

Um paradigma imagético do espaço-tempo contemporâneo: cidade, cinema e hipermídia

An imaging paradigm of contemporary space-time: city, cinema and hypermedia

Daniele Fernandes

Professora e pesquisadora do Departamento de Comunicação Social da UNESP-FAAC.

Resumo

Este artigo tem por objetivo mostrar a relação entre cidade contemporânea, cinema e hipermídia, por meio do conceito de imagem-tempo em Deleuze. Após definir nosso ponto de vista sobre determinados aspectos da hipermídia, do espaço urbano e do próprio conceito de imagem-tempo, a pesquisa passará a uma discussão sobre o espaço-tempo cinematográfico do filme *Inception* (A Origem, na versão em português), que acreditamos ser capaz de tornar explícita a relação proposta.

Palavras-chave: Imagem-tempo; cenografia; cidade hipermediática

Abstract

*This paper aims to show the relationship between contemporary city, cinema and hypermedia, through Deleuze's image-time concept. After defining our point of view on certain aspects of the hypermedia, of the urban space and of the very concept of image-time, the research is going to start a discussion on cinematographic space-time of the movie *Inception*, which we think is able to make explicit the relationships proposed.*

Keywords: *Image-time; scenography; hypermediatic city*

1 - INTRODUÇÃO

Há muito se fala de uma civilização da imagem, e isso inclui a imagem urbana. Entretanto, não falamos da imagem urbana tal como a proposta por Kevin Lynch; nem mesmo de espaços urbanos cenográficos, compostos por imagens contíguas, tal como na pós-moderna Strada Novissima da Bienal de Veneza de 1980. Falamos, sim, da cidade em rede contemporânea, fundamentalmente imagética e composta não mais por um urbanismo de fachada ou portador de uma imagem totalizante. Trata-se de uma “cidade global” não linear, interativa, colaborativa e detentora de uma dimensão virtual própria. Em suma, uma cidade comunicacional. Assim, a cidade contemporânea nos conduz a outro paradigma imagético. Mais próximo a isso está o que nos diz o arquiteto Jean Nouvel:

O arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual... (NOUVEL, 1997, 23)

151

Deleuze cria o conceito de imagem-tempo para designar a dimensão virtual da imagem cinematográfica. Cada imagem atual (ótica e sonora) possui uma imagem virtual e elas se constroem mutuamente. O que propomos aqui é que temos uma imagem-tempo tanto no cinema, quanto no urbanismo contemporâneo e no ciberespaço. A imagem urbana contemporânea se produz não mais pela contiguidade espacial ou por uma imagem totalizadora, mas sim pela lógica da hipermídia, do ciberespaço – o espaço da hipermídia, das redes digitais de comunicação, em especial, da *web*. Na cidade contemporânea, tem-se um sistema auto-organizado não totalizante: a cidade como um ser vivo, não mais como um mecanismo previamente determinado e separável em partes independentes. Dentro dos espaços da cidade contemporânea existe um espaço de segunda ordem, que é o ciberespaço. Este intervém na própria organização do espaço concreto.

Assim, decidimos analisar a cenografia de uma obra cinematográfica que acreditamos conseguir condensar a temática urbana contemporânea e as discussões próprias ao ciberespaço: *Inception*, de Christopher Nolan. O diretor nos apresenta uma cidade comunicacional, labiríntica e colaborativa, uma cidade imagética em rede. Temos por hipótese que existe um limite tênue entre o cinema, a cidade contemporânea e a hipermídia, se os pensarmos sob a luz do conceito de imagem-tempo. Quando a vivência na cidade contemporânea nos faz romper a contiguidade espacial pelo uso dos meios de comunicação, misturando digital e concreto, vislumbramos o que há de mais profundo e comum entre eles: a dimensão virtual de suas imagens. Tanto os ambientes concretos quanto os digitais possuem “vazios” como potenciais imagéticos. Quando esses vazios se conectam, tem-se um contínuo entre digital e concreto, possibilitando a existência de uma “cidade global”. Isso torna o espaço-tempo contemporâneo mais interativo e colaborativo do que nunca. Mais do que um

sonho, uma realidade coletiva digital e concreta a um só tempo, apontando para a sua dimensão virtual comum.

2 - VIRTUAL, ATUAL, REAL, POSSÍVEL E DIGITAL

Existe uma questão central para entender o conceito de imagem-tempo: o esclarecimento dos conceitos de real e virtual, de atual e possível e de virtual e digital. Digital é uma técnica, um meio pelo qual podemos nos expressar. Distintamente, virtual é um conceito filosófico que vai além de qualquer técnica, mesmo da digital. Segundo Pierre Lévy, o virtual não é algo ilusório: “Ao contrário, a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade.” (LÉVY, 1998, 148). O autor ainda nos revela o engano que existe em opor real e virtual, enunciando duas dialéticas: possível/real e virtual/atual.

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. (LÉVY, 1998, 16)

152

Lévy dá um exemplo bastante didático do processo de atualização de um virtual: uma semente que se torna árvore. A semente já é potencialmente uma árvore, ou seja, a árvore não existe em ato, mas existe em potência. O virtual que está na semente pode vir a se atualizar, torna-se uma árvore (*Ibid.*, 16). O possível, para o autor, é um conjunto de soluções que já existem em ato. O real é a escolha de um dos possíveis, ou seja, de uma das soluções pré-definidas. Lévy argumenta que o possível se distingue do virtual, visto que o primeiro já estaria constituído, pronto para se transformar em real, e o segundo demanda um processo criativo para que possa se atualizar. Diferentemente de algo inativo ou previsível, características inerentes ao possível, o virtual é provido da condição de favorecer o processo criativo que envolve sua atualização. Atualizar é solucionar algum problema de forma criativa (*Ibid.*, 16-7). Não se pode tocar o virtual, não se pode senti-lo. Ele é incorporeal. O que se sente é sempre uma atualização. O virtual é potência e está presente em todos os âmbitos da vida humana: vida social, economia, trabalho, comunicação etc.

As técnicas, dentre elas a digital, são ferramentas que desenvolvem o virtual; são meios que aumentam as possibilidades de virtualização/atualização do pensamento. Pierre Lévy afirma que a virtualização do pensamento não é produto da contemporaneidade. Segundo ele, cada vez que surge uma nova linguagem e ocorre uma mudança no modo como uma sociedade se comunica, ocorre um novo processo de virtualização. O surgimento da escrita, a introdução do alfabeto, a imprensa e, nos dias de hoje, a internet, são exemplos disso (*Ibid.*, 38-9). Para Lévy, o processo de virtualização que surge com os meios digitais proporciona grandes alterações na cognição das pessoas, tornando possível a existência do que ele chama de “inteligência coletiva”.

As tecnologias da comunicação são, assim, “tecnologias da inteligência”. Com uma maior interatividade entre as pessoas, decorrente do avanço das mídias digitais, existe uma troca de conhecimentos que gera um conhecimento coletivo, aprimorado, criativo, dinâmico e que pode ser acessado, independente da contiguidade espacial (*Ibid.*, 99-101).

A *web* funciona como uma grande hipermídia, uma mídia composta por vários tipos de “blocos” de mídia (sonora, visual, verbal, etc.) conectados e que proporciona a quem acessa leituras criativas, estimulando o potencial imagético, inclusive porque novos blocos de mídia podem sempre ser acrescentados. O significado de um “bloco” de hipermídia se define precisamente pelo que lhe permite se conectar com outros blocos. Sobre essa questão de como fica o significado em uma hipermídia ou mesmo em um texto comum, como o de um livro impresso, Deleuze e Guattari dizem algo que nos ajuda a entender a natureza do virtual e como ela se relaciona ao digital: “Não se perguntará nunca o que um livro quer dizer, significado ou significante, não se buscará nada compreender num livro, perguntar-se-á com o que ele funciona, (...). Um livro existe apenas pelo fora e no fora.” (DELEUZE e GUATTARI, 1995, 12)

Assim, a hipermídia, em especial, a *web*, tecnicamente favorece a construção de conexões por meio de *links* e da inserção de conteúdo. Esse favorecimento acaba aumentando o potencial criativo de quem a utiliza. Isso quer dizer que a hipermídia potencializa o processo de virtualização/atualização do pensamento. Embora os “blocos midiáticos” sejam apenas possibilidades a se realizar, a conexão entre eles é feita de maneira criativa. Existem “vazios” entre os blocos, a princípio, desconexos, assim como existem vazios no espaço concreto. Contudo, é da natureza do ciberespaço a atualização de conexões digitais móveis entre os blocos de mídia. Os dois são espaços “rarefeitos”, só que o ciberespaço – que entendemos aqui como o espaço comunicacional da *web* – está inserido no concreto, transformando-o. Cada um desses espaços – o concreto e o digital – tem, portanto, uma dimensão virtual a ser atualizada pela conexão com o fora: um pensamento faz emergir uma conexão virtual que se efetua na forma digital de um *link*, que atualiza conexões virtuais imagéticas tanto no espaço digital quanto no concreto, pois os dois estão imbricados.

3 - A IMAGEM-TEMPO

Obviamente, não pretendemos esgotar neste artigo a complexidade do conceito de imagem-tempo em Deleuze. Pretendemos apenas mapear alguns fragmentos que nos permitam desenvolver uma base teórica para compreender melhor a conexão imagética entre ciberespaço, cidade contemporânea e cinema.

Em primeiro lugar, Deleuze diferencia dois tipos de imagem no cinema: a imagem-movimento e a imagem-tempo. O filósofo fala de um cinema clássico, no qual o tempo é subordinado ao movimento: imagem-movimento. O cinema clássico é um cinema de ação, porque revela um encadeamento

sensorio-motor, um tempo cronológico, empírico, sequencial. “Por um lado, a imagem-movimento constitui o tempo sob sua forma empírica, o curso do tempo: um presente sucessivo conforme uma relação extrínseca do antes e do depois” (DELEUZE, 2005, 322). Ela procede por planos sucessivos de ação. Já a imagem-tempo nos apresenta o “tempo em estado puro” e nela “já não é o tempo que está subordinado ao movimento, é o movimento que se subordina ao tempo.” (*Ibid.*, 322) Então, fora do encadeamento sensorio-motor, o problema para o espectador deixa de ser “o que veremos na próxima imagem?” e passa a ser “o que há para se ver na imagem?” (*Ibid.*, 323). Há apenas a construção de situações óticas e sonoras puras. É assim que em *Europa 51*, de Rossellini, uma burguesa, após a morte de seu filho, vaga por espaços quaisquer e, abandonando a prática de dona-de-casa, é que ela aprende a ver e pode exclamar ao ver os operários saindo da fábrica: “pensei estar vendo condenados”. (*Ibid.*, 10). Rossellini põe em confusão duas imagens claras, fazendo o espectador relacionar a fábrica a uma prisão, os operários a condenados. A mulher invoca uma visão mental, quase uma alucinação. “Em vez da ‘situação motora – representação indireta do tempo’, temos ‘opsigno ou sonsigno – apresentação direta do tempo’”. E com a ruptura da lógica sensorio-motora e a necessidade de ver e ouvir, vem a proliferação dos espaços vazios, desconectados e desativados (*Ibid.*, 324). É em espaços como esses que quem vê as imagens procura o que ver e o que ouvir naquela cena, sem se preocupar com o que passou ou com o que virá. O “espaço qualquer” é o vazio como potência do ver e do ouvir. Um espaço muda sem a câmera se movimentar. Por isso, é nesse tipo de espaço que se pode “pensar estar vendo outra coisa”.



As imagens óticas e sonoras puras não se encadeiam em planos sucessivos, mas sim com imagens-lembrança e com imagens-sonho. Elas são imagens virtuais, embora ainda presas a faculdades psíquicas. “Para que a imagem-tempo nasça, é preciso, ao contrário, que a imagem atual entre em relação com sua própria imagem virtual”. Isso quer dizer que não é suficiente que as imagens óticas e sonoras remetam a uma imagem virtual externa; elas em si, como imagens atuais, devem possuir sua *própria* imagem virtual, “de tal modo que já não há encadeamento do real com o imaginário, mas *indiscernibilidade de ambos*, numa perpétua troca.” É o que Deleuze chama de imagem-cristal (*Ibid.*, 324-25). “É preciso, portanto, que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo.” (*Ibid.*, 99). E ainda: “A indiscernibilidade do real e do imaginário, ou do presente e do passado, do atual e do virtual, não se produz, portanto, de modo algum na cabeça ou no espírito, mas é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza.” (*Ibid.*, 89). A imagem-cristal é uma imagem em que o atual e o virtual coincidem no tempo, elas se formam reciprocamente. O presente é a imagem atual, mas seu passado contemporâneo é sua própria imagem virtual, seu duplo, sua imagem especular. Um dos primeiros exemplos da imagem-cristal no cinema é a cena de *Cidadão Kane*, de Welles, em que Kane aparece entre dois espelhos. Uma imagem, digamos, retroalimentada por seu duplo infinitamente. Virtual e atual indiscerníveis.



Assim, é preciso pensar com maior precisão sobre como ocorre a relação do presente com o passado na imagem-tempo. E ela ocorre por meio de cronosignos de dois tipos: um expõe a coexistência de todos os lençóis de passado; outro, a simultaneidade das pontas de presente. (*Ibid.*, 325). No primeiro,

Deleuze nos remete a Bergson e diz que o próprio presente não existe a não ser como um passado infinitamente contraído. E o passado é a coexistência de círculos mais ou menos dilatados que contêm, cada um deles, todo o passado ao mesmo tempo, só que com pontos mais brilhantes aqui ou ali, pontos singulares de cada lençol. Um cone formado por círculos maiores ou menores, conforme se afastam da ponta, que seria o presente, passado infinitamente contraído. É importante frisar que não se trata de uma imagem-lembrança, pois este cone, com seus lençóis de passado, é uma lembrança pura. A imagem-lembrança é apenas a atualização dessa lembrança pura que é virtual e que nada tem a ver como uma memória subjetiva. (*Ibid.*, 121-2 e 150). No segundo tipo de cronosigno, há “três presentes implicados que sempre se retratam, desmentem, apagam, substituem, recriam, bifurcam e retornam.” O que se tem são presentes simultâneos implicados, não são pontos de vista subjetivos sobre um mesmo presente, mas uma pluralidade inexplicável de presentes. Distinção sempre se faz entre real e imaginário, objetivo e subjetivo, físico e mental, atual e virtual, mas essa distinção se torna reversível e, cada uma de suas faces, indiscernível (*Ibid.*, 124-7). Presente paradoxal, imagem paradoxal.

Entretanto, o que passa a estar em jogo não é mais o real ou o imaginário, mas a verdade e o falso e, para além deles, o devir como potência do falso, imagem como fabulação (*Ibid.*, 326). Se, no cristal, a descrição vale por seu objeto, agora é a descrição que constitui o único objeto decomposto, multiplicado. (*Ibid.*, 155). Para nos falar da potência do falso, do mundo como fabulação, Deleuze nos remete a Jorge Luis Borges. Em seu *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, Borges nos mostra um labirinto de tempo com infinitas bifurcações: “Você chega a minha casa, mas num dos passados possíveis você é meu inimigo, em outro, meu amigo...”. Passados *não necessariamente* verdadeiros convivem. A descrição cristalina atinge a indiscernibilidade do real e do imaginário, a narração falsificante vai além, colocando no presente diferenças inexplicáveis e no passado, alternativas indecíveis entre verdadeiro e falso (*Ibid.*, 160-1). Em outras palavras, o que importa não é mais a imagem se prender a um modelo totalizante de verdade buscado fora dela, mas sim construir seu próprio objeto, que é “bifurcado” em si. A imagem como construção de fábula.

Além da imagem como fabulação, os cortes irracionais entre os elementos da imagem-tempo (opsingos e sonsignos), afirmam ainda mais a ausência de uma imagem totalizante. O que isso quer dizer? Quer dizer que as imagens sonoras não correspondem nem completam mais as imagens visuais, tampouco remetem a um extracampo (um som de passos, quando a pessoa que anda não é vista em cena, por exemplo). O sonoro se liberta da dependência da imagem visual, ganhando valor e autonomia (*Ibid.*, 279, 284 e 286). O que constitui a imagem audiovisual é uma disjunção, uma dissociação do visual e do sonoro, mas, ao mesmo tempo, uma relação incomensurável, um “irracional que liga um ao outro, sem formar um todo”, reencadeando-os numa relação não totalizável. (*Ibid.*, 303). O sonoro cria outra dimensão: a de uma imagem propriamente sonora.

Dessa forma, no intuito de mapear alguns aspectos da imagem-tempo que nos permitam construir uma base teórica para estabelecer relações entre cinema, cidade contemporânea e ciberespaço, nosso enfoque recaiu sobre a relação entre atual e virtual na imagem; sobre a constituição das imagens a partir dos espaços típicos do cinema moderno, a saber, os espaços vazios e desconexos; sobre a relação da imagem-tempo com o subjetivo; sobre a indiscernibilidade entre real e imaginário; sobre o paradoxo do tempo e da imagem que surgem a partir de um presente bifurcado; sobre a indecidibilidade entre o verdadeiro e o falso; por fim, sobre a relação entre sonoro e visual – opsignos e sonsignos – na constituição da imagem-tempo.

4 - CIDADES EM REDE

São os elementos da imagem-tempo – opsignos e sonsignos – que, saltando das telas e das caixas de som e se entrelaçando com o espaço urbano, dinamizam-no. Eles rompem a segregação de espaço imposta pela contiguidade, a qual impediria a comunicação entre grupos e indivíduos, constituindo uma “cidade global”. Isso seria impossível sem as mídias digitais, especialmente a *web*. O espaço urbano se torna cada vez mais interativo e, assim, não totalizável. Não habitamos simplesmente as cidades; tornamo-nos parte de um espaço-tempo dinâmico. Interagimos na construção de uma cidade imagética que se forma segundo a lógica espaço-temporal da hipermídia, isto é, segundo a lógica do ciberespaço.

Não podemos mais separar o espaço urbano concreto da lógica intrínseca ao ciberespaço e, por isso, para Steven Johnson, a cidade “emerge”. Em *Emergência*, ele esclarece o funcionamento das dinâmicas de rede e como a cidade se auto-organiza. O autor compara o funcionamento de um formigueiro à organização das nossas cidades. Com um sistema de funcionamento emergente, ou *bottom-up* (de baixo para cima), as formigas estabelecem suas colônias, abolindo o mito da formiga rainha. Um formigueiro não é organizado pela formiga-rainha em um sistema centralizado, ou *top-down* (de cima para baixo). A formiga rainha exerce apenas a função de procriar, tão importante como qualquer outra função exercida por outra formiga no conjunto da colônia. Ou seja, elas dependem umas das outras para organizar e transformar seu formigueiro. Quando olhamos de cima seu funcionamento, ele nos parece um pouco desorganizado. No entanto, as formigas se comunicam a todo o momento. Por rastros de feromônios, elas exercem suas funções, colaborando na construção do formigueiro. Este, assim como uma cidade, é colaborativo. Não há um urbanista totalizador, como formiga-rainha, para conceber tudo previamente, de cima para baixo. E o que caracteriza a

emergência é precisamente o surgimento de uma propriedade coletiva, que favoreça a sobrevivência no ambiente e que seja imprevista no comportamento dos indivíduos separadamente. (JOHNSON, 2003, 21-45).

Jane Jacobs também pensa a cidade como organismo vivo. Segundo ela, os bairros sem atração e os parques não fazem mais que acentuar o tédio e a insegurança. O ideal seriam “ruas vivas”, animadas, ativas, locais de sociabilidade e segurança. As cidades têm o poder de se organizar como grandes rizomas que se conectam inconscientemente. As calçadas, como pontos de encontro, tornariam as ruas mais seguras, as pessoas proporcionariam sua própria segurança, um indivíduo olharia pelo outro e assim por diante. As ruas teriam “olhos”. A auto-organização por meio de milhões de decisões individuais, construídas a partir da interação local também é vista por Jacobs como uma forma de construção das cidades. A autora acredita na cidade como “complexidade organizada”. Jacobs apresenta as calçadas como espaços de encontro e principais responsáveis pela evolução urbana, que ocorre por meio da comunicação entre os indivíduos. No sistema *bottom-up*, as cidades aprendem, as pessoas aprendem, o corpo humano aprende, sempre a partir da interação, da comunicação. (*Ibid.*,54-71).

Em última instância, o que emerge com as novas tecnologias da inteligência é outra maneira de pensar o espaço-tempo urbano. E ela já não é mais necessariamente linear e contígua. Além disso, para o arquiteto Marcos Novak, as novas tecnologias não só criaram uma condição para comunidades dentro de um domínio não local eletrônico público, mas também estamos agora na condição de distribuir espaço e lugar, transmitindo arquitetura. Para ele, o arquiteto deve agora se interessar não só pelo movimento do usuário através do ambiente, mas também explicar o fato de que o ambiente em si, livre de gravidade e de outras restrições comuns, pode mudar de posição, atitude ou atributo. E mais: ele entende o espaço como campo. Deste ponto de vista, o espaço não é um elemento construído onde as coisas se dispõem; mas um espaço-tempo de interação do qual fazemos parte. (NOVAK, 261-71, s.d.).

Pensar a cidade contemporânea exige, portanto, pensá-la também como imagem. Imagem que se transforma o tempo todo pela colaboração. Primeiro, por meio da “transmissão de arquitetura” ou da interação num domínio não local eletrônico, como nos fala Novak; uma forma de conectar digitalmente espaços concretamente desconectados, transformando-os. Segundo, por nos levar a uma nova forma de habitar as cidades, segundo a lógica do ciberespaço, que faz emergir da colaboração mútua uma propriedade coletiva, tornando as cidades semelhantes a um ser vivo. O que Johnson, Jacobs e Novak nos fazem ver é a existência de um espaço-tempo evolutivo, colaborativo, não hierárquico, interativo e, especialmente Novak, uma gigantesca cidade global colaborativa

e não totalizadora, capaz de conectar digitalmente pontos do espaço concreto que não estão justapostos. As fronteiras entre o domínio eletrônico e o domínio concreto são borradas quando pensamos que, no fundo, os dois domínios podem ser vistos como imagem-tempo, na qual concreto e digital se tornam imageticamente indiscerníveis.

5 - *INCEPTION*

Enquanto dormimos, os espaços oníricos são tão reais quanto as imagens mentais que temos enquanto estamos acordados. Em *Inception*, Christopher Nolan leva essa relação à enésima potência, especialmente no que se refere à cenografia do filme. Ele propõe uma cidade onírica, que se articula em diferentes níveis – sonhos dentro de sonhos – e que é construída e vivenciada coletivamente. Uma cidade imagética em rede.

A trama fala de ladrões que entram na mente das pessoas enquanto elas dormem para roubar ideias. Entretanto, é dada a eles uma missão um pouco mais complexa: inserir uma ideia para que ela venha a produzir uma mudança na vida concreta de uma pessoa: Robert Fisher. Para que isso seja possível, eles têm que conseguir entrar num terceiro nível de sonho, induzindo um sonho dentro de outro sonho e, este, dentro de um terceiro. Cada sonho possui um cenário diferente, espaços completamente distintos e que se conectam, como numa hipermídia. Cada elemento do grupo contribui com uma parte do sonho. E é a arquiteta Ariadne, membro da equipe, que projeta os cenários oníricos. O nome dela não é casual. Na mitologia grega, Ariadne é a princesa responsável por desvendar o labirinto do Minotauro, fornecendo a Teseu o famoso “fio de Ariadne”. Desvendar o labirinto imagético da cidade contemporânea é um desafio. Imagens mentais produzidas por espaços concretos ou por espaços digitais, mas sempre imagens, o tempo todo. Imagens dentro de imagens.

O diretor transita entre a imagem-percepção (sonsigno e opsigno) atual e a imagem-sonho virtual, mas o faz sucessivas vezes (sonhos dentro de sonhos), de maneira que as imagens-sonho se tornam imagens atuais (sonoras e ópticas); então, sonho e realidade se constroem mutuamente e já não distinguimos mais um do outro. Por exemplo, quando parece que estamos em uma cidade concreta, Ariadne, com a força do pensamento, dobra a cidade projetada por sua mente até o piso se transformar em teto. Na imagem-cristal de *Inception*, real e imaginário se tornam indiscerníveis, seja pelos efeitos da computação gráfica (como em *Cidadão Kane*, onde as imagens se refletem uma na outra infinitamente), seja quando, na cena em que Eames (o falsificador) se transforma no tio de Robert Fisher, as imagens dos espelhos não correspondem à imagem de quem está diante dele. Todas elas são também formas de dizer “espaço dentro de espaço”.



Na cidade contemporânea, os meios de comunicação constroem também um espaço dentro do espaço. Ciberespaço dentro do espaço concreto. A dinâmica de rede anula distâncias pela “transmissão de arquitetura” à velocidade da luz, permitindo que as pessoas se encontrem imgeticamente num espaço digital, mesmo habitando o espaço concreto. Há como dizer que não encontramos uma pessoa quando conversamos com ela numa videoconferência? Mas onde acontece esse encontro? Num “vazio” potencial, que não é um espaço concreto, mas também não é destituído de realidade. É num “vazio” potencial semelhante a esse que os sonhadores se encontram em *Inception*. Tanto o espaço onírico quanto o espaço digital não precisam ter com a realidade física uma relação mimética, embora nunca deixem de se relacionar com ela como imagem. O ambiente digital possui uma linguagem própria, diferente da linguagem do ambiente concreto, que pode ser bem próxima dos sonhos, daí o “abuso” dos efeitos especiais em *Inception*. Entretanto, o concreto e o digital podem se tornar indiscerníveis como imagem – *como imagem*, enfatizamos. Podemos construir um espaço-tempo digital que não poderia existir concretamente, mas a imagem dele não se distinguiria da imagem de um espaço concreto. Exemplo disso é a *Escada de Penrose*, usada em *Inception*. Dependendo do ângulo de visão que temos, ela nos parece infinita. Isto é, ela é infinita como imagem, não como espaço concreto.



Tal imagem paradoxal nos remete a um paradoxo ainda mais profundo da imagem-tempo: presentes simultâneos interligados. A cena da transformação de Eames citada acima também constrói a imagem de um presente paradoxal em um único nível de sonho: dois espelhos que têm um mesmo objeto diante de si refletem imagens diferentes.

Vamos ver agora como os níveis de sonho se conectam como presentes paradoxais. Todos os sonhadores, incluindo Robert Fisher, são fortemente sedados dentro de um avião. O primeiro nível de sonho é uma cidade em que os sonhadores estão numa van e são perseguidos por projeções mentais (homens armados) de Robert Fisher. Então, eles novamente adormecem nesse primeiro sonho, dentro da van e sonham que estão num hotel. Dentro do hotel, novamente sonham que estão numa fortaleza militar no gelo. Nolan conecta os três espaços (níveis de sonho) em um só tempo por meio de sonsignos e opsignos. Três presentes oníricos simultâneos, três pontas de presente. Enquanto a van balança de um lado para o outro, o hotel muda sua gravidade sem parar, afetado pelos movimentos da van. Quando a van capota, Arthur, no segundo nível, está usando paredes e tetos como se fossem o chão.

Os sonhadores despertam dos diversos níveis de sonho com o chamado “chute” (sensação de queda, usada para despertá-los). Tudo começa por um aviso de Yusuf (motorista da van): todos podem ouvir a música que ele coloca no fone de ouvido de Arthur. Um sonsigno que atravessa os espaços ao mesmo tempo. Quando Yusuf joga a van de cima da ponte, em outro plano, Arthur é lançado para frente como se tivesse ocorrido uma explosão e, no terceiro plano, ocorre uma avalanche. Outro aspecto da imagem-tempo: a disjunção entre sonsignos e opsignos. Os sons não se subordinam mais ao visual na imagem-tempo. O som que avisa sobre o início do “chute” só corresponde à imagem visual no primeiro nível de sonho (van). Nos outros, é um som desprendido da imagem, mas que tem uma função muito precisa na narrativa: a de conectar os presentes simultâneos. Além disso, dez minutos no primeiro plano equivalem a trinta minutos no segundo e a sessenta no terceiro. É como se os diferentes níveis de sonho funcionassem como os

lençóis de tempo de Bergson, círculos de passado mais ou menos dilatados que contêm todos os eventos passados. Quem está no mais profundo lembra-se do mais superficial. Quem está “de volta” ao mais superficial, se lembra do mais profundo. A realidade concreta seria como a ponta do cone de tempo, presente como passado infinitamente condensado.



162

Já em sua casa, a primeira reação de Cobb, o chefe da equipe, é girar um pião em cima da mesa. Se ele estiver sonhando, o pião gira sem parar, coisa que só é possível nos sonhos, onde o atrito pode não existir. Nolan coloca Cobb no plano de fundo e, no primeiro plano, o pião girando. A câmera vai se aproximando do pião e parece que ele vai parar; mas o filme acaba aí, sem sabermos se aquele plano é ou não também um sonho. E aí está nosso último aspecto da imagem-tempo: não mais a indiscernibilidade entre o real e o imaginário, própria à imagem-cristal, mas a indecidibilidade entre o verdadeiro e o falso.

A indecisão salta da tela para nossa vida cotidiana: o que achamos que era a realidade concreta dos personagens era também um sonho?

O espaço cenográfico do filme deixa o espectador se perder entre a concretude e o sonho numa imagem-cristal. Ele “dilata” o espaço concreto – ou que pensamos ser concreto –, abrindo uma passagem para um espaço onírico dotado de outras possibilidades, como a ausência de gravidade e a construção de espaço (escada) e tempo (presentes simultâneos) paradoxais. E não há linearidade espaço-temporal. São espaços dentro de espaços, com tempos distintos ao mesmo tempo, tudo isso interligado por sensações óticas e sonoras puras. São ambientes instáveis, feitos a partir da colaboração de vários personagens, um espaço-tempo que segue a lógica do ciberespaço. O filme se torna imagem-tempo, em que oscilamos entre “pensar estar vendo um sonho” e “pensar estar vendo a realidade”. Mas é na última cena, quando nós mesmos não sabemos se o que tínhamos por concreto era sonho, que algo do filme salta para a nossa realidade concreta. É, então, que nos deparamos com a indecidibilidade do verdadeiro e do falso, fazendo pensar a nossa própria realidade concreta como imagem-tempo.

163

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurarmos mostrar que existe um limite tênue entre cinema, cidade contemporânea e hipermídia, se os pensarmos sob a luz do conceito de imagem-tempo. Todas as imagens atuais – imagens mentais (*images*) ou “externas” (*pictures*); concretas ou digitais; urbanas, cinematográficas ou hipermediáticas – podem possuir a capacidade de produzir imagens virtuais. Como imagens atuais, elas possuem naturezas distintas, mas a dimensão virtual delas possui uma natureza comum, pois o virtual é potência pura, independente da materialidade da imagem atual que lhe corresponde. E aqui é preciso lembrar que virtual e digital não são sinônimos. A *web* é uma mídia digital, um meio de comunicação, mas ela possui uma dimensão virtual, justamente a dimensão que nos permite usá-la de maneira criativa, procurando (ou inserindo) o que ver e o que ouvir nos “vazios potenciais” de um ciberespaço “rarefeito”, formado por espaços, a princípio, desconexos.

Virtual, sinônimo de potência, não se opõe, portanto, ao real. Ele possui uma realidade própria, latente, tanto nos ambientes concretos, quanto nos digitais. De uma maneira mais direta, os meios de comunicação constroem espaços digitais móveis, colaborativos e interligados, imbricados nos espaços concretos da cidade contemporânea. Indiretamente, algo da nossa experiência com as mídias digitais sempre vem para a dimensão concreta. Isso é perceptível nas concepções urbanas de Johnson e de Jacobs. Ambos falam de uma cidade como um organismo que se desenvolve e se auto-organiza pela colaboração de todos, sem uma hierarquia. E nossa experiência no espaço urbano concreto é levada para o ciberespaço quando o projetamos ou interagimos com ele.

O que Christopher Nolan faz no filme *Inception*, do nosso ponto de vista, é projetar uma cidade-hipermídia. Ele une imagem urbana e imagem hipermidiática em imagens cinematográficas. Sua cenografia traduz a noção de espaço da web, o ciberespaço – não linear, interativo, colaborativo e não sujeito às leis físicas – em espaços urbanos que, muitas vezes, só podem existir como espaço onírico, não como espaço concreto. Entretanto, da maneira como Nolan o faz, nossa capacidade de discernimento entre o que é sonho e o que é concretude se torna comprometida. E como ele faz isso? Tornando tudo imagem-tempo. E o faz de várias maneiras: fazendo-nos procurar em cada cena algo que nos permita saber se é ou não um sonho; tornando indiscernível o sonho e a realidade concreta, ao fazer uma se espelhar na outra o tempo todo; instaurando um paradoxo temporal ao colocar vários presentes um dentro do outro; dilatando os níveis de sonho como passados; usando um sonsigno como imagem sonora disjunta da imagem visual para construir a conexão dos planos oníricos; e tornando indecível o verdadeiro e o falso, por fazer do cinema pura fabulação, rompendo, assim, os limites entre onírico e concreto e, em última instância, entre os espaços-tempo do cinema, da cidade contemporânea e da hipermídia. Os três são pensados como imagem-tempo, que os diferencia em sua face atual, mas os mistura na sua face virtual.

164

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALVINO, Ítalo. *As Cidades Invisíveis*. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema II: A imagem-tempo*. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Trad. Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. v.1.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.
- JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica da rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- INCEPTION (filme). Christopher Nolan, Los Angeles: Warner Bros. Pictures, 2010. 148min. son. color. 16mm
- NOVAK, Marcos. *Transmitting Architecture: The TransphysicalCity*. In: Digital Delirium. s.d., p. 261-271.
- NOUVEL, Jean. Mutações. In: *AU – Arquitetura e Urbanismo*. São Paulo: Pini, 1997, n.74.