade concreta, então, só se torna "real" quando é representada, quando é apresentada através de diferentes interpretações e leituras. Conseqüentemente, a representação da cidade pelo cinema é hoje fundamental para a construção do que entendemos como a cidade real e para o entendimento da nossa vivência, experiência e interpretação da cidade.

O potencial de um diálogo criativo entre estudo dos filmes e geografia cultural tem sido apenas recentemente levado em consideração, mostrando-se produtivo (ver Agre, 1993; Aitken e Zonn, 1994; Bruno, 1987, 1997; Denzin, 1991; Dear, 2000; Donald, 1999; James, 1999; McArthur, 1997; Robins, 1991, 1995; etc.). Essas duas disciplinas têm claramente um interesse mútuo pelo estudo da construção do espaço e das relações

sociais. Dessa maneira, existe muito a ser ganho das diferentes perspectivas e entendimentos que essas duas áreas têm sobre como o espaço real e o imaginário são constituídos, construídos, organizados e entendidos e, também, como estes se relacionam entre si.

Aitken e Zonn (1994) consideram que filmes são "mapas de significados" (maps of meaning) através dos quais o mundo contemporâneo pode ser "explorado". A importância do cinema (e dos filmes) reside no que Denzin (1991) chama de "cinematização da vida contemporânea" (cinematization of contemporary life), na qual "representações do real se têm tornado essenciais para as experiências vividas, de fato" (p.x, tradução minha). O cinema, sem dúvida alguma, é um dos meios que mais valorizam a idéia do "visual" do mundo para ser visto e representado.

Recentemente os geógrafos têm prestado mais atenção aos diversos aspectos das representações – em particular literatura e pintura – como potencialmente ricas para a área da geografia cultural que se preocupa com a análise geográfica do caráter do lugar e do espaço (Burgess e Gold, 1985; Cosgrove e Daniels, 1988; Barnes e Duncan, 1992). A sugestão aqui é que as imagens cinematicamente construídas devem ser consideradas e que uma investigação de como as imagens fílmicas da cidade são tematizadas como estruturas vivas para o significado e o entendimento, dentro do contexto do espaço, tempo e movimento se faz necessária. Há um entrelaçamento entre a cidade concreta, sua representação e a leitura que fazemos da cidade. Uma investigação e análise das imagens cinematográficas da cidade, ou cidade cinematográfica, como Jackson (1989) explica, progre-

dirá de uma simples interpretação do mundo como aparência e fachada para o mundo do significado e da experiência.

#### NOTAS

- \* Pr<sup>fa</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Helena B. V. Da Costa – Dept. De Geografia - UFRN

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGRE, Philip. Landscape and Identity: A Note on the History of the Suburbs. *Wide Angle*, v.15, n.4, p.22-30, December 1993.
- AITKEN, Stuart e ZONN, Leo (Orgs.). *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994.
- \_\_\_\_\_. Re-Presenting the Place Pastiche. In: AITKEN, Stuart e ZONN, Leo (Orgs.). *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994, p.3-26.
- ALLEN, Richard. Representation, Illusion, and the Cinema. *Cinema Journal*, v.32, n.2, p.21-48, Inverno 1993.
- BARNES, Trevor e DUNCAN, James (Orgs.). *Writing Worlds: Discourse, Text & Metaphor in the Representation of Landscape*. Londres: Routledge, 1992.
- \_\_\_\_\_. Introduction: Writing Worlds. In BARNES, Trevor e DUNCAN, James (Orgs.). *Writing Worlds: Discourse, Text & Metaphor in the Representation of Landscape*. Londres: Routledge, 1992, p. 1-17.
- BAUDRY, Jean-Louis. Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, v.28, n.2, p.39-47, inverno 1974-75.
- BAZIN, André. *What Is Cinema? Volume I*. Berkeley: University of California Press, 1967.
- BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In: MAST, Gerald, COHEN, Marshall e BAUDRY, Leo (Orgs.). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Nova York: Oxford University Press, 1992, p. 665-681.
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet e THOMPSON, Kristin (Orgs.). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londres: Routledge & Kegan, 1985.
- BROWNE, Nick (Org.). *Cahiers du Cinema*. Volume 3. Londres: Routledge, 1990.
- BRUNO, Giuliana. Site-Seeing: Architecture and the Moving Image. *Wide Angle*, v.19, n.4, p.8-24, Outubro 1997.
- \_\_\_\_\_. 'Ramble City: Postmodernism and Blade Runner'. *October*, n.41, p. 61-74, 1987.
- BURGESS, Jacquelin e GOLD, John (Orgs.). *Geography, the Media and Popular Culture*. Londrs: Croom Helm Ltd., 1985.
- CLARK, David (Org.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997.
- COMOLLI, Jean-Louis e NARBONI, Jean. Cinema/Ideology/Criticism. In: BROWNE, Nick (Org.). *Cahiers du Cinema*. Volume 3. Londres: Routledge, 1990, p. 58-67.
- \_\_\_\_\_. Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field. In: BROWNE, Nick (Org.). *Cahiers du Cinema*. Volume 3. Londres: Routledge, 1990, p. 213-247.
- COSGROVE, Denis e DANIELS, Stephen. *The Iconography of Landscape*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.
- COSGROVE, Denis. *Social Formation and Symbolic Landscape*. Londres: Croom Helm, 1984.
- COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. *Cities in Motion: Towards un Understanding of the Cinematic City*. Tese (Doutorado em Mídia) – Reaserch Centre in Culture and Communication, University of Sussex, Brighton Inglaterra, 2000.
- \_\_\_\_\_. The Implications of the Introduction of Colour in the Cinema: Interrelations of Technological, Economic and Aesthetic Factors. *Dissertação (Mestrado em Mídia) – Media Studies*, University of Sussex, Brighton Inglaterra, 1993.
- CRANG, Mike. *Cultural Geography*. Londres: Routledge, 1998.
- DANIELS, Stephen e COSGROVE, Danis. Introduction: Iconography and Landscape. In: COSGROVE, Denis e DANIELS, Stephen. *The Iconography of Landscape*. Cambridge: Cambridge University Press, 1988, p. 1-10.
- DEAR, Michael. *The Postmodern Urban Condition*. Oxford: Blackwell Publishers, 2000.
- DENZIN, Norman. *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema*. Londres: Sage Publications, 1991.
- DONALD, James. *Imagining the Modern City*. Londres: The Athlone Press, 1999.
- Donald, James e Donald, Stephanie. *The City and the Cinema*. Artigos para Discussão – Media Studies. CulCom, University of Sussex, UK, Maio 1995.
- EASTHOPE, Antony (Org.). *Contemporary Film Theory*. Londres: Longman Group Ltd., 1993.
- HALL, Stuart (Org.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications, 1997.
- HARVEY, David. *Justice, Nature & the Geography of Difference*. Oxford: Blackwell Publishers, 1996.
- HARVEY, David. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989a.
- \_\_\_\_\_. *The Urban Experience*. Padstow: T. J. Press, 1989b.
- HEATH, Stephen. From Narrative Space. In: EASTHOPE, Antony (Org.). *Contemporary Film Theory*. Londres: Longman Group Ltd., 1993, p. 68-94.
- \_\_\_\_\_. The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form. In: HEATH, Stephen e LAURETIS, Tereza de (Orgs.). *The Cinematic Apparatus*. Nova York: St. Martins Press, 1985, p. 1-13.
- HEATH, Stephen e LAURETIS, Tereza de (Orgs.). *The Cinematic Apparatus*. Nova York: St. Martins Press, 1985.
- \_\_\_\_\_. The Cinematic Apparatus: Technology as Historical and Cultural Form. In: HEATH, Stephen e LAURETIS, Tereza de (Orgs.). *The Cinematic Apparatus*. Nova York: St. Martins Press, 1985, p. 1-13.
- HOPKINS, Jeff. Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology, and the Power of (Mis)representation. In: AITKEN, Stuart e ZONN, Leo (Orgs.). *Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 1994, p. 47-65.

JACKSON, Peter. *Maps of Meaning*. Londres: Routledge, 1989.

JAMES, David. *Toward a Geo-Cinematic Hermeneutics: Representations of Los Angeles in Non-Industrial Cinema - Killer of Sheep and Water and Power*. *Wide Angle*, v.20, n.3, p. 23-53, 1999.

JAMESON, Fredric. *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Londres: BFI, 1992.

JENKS, Chris (Org.). *Visual Culture*. Londres: Routledge, 1995.

\_\_\_\_\_. *The Centrality of the Eye in Western Culture: An Introduction*. In: JENKS, Chris (Org.). *Visual Culture*. Londres: Routledge, 1995, p. 1-25.

KRACAUER, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Londres: Oxford University Press, 1960.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

LURY, Karen e MASSEY, Doreen. *Making Connections*. *Screen*, v.40, n.3, p. 229-238, Outono 1999.

McARTHUR, Colin. *Chinese Boxes and Russian Dolls: Tracking the Elusive Cinematic City*. In: CLARK, David (Org.). *The Cinematic City*. Londres: Routledge, 1997, p. 19-45.

McCANN, Eugene. *Race, Protest, and Public Space: Contextualizing Lefebvre in the U.S. City*. *Antipode*, v.31, n.2, p. 163-184, 1999.

PATTON, Paul. *Imaginary Cities: Images of Postmodernity*. In: WATSON, Sophie e GIBSON, Katherine (Orgs.). *Postmodern Cities and Spaces*. Oxford: Blackwell Publishers, 1995, p. 112-121.

ROBINS, Kevin. *Prisoners of the City: Whatever could a Postmodern City Be?* *New Formations*, v.15, p. 1-22, inverno 1991.

RODWIN, Lloyd e HOLLISTER, Robert (Orgs.). *Cities of the Mind: Images and Themes of the City in Social Sciences*. Londres: Plenum Press, 1984.

\_\_\_\_\_. *Images, Themes, and Urbanography*. In: RODWIN, Lloyd e HOLLISTER, Robert (Orgs.). *Cities of the Mind: Images and Themes of the City in Social Sciences*. Londres: Plenum Press, 1984, p. 3-18.

SOJA, Edward. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other Real-and-Imagined Places*. Oxford: Blackwell, 1996.

STRINATI, Dominic. *Postmodernism and Popular Culture*. In: STOREY, John. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. Londres: Hervester Wheatsheaf, 1994, p. 428-438.

### **ABSTRACT:**

THIS PAPER COMMENTS ON DAVID HARVEY'S CONCEPT OF "TIME-SPACE COMPRESSION" TO SET A DISCUSSION AROUND THE MATTER OF CITIES AND FILMS. REFERRING TO THE DIFFERENT WAYS FILMS MAKE USE OF URBAN IMAGERY AS SIGNIFYING SYSTEMS WILL ESTABLISH HOW AND WHY THE CINEMATIC CITY - AND ALSO THE PHYSICAL CITY - SHOULD BE READ AS BEING FORMED BY A SET OF REPRESENTATIONS. HERE, AN UNDERSTANDING OF THE CONCEPTS OF SPACE AND TIME - 'REAL' AND IMAGINARY - IS CRUCIAL. THE PRINCIPAL OBJECTIVE IS AN UNDERSTANDING OF HOW IMAGES OF CITIES ARE THEMATISED AS LIVED-IN AND LIVING STRUCTURES OF MEANING AND EFFECT THROUGH WHAT IS HERE DEFINED AS THE CINEMA'S MOTION CONDITION. THIS WILL PROVIDE THE MEANS TO ESTABLISH THE CONCEPT OF WHAT SHOULD BE UNDERSTOOD AS THE CINEMATIC CITY.

**KEYWORDS:** CULTURAL GEOGRAPHY, CINEMA, CIDADE, TIME, SPACE.