

CIDADE-CINEMA: ANÁLISE DE UMA INTERAÇÃO A PARTIR DE UMA EXPERIMENTAÇÃO CONCEITUAL

CITY-CINEMA: ANALYSIS OF AN INTERACTION FROM A CONCEPTUAL EXPERIMENTATION

José Costa D'Assunção Barros¹

 <https://orcid.org/0000-0002-3974-0263>

 <http://lattes.cnpq.br/7367148951589975>

Recebido em: 12 de junho de 2024.

Aprovado em: 04 fevereiro de 2025.

 <https://doi.org/10.46401/ardh.2024.v16.22786>

RESUMO: Definem-se como “Cidades-Cinema”, para efeito de desenvolvimento conceitual, as cidades idealizadas pelo Cinema a partir de produções fílmicas específicas. A ênfase recai sobre as cidades imaginárias e realistas produzidas pelo Cinema de diversas épocas, buscando perceber a sua articulação com o roteiro do filme. A hipótese de trabalho apresentada é a de que mesmo as cidades imaginárias sempre expressam, de alguma forma, os medos, angústias, anseios, esperanças ou demandas da sociedade que as produziu. Neste sentido, operacionaliza-se aqui a postura metodológica que considera o real e o imaginário não como dimensões separáveis, mas complementares e constituintes de uma unidade complexa. O conceito de cidade-cinema é proposto em quatro desdobramentos, gerando novos conceitos: cidade-local, cidade-lugar, cidade-território, cidade-personagem.

Palavras-chave: cinema, cidade, imaginário.

ABSTRACT: In his essay, we are going to define as “City-Cinema”, in order to get a conceptual development useful for the studies of Cinema. The emphasis is directed to the realistic and Imaginary Cities produced by the Cinema of different times, searching to perceive its articulation with the film plan. The hypothesis is that even the imaginary cities always show the fears, angusties, desires, hopes and demands of the society which have produced the film. In this way, we apply here the methodological posture that considers Real and the Imaginary not as separated dimensions, but complementary and inserted in a complex unity. The concept.

Key words: cinema, city, imaginary.

¹ Professor da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), nos cursos de Graduação e Pós-Graduação em História, e Professor-Permanente do Programa de Pós-Graduação em História Comparada da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). E-mail: joseassun57@gmail.com

Introdução

Cidade e Cinema compartilham uma relação complexa, e é sobre a os vários tipos de interações cidade-cinema que refletiremos neste artigo. Quero observar, inicialmente – mesmo que esta relação não vá ser examinada mais diretamente neste artigo – que o próprio cinema é de alguma maneira uma arte urbana. Embora através dos seus filmes a arte cinematográfica aborde temáticas as mais diversas e discorra sobre tudo nos mais variados ambientes (e não apenas cidades), a futura indústria do cinema havia surgido primordialmente nos ambientes urbanos, e lá estabeleceria suas salas de exibição de filmes durante todo o século XX. No século XXI, embora seja menor o número de salas de exibição – particularmente em decorrência da proliferação de novas práticas através de tecnologias que praticamente levam o cinema para a intimidade do lar – estas salas de cinema continuam a ter como seu *locus* predominante o ambiente urbano. A primeira relação cidade-cinema, portanto, é o enquadramento do cinema em uma rede de cidades contemporâneas, a partir da qual a indústria cinematográfica se irradia. Hoje em dia os filmes podem ser assistidos no campo, nos desertos, florestas, lares isolados e vilarejos que ainda não são propriamente cidades – mas as suas origens, e o âmago de suas práticas, são essencialmente urbanos.

Não obstante esta importante relação da cidade como lugar privilegiado do cinema – a qual pode ser pensada como a primeira interação cidade-cinema – dedicar-nos-emos a examinar outras formas de interação: aquelas que envolvem os filmes e as representações da cidade. Assim, se a cidade foi historicamente o lugar do cinema como indústria e tradicional campo de sociabilidades, já os filmes produzidos pelo cinema são eles mesmos importantes lugares para a representação de cidades.

Neste artigo, proporei a sistematização de um conceito com vista ao estudo do cinema nas áreas de história, sociologia, comunicação e outras perspectivas científicas. A experimentação conceitual é inédita, e presentemente já a estamos aplicando a objetos de estudo específicos dentro da temática do cinema e das produções fílmicas. O conceito central proposto é o de ‘cidade-cinema’, mas ele se desdobra a partir de uma tipologia consoante a qual podemos entender as cidades fílmicas alternadamente como cidades-local, cidades-lugar, cidades-território e cidades-personagens. Em primeira instância, mas atentando para algumas especificidades que serão delineadas mais adiante, o conceito de

cidade-cinema – ao lado de seus quatro desdobramentos tipológicos – objetiva uma sistematização do vocabulário a ser utilizado com vistas aos estudos dedicados às cidades idealizadas pelo cinema a partir de produções fílmicas específicas.

Conforme os desdobramentos acima mencionados, sustentarei a ideia de que a cidade pode desempenhar em um filme diferentes funções e combinações de funções. Pode ser um local indefinido onde se desenvolve a ação (a cidade-local), um cenário identitário característico ou lugar mais específico (a cidade-lugar), um território constituído por relações de poder (a cidade-território), ou configurar uma espécie de grande personagem do filme, tornando-se tão importante na trama quanto os variados personagens humanos que integram o enredo. A tipologia proposta indica três situações: espaciais – a cidade-local, a cidade-lugar, a cidade-território – e uma situação dramática: a cidade-personagem. Para começar, observemos que as três diferentes relações espaciais mencionadas evocam importantes conceitos da geografia que será oportuno discutir. É o que faremos na próxima seção.

Espaço, paisagem, local, lugar e território

Espaço é o conceito primordial da geografia. De uma ideia inicial de que o espaço é o local onde acontecem as coisas – os fenômenos geológicos e transformações do meio, as inflexões climáticas, a dinâmica biológica que institui todos os tipos de vida, os complexos processos humanos, e a própria passagem do tempo – a geografia contemporânea tende a compreender o próprio espaço como parte dos acontecimentos. Há mais de um século, a partir da física da relatividade, também se compreende que espaço e tempo estão unidos em uma única textura tetradimensional. E a própria geografia já há muito avançou para a percepção de que o espaço contém tempo – o que é particularmente perceptível nas análises geográficas (e históricas) de paisagens.

Um certo espaço sujeito à observação humana mostra-se ao pesquisador que o analisa como formado por objetos demarcados por diferentes temporalidades: de certo patamar e local de observação, posso perceber um trecho de rua que tenha como pontos de destaque uma Igreja do século XVIII, um pequeno prédio construído no século XX e um prédio de muitos andares construído no século XXI.

O chão pode alternar trechos de paralelepípedos do século XIX e asfalto da última década. As árvores que interrompem um e outro calçamento podem ser muito antigas, e não é impossível que uma delas tenha sido plantada no século XVII. O exemplo, livremente concebido, mostra a apreensão de um espaço complexo na sua relação com o *meio* (outro importante conceito geográfico). Se, no seu dia a dia, os passantes de uma cidade estão acostumados a lidar despretensiosamente com o espaço – como se ele pouco mais fosse do que o local no qual nos movimentamos – assim que nos colocamos na posição de observadores mais atentos de paisagens, começamos a perceber toda a complexidade de uma trama espacial dinâmica que envolve vida, humanidade, movimento, diversidade material, ressignificações culturais e diferentes inserções temporais².

A propósito, o próprio conceito de *paisagem* – também basilar para a geografia contemporânea – beneficiou-se de uma importante ressignificação enriquecida pela complexidade à medida em que os geógrafos nela incluíram a percepção do tempo e do movimento, e aqui surge uma interessante analogia com o cinema. Metaforicamente falando, a passagem da discussão geográfica clássica sobre paisagens para as problematizações contemporâneas envolve a transição de uma perspectiva mais ‘fotográfica’ para uma perspectiva mais ‘cinematográfica’ de paisagem. No caso das paisagens urbanas, é bem evidente este jogo entre mutações e permanências. Podemos acompanhar as observações de Milton Santos, para quem “a paisagem é como um palimpsesto, isto é, resultado de uma acumulação na qual algumas construções permanecem, intactas ou modificadas, enquanto outras desaparecem para ceder lugar a novas edificações” (2013, p.62)³. O conceito cinematográfico de paisagem coaduna-se mais adequadamente com esta ideia de que o espaço tem sua forma e seus contornos permanentemente redefinidos pela confluência entre os processos naturais, sociais e tecnológicos.

Compreendida a complexidade pertinente à dimensão do espaço nas suas relações com o meio, o ecossistema, o tempo e o mundo humano, podemos aplicar

2 Diz-nos Milton Santos: “O espaço é o resultado dessa associação que se desfaz e se renova continuamente, entre uma sociedade em movimento permanente e uma paisagem em evolução permanente” (SANTOS, 1979, p.42).

3 Milton Santos prossegue, elaborando uma interessante comparação entre o processo de constante formação e reformação de paisagens com os processos de atualização de uma língua: “Através desse processo, o que está diante de nós é sempre uma paisagem e um espaço, da mesma maneira que as transformações de um idioma se fazem por um processo de supressão ou exclusão, no qual as substituições correspondem às inovações” (SANTOS, 2013, p.62). “Técnicas, Tempo, espaço” [original: 1999].

agora três diferentes ênfases ao tratamento da espacialidade. Elas também configuram três conceitos essenciais à geografia contemporânea: localidade, lugar e território. Estes três conceitos serão centrais para a tipologia das cidades-cinema que desenvolveremos mais adiante. Vamos entender inicialmente, por contraste ou comparação, os dois primeiros conceitos aqui envolvidos: local e lugar.

Em tempos idos da história da geografia, a noção de lugar tendia a se confundir com a de localidade. Nos dias de hoje delineia-se uma forte tendência, nos meios geográficos, à elaboração de uma distinção mais bem definida entre o “local” (conceito mais técnico e relacionado a uma posição no espaço) e o “lugar” propriamente dito. De fato, a partir dos anos 1960, começam a surgir os primeiros interesses dos geógrafos em definir com maior clareza o que é o “lugar” – um conceito que frequentemente vinha sendo empregado de maneira acrítica, mais ou menos como se já fosse por si uma noção imediatamente compreensível para todos e para qualquer um. Com vários geógrafos que escrevem neste período e depois, como Fred Lukermann (1921-2009), o conceito de lugar parece já ter se libertado da conotação exclusivamente locacional. O vínculo do lugar com uma localidade – isto é, com certa posição no espaço – é ainda inquestionável (embora, mais tarde, mesmo isso vá começar a se alterar com o surpreendente desenvolvimento das realidades virtuais e do ciberespaço). Todavia, o acorde conceitual de “lugar”, a partir dos anos 1960, já passava a exibir outras notas características importantes, para além da mera ideia de localidade. Enquanto o local implica uma posição no espaço real ou no mapa, o conceito de lugar agrega necessariamente a ideia de identidade. Da mesma maneira, todo lugar implica perceber o seu lado de dentro e o seu lado de fora (o seu entorno).

A relação deste lado de dentro (ou deste sítio) com o entorno ou com realidades mais distantes, a experiência humana que no interior desta relação se estabelece, os modos de ver o mundo que afloram quando se está em um lugar e não em outro, os mecanismos de identidade que se impõem de dentro de um lugar ou contra este mesmo lugar – tudo isso começa a compor um sentido mais complexo para esta pequena palavra com a qual estamos tão acostumados na vida cotidiana.

O lugar não é mais apenas um mero local, mas sim um mundo que coloca em jogo as suas próprias regras. Pode-se mesmo dizer que todos os lugares são pequenos mundos. Se o lugar pressupõe uma localização (mesmo o lugar virtual

tem um endereço eletrônico), este traço está longe de ser o único relevante quando pensamos nos lugares. Ademais, podemos ter uma localidade – cartografável ou indicável no mapa – mas sem termos ainda um lugar. O local pode ser um mero ponto no mapa definido pelo encontro de um paralelo e um meridiano. Mas um lugar precisa ser nomeado, pressentido por alguém como dotado de uma singularidade. O lugar é o local que adquiriu visibilidade para alguém, porque investido de certos significados.

O lugar, assim, é o espaço ao qual foram agregados novos níveis ou camadas de sentidos. Conforme nossa própria terminologia, o lugar é o espaço objetivo sobre o qual se ergueu um acorde de subjetividades. Por isso o geógrafo sino-americano Yi-Fu Tuan (n.1930), em *Espaço e Lugar: uma perspectiva humanista* (1979), ressalta que o lugar é “uma entidade única, um conjunto especial que tem história e significado, [...] uma realidade a ser esclarecida e compreendida sob a perspectiva das pessoas que lhe dão significado” (Tian 1979, p.12). O lugar, sobretudo, implica relações intersubjetivas que se integram a uma determinada objetividade. Em duas palavras, envolve *identidade* e *estabilidade*. Ambas as instâncias – a saber, de um lado a identificação, e de outro lado a dupla sensação de estabilidade que é simultaneamente assegurada por um forte sentimento de pertença e pela permanência objetiva do lugar no espaço e através do tempo – parecem produzir nas pessoas sensações diversas de apego ao ambiente construído ou natural (TUAN, 1974).

A sensação de pertença ao lugar, através deste duplo entremeado de subjetividades que envolve simultaneamente a identificação com o lugar e a impressão de sua continuidade no espaço-tempo – pode atingir distintos níveis de amplitude, que vão da vizinhança ou do bairro à pequena localidade ou lugarejo, daí à cidade ou à área rural e assim sucessivamente, até atingir lugares maiores como o estado, o país, o continente, o planeta! Todos estes são certamente lugares, os quais são investidos de diferentes tipos e níveis de afetividade, de intimidade, de sentir-se dentro.

Do que foi dito, podemos dizer que o lugar é o espaço ressignificado por elementos de identidade, por afetividades (positivas ou negativas) que se agregam ao mero local, por subjetividades e intersubjetividades que configuram ou reconfiguram local – mero espaço onde as coisas acontecem ou no qual as posições se estabelecem. Enquanto isso, se o lugar é um espaço no qual se estabelece uma dinâmica de identidades e intersubjetividades, o território

– o último conceito que discutiremos – é o espaço no qual se estabelece uma dinâmica de poderes.

Podemos evocar aqui outro geógrafo bem importante para a discussão do espaço. É Claude Raffestin (n.1936), que faz uma distinção bastante interessante entre o “espaço” e o “território”. Segundo Raffestin (1993, p.143), “o território se forma a partir do espaço, é o resultado de uma ação conduzida por um ator sintagmático (ator que realiza um programa) em qualquer nível. Ao se apropriar de um espaço, concreta ou abstratamente (seja através da ocupação, seja através da representação), o ator ‘territorializa’ o espaço”⁴.

Pode-se observar que a definição de “espaço” proposta por Raffestin, a princípio necessariamente ligada à materialidade física, deixa de fora as possibilidades de se falar em outras modalidades de espaço – o espaço social, o espaço imaginário, o espaço virtual – as quais se constituem no próprio momento da ação humana. De qualquer modo, o sistema conceitual proposto por Raffestin é importante porque chama atenção para o fato de que a territorialização do espaço ocorre não apenas com as práticas que se estabelecem na realidade vivida, como também com as ações que são empreendidas pelo sujeito de conhecimento:

“Local’ de possibilidades, [o espaço] é a realidade material preexistente a qualquer conhecimento e qualquer prática dos quais será o objeto a partir do momento em que um ator manifeste a intenção de dele se apoderar. Evidentemente, o território se apoia no espaço, mas não é o espaço. É uma produção, a partir do espaço. Ora, a produção, por causa de todas as relações que envolve, inscreve-se num campo de poder. Produzir uma representação do espaço já é uma apropriação, uma empresa, um controle portanto, mesmo se isso permanece nos limites de um conhecimento” (RAFFESTIN, 1993, p.144).

É oportuno lembrar que a consciência de uma territorialidade que é transferida ao espaço pode transcender o mundo humano. Também os animais de várias espécies, que não apenas o homem, costumam territorializar o espaço com as suas ações e com gestos que passam a delinear uma nova representação do espaço. O lobo que “marca o seu território” cria para si (e pretende impor a outros de sua espécie) uma representação do espaço que o redefine como extensão de

4 É interessante comparar as definições de “território” e “espaço” em Raffestin (1993) e Milton Santos (1978), pois são francamente contrastantes. Enquanto que em Raffestin o espaço precede o território, sendo que este último acrescenta ao primeiro o efeito de uma ação e do exercício de um poder, já em Milton Santos vemos uma relação inversa em uma passagem de *Por Geografia Nova*, na qual o geógrafo brasileiro afirma que “a utilização do território pelo povo cria o espaço”. O território, aqui, antecede ao espaço. Além disso, em outras obras Milton Santos define o espaço como “a soma indissociável entre sistemas de objetos e sistemas de ações” (SANTOS, 2013, p.94).

terra sob o seu controle. Demarcar o território é demarcar um espaço de poder. No âmbito da macropolítica, é isto o que fazem os estados-nações ao constituir e estabelecer um rigoroso controle sobre suas fronteiras.⁵

Entrementes, a noção de território pode ser levada adiante. O geógrafo francês Yves Lacoste (1976), em uma abordagem que foi denominada “espacialidade diferencial”, propõe a possibilidade de se pensar não em enquadramentos espaciais, mas sim em “espacialidades superpostas” (espaços que se superpõem sem que seus contornos coincidam, gerando situações geográficas de grande complexidade). A combinação desta perspectiva com os conceitos de espaço e território propostos por Claude Raffestin também permitiria falar mais propriamente de ‘territorialidades superpostas’.

Em sua realidade vivida, os seres humanos estão constantemente se apropriando do espaço sobre o qual vivem e no qual estabelecem suas variadas atividades e relações sociais. Um mesmo homem, no seu agir cotidiano e na sua correlação com outros homens, vai produzindo territórios que apresentam maior ou menor durabilidade. Ao se apropriar de determinado espaço e transformá-lo em sua propriedade – seja através de um gesto de posse ou de um ato de compra em um sistema onde as propriedades já estão constituídas – um sujeito humano define ou redefine um território. Ao se estabelecer um certo sistema de plantio sobre uma superfície natural, ocorre aí nova territorialização do espaço, caracterizada por uma nova paisagem produzida culturalmente e por uma produção que implicará em controle e conferirá poder.

O território que se produz e se converte em propriedade fundiária – ou em unidade política estável para considerar um nível mais amplo – pode existir em uma duração bastante longa antes de ser tragado por um novo processo de reterritorialização. Contudo, se um homem exerce a profissão de professor, ou de político, no momento de exercício destas funções poderá estar territorializando uma sala de aula ou um palanque por ocasião de um comício, constituindo-se estes em territórios de curta duração. A vida é devir de territórios de longa e curta duração, que se superpõem e se entrecruzam ao sabor das relações sociais, das práticas e representações.

5 “Por território entende-se a extensão apropriada e usada. Mas o sentido da palavra *territorialidade* como *sinônimo de pertencer àquilo que nos pertence ...* esse sentido de exclusividade e limite ultrapassa a raça humana” (SANTOS e SILVEIRA, 2003, p.19).

Com relação à associação entre território e espaço, deve-se notar que, embora habitualmente pensemos no território como um poder ancorado em uma porção de espaço, nada impede que a territorialização afete simultaneamente porções não contíguas do espaço. Milton Santos já observava que “o território, hoje, pode ser formado por lugares contíguos ou por lugares em rede” (Santos, 2014, p.139). Mesmo na Idade Média existiam territórios estabelecidos em um conjunto de porções não-contíguas do espaço, como atestam os feudos formados por glebas separadas umas das outras, sem continuidade, e que podiam constituir com outros feudos um curioso retalho formado por diferentes senhorios.

O conceito especializado de território, portanto o que vimos, está diretamente ligado ao conceito de poder, e não necessariamente ao poder no sentido político mais tradicional. Assim, “o ato de produzir é igualmente o ato de produzir territórios” (Santos, 2014, p.139). Cultivar a terra é dominar a terra, é impor-lhe novos sentidos, é apartá-la do espaço indeterminado inclusive frente a outros homens, é exercer um poder e obrigar-se a um controle. Fabricar mercadorias (ou controlar a produção de mercadorias) é invadir um espaço, é adentrar esse complexo campo de forças formado pela produção, circulação e consumo, e tudo isto passa também por exercer um controle sobre o espaço vital dos trabalhadores, sobre seu tempo. Os poderes que estabelecem ou controlam um território, dito de outra maneira, são poderes de participar do controle de um ou mais dos fluxos que o perpassam. Mais uma vez, podemos falar na superposição de territórios⁶.

Feita esta digressão sobre os conceitos de local, lugar e território – cruciais para a compreensão da tipologia que será proposta para o estudo das cidades-cinema – voltemos agora ao ambiente da arte cinematográfica.

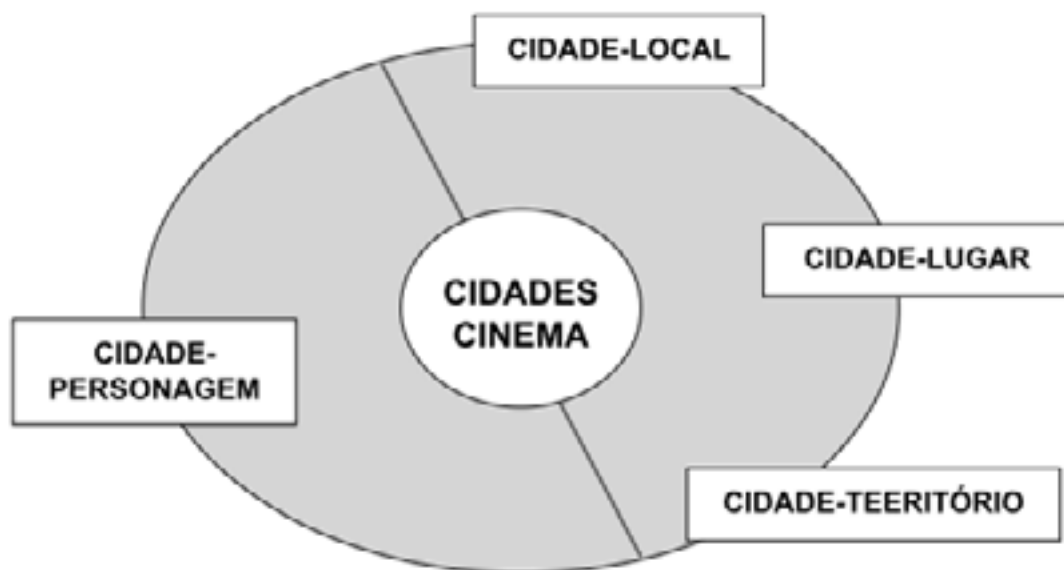
Uma tipologia para o estudo das cidades-cinema

Conforme comentamos na Introdução deste artigo, nas representações produzidas por diversos tipos de filmes sobre as cidades, podemos propor

6 “É a partir de tais constrangimentos que se pode, de um lado, distinguir um mercado efetivo para cada firma – e a palavra mercado tem de ser entendida em termos espaciais – e que, de outro lado, se podem reconhecer sobre o território de um país verdadeiros terminais de distribuição, diferentes para cada produto, segundo o poder da firma que o produz” (SANTOS, 2008, p.83-84).

uma sistematização consoante a qual estas podem desempenhar dois campos importantes de funções: as espaciais, de um lado, e, de outro, uma função actancial na qual a cidade deixa de ser apenas um espaço – local, lugar ou território – e passa a ser mais propriamente um quase-personagem na trama, um sujeito que participa da ação. O esquema abaixo propõe uma tipologia das cidades-cinema a partir das quatro categorias propostas. Logo veremos que os conceitos geográficos anteriormente discutidos são pertinentes aos três tipos que se referem mais diretamente à espacialidade.

Figura 01 - Tipologia das cidades-cinema



A 'Cidade-Local'

As 'Cidades Locais' são talvez as mais comuns no cinema, em termos de quantidade de filmes nas quais aparecem. O espaço urbano se mostra aqui como localidade. O conceito de *local* – ou de localidade – como já vimos, pode ser contrastado ao conceito de *lugar*. O local indica uma posição, uma região do espaço preenchida pelo meio, um espaço indeterminado no qual se passam as coisas; no nosso caso, trata-se de um padrão urbano de materialidade que só é importante para indicar que a trama fílmica se passa em uma cidade – e não em um campo, floresta ou deserto – mas que não vai muito além disso. Nos filmes baseados em cidades-locais (cidades moduladas pelo conceito de 'local') a trama fílmica necessita de que o espaço onde se passa a ação seja uma cidade, mas não mais que isso. Não é preciso que seja uma cidade específica (modulada pelo

conceito de lugar): basta que seja um ambiente urbano.

Podem ser dados inúmeros exemplos – como os inúmeros filmes centrados em protagonistas jovens que vivem em cidades médias estadunidenses, frequentando a High School ou a Graduação, em gêneros que vão do terror ou suspense à comédia ou drama. Podem ser os variados filmes aterrorizados por tubarões que se passam em pequenas cidades costeiras, os filmes de faroeste que se passam nos Estados Unidos das quatro últimas décadas do século XIX, ou filmes de suspense onde assassinatos são cometidos em cidades populosas, médias ou mesmo pequenas. As cidades inventadas podem ter nomes nestes filmes, ou podem também ser cidades conhecidas, mas isto não importa muito porque a sua identidade não é trabalhada sequer como um cenário importante, conforme veremos ser o caso das ‘cidades-lugar’. O que importa no tipo ‘cidade-local’ é apenas que se trate de uma cidade, pois a trama precisa de situações urbanas.

Muitos exemplos poderiam ser dados, mas vou evocar a série estadunidense de filmes de terror intitulada *Final Destination* (no Brasil traduzida por “Premonição”. São ambientes urbanos os que vemos em cada um dos filmes desta série, sendo que, se de algum modo eles são independentes entre si, compartilham todos uma estrutura de roteiro que terminou por fazer muito sucesso de público (trata-se da quarta mais lucrativa franquia de filmes de terror produzida nos Estados Unidos). Um detalhe crucial nos cinco filmes da franquia é que, entre personagens humanos que vão se diversificando em cada filme, surge a própria Morte como o principal antagonista.

Para a discussão que nos interessa, o importante é que os filmes começam e se desenvolvem em torno de grandes acidentes que ocasionam mortes – na primeira cena um acidente coletivo de grandes proporções que produz muitas mortes; nas demais, acidentes com vítimas individuais que são perseguidas pela Morte, já que estes personagens dela haviam escapado através de uma premonição de um dos personagens. Para estes filmes, o que importa é que os locais onde se passa a ação sejam grandes ou médias cidades, pois o acidente coletivo que desencadeia a trama sintoniza-se com situações tipicamente urbanas. No primeiro filme um avião irá explodir ao decolar de um aeroporto; no segundo filme o acidente ocorre em uma rodovia congestionada; no terceiro a morte espreita inicialmente uma montanha russa em um parque de diversões, mas reserva para o final um acidente no metrô; no quarto filme temos um

autódromo como palco da mortalidade coletiva, e no final a explosão de um shopping; no quinto, é uma ponte congestionada que cai. Em cada um dos filmes, a trama precisa de grandes artefatos tipicamente urbanos – aeroporto, rodovia, autódromo, metrô, shopping, parque de diversões, ponte – mas poderia se passar em qualquer média ou grande cidade. Podemos dizer, evocando a conceituação geográfica atrás discutida, que estes filmes precisam da cidade como local – e não como lugar ou território.

O gênero fílmico dos faroestes nos oferece um exemplo mais específico. A trama precisa de um tipo especial de cidade – os pequenos lugarejos estadunidenses para além da linha do Mississippi no período que vai de 1860 até o trânsito para o século XX, envolvidos por todo o conhecido contexto histórico de ocupação de terras, formação de grandes propriedades pecuárias, luta contra indígenas, corrida do ouro, fragilidade da lei, favorecimento do pioneirismo e proliferação do banditismo, contraposição fronteiriça ao México, e assim por diante. A figura típica é o chamado cowboy. As cidades nas quais se passam as tramas de faroeste podem receber nomes diversos, mas no fundo são sempre a mesma cidade: têm uma única avenida com chão de terra, e esta é já de saída demarcada pela cadeia, residência do xerife, e pelo *saloon* – lugar da bebida, do jogo e eventualmente da interação com a prostituição, quando esta não recebe uma localidade própria na rua principal. Os filmes de faroeste nos colocam diante da cidade-local com um padrão específico de materialidade e sociabilidade.

Cidade-Lugar e Cidade-Território

As cidades-lugar aparecem quando a trama fílmica evoca uma cidade específica, dotada de forte identidade e singularidade, ou então constrói uma cidade imaginária também demarcada por um padrão identitário específico. A comédia dramática *Contos de Nova York* (1989) – reunindo três episódios respectivamente dirigidos por Martin Scorsese, Francis Coppola e Woody Allen – mostra-nos a cidade de Nova York como referência identitária essencial a este filme. É esta mesma cidade que estrutura as complicadas e singulares personagens femininas da série *Sexy and Cit*, e pode-se dizer que estas só poderiam existir, tal como são, na Nova York contemporânea reconstruída pela

série de maneira tão singular⁷.

As cidades-lugar também podem ser históricas. A Roma dos césores já é uma típica cidade-lugar nos filmes que retratam o Antigo Império Romano. De fato, a Roma que devora implacavelmente os seres-humanos na arena do Coliseu constitui aquilo que estrutura as próprias ações possíveis de *Gladiador*.⁸ Por outro lado, vou argumentar mais adiante que a Paris setecentista do filme *O Perfume* (2007) – baseado no best-seller homônimo escrito por Patrick Suskind – chega a ser mais do que uma cidade-lugar, tornando-se uma cidade-personagem que funciona como um ator oculto nesta trama que envolve a trajetória de um serial-killer com o olfato extraordinariamente desenvolvido. A capital francesa é aqui a cidade na qual convivem os odores mais fétidos e os mais sofisticados perfumes, estes consumidos pelas elites aristocráticas e burguesas, aqueles estruturando a vida dos miseráveis da periferia. Jean-Baptiste Grenouille – órfão nascido nos subúrbios miseráveis e que logo se tornará um serial-killer a perseguir obstinadamente a criação de um perfume perfeito elaborado a partir de um acorde de cheiros extraídos de mulheres assassinadas – não poderia ter nascido em outro lugar. A trama desta película de suspense necessita dos ambíguos aromas e fedores de Paris, tanto como de suas contradições sociais e de um contexto que respira os estertores de um Antigo Regime que não tardará muito a ser sacudido pelas ondas revolucionárias. Voltarei mais adiante ao conceito de cidade-personagem, mas por ora ressalto que é novamente uma cidade-lugar a encantadora e artística Paris que, na comédia romântica *Meia Noite em*

7 A série *Sex and City* – estrelada por Sarah Jessica Parker (Carrie Bradshaw), Kim Cattrall (Samantha Jones), Kristin Davis (Charlotte York) e Cynthia Nixon (Miranda Hobbes) – foi exibida entre 1998 e 2004, e transformada em filme em 2008. O roteiro é de Michael Patrick King, baseado em personagens do livro homônimo de Candace Bushnell (n.1958). [ref: *Sex and City*. Rio de Janeiro: Record, 2003].

8 *Gladiador* (2000) foi dirigido por Ridley Scott (n.1937) e teve roteiro escrito por David H. Franzoni, John Logan e William Nicholson. O filme foi produzido e distribuído pela Universal Pictures e DreamWorks, e foi estrelado por Russell Crowe (Maximus), Joaquin Phoenix (Commodus), Richard Harris (Marcus Aurelius), Djimon Hounsou (Juba) e Connie Nielsen (Lucilla). O ambiente histórico é o Império Romano do final do governo de Marco Aurélio (121-180 d.C) e início do governo de Commodus (161-192 d.C). Um detalhe particularmente interessante do filme é que, para recriar o ambiente do Coliseu, Ridley Scott fez com que fosse erguida uma réplica do anfiteatro romano em tamanho natural no Marrocos, onde ocorreu boa parte das filmagens. O empenho em recriar rigorosamente o ambiente da Roma antiga, por outro lado, contrapõe-se a certas adaptações no que se refere aos personagens históricos reais: na película, por exemplo, Commodus assassina seu pai Marco Aurélio para assumir a posição de Imperador; mas na realidade histórica sucedeu-o após Marco Aurélio falecer em virtude de ter contraído a peste em uma campanha no Danúbio, contra os marcomanos.

Paris (2011), torna simultâneos e sucessivos vários de seus momentos históricos através de uma estranha magia que deixa pasmado o seu protagonista. Aqui, Paris não é certamente um mero local, mas sim um lugar.

Outro desdobramento análogo aos exemplos de cidades fílmicas que se ajustam ao conceito de cidade-lugar é o das cidades-territórios. Como foi esclarecido, se o conceito de lugar difere radicalmente do conceito de local por mesclar ao espaço elementos de identidade, afetividade, emocionalidade e outros aspectos intersubjetivos, o conceito de território relaciona-se à ideia de poderes que são aplicados ao espaço. No cinema, as cidades-territórios são aquelas que se estruturam claramente, na sua exposição ao telespectador, em termos de poder. A cidade-território configura-se em uma arena de disputas, em um espaço dinâmico de enfrentamento de poderes. Podemos pensar no filme *Cidade de Deus* (2002). O Rio de Janeiro trazido por esta película brasileira de ação e de crítica social é principalmente um espaço de enfrentamentos, particularmente na comunidade que ficou conhecida como Cidade de Deus.

De fato – desenvolvendo-se sob a perspectiva de territórios disputados no âmbito do banditismo do tráfico, e de seu confronto com poderes policiais, inclusive os seus setores corruptos – o filme busca retratar o crescimento tortuoso e progressivo do crime organizado nesta favela carioca que começou a ser construída nos anos 1960, ela mesma, já de si, produto de outra grande disputa territorial: o desalojamento de todo um setor pobre da população carioca em vista de especulação imobiliária. Tudo neste filme pode ser avaliado à luz da ideia de uma cidade-território que traz à baila os mais diversos poderes. Os grupos marginais lutam entre si; ambos, entretantes, devem enfrentar a polícia, que também não oferece um conjunto homogêneo, já que há confrontos internos ao lado dos ajustamentos tensos entre policiais corruptos e o crime organizado. A população de trabalhadores e moradores da comunidade, por outro lado, sofre a opressão tanto da polícia quanto do banditismo, e para sobreviver precisa reconhecer as territorialidades que atravessam com violência os seus espaços privados e de sociabilidade, ao mesmo tempo em que os poderes em confronto se espriam no seu espaço-tempo cotidiano. O filme oportuniza um exemplo de cidade-cinema que pode ser pensado como cidade-território, de maneira análoga a outros como *Tropa de Elite* (2007), filme policial dirigido por José Padilha.

As cidades-cinema que constituem grandes personagens na trama fílmica

Uma cidade-personagem, para avançar no último desdobramento da conceituação proposta, converte-se em um grande personagem que paira sobre todos os outros na trama. Não importa, no caso, se é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, ou se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que já tenha existido, em algum momento, na realidade histórica. A cidade-personagem é na prática um grande personagem que parece agir na própria trama. Como se disse, este grande personagem pode ser uma cidade imaginária, inventada pelos criadores do filme, ou ser uma cidade já conhecida, como Paris, Rio de Janeiro ou Nova York.

Assim, por exemplo, a imaginária Gotham City, de *Batman* (1989), é uma típica cidade-personagem que ilustra a situação das cidades inventadas, entre outras cidades-cinema puramente fictícias localizadas pela filmografia no futuro, no presente, no passado, ou em “lugar-nenhum” – cidades estas que obviamente passam a ser identificadas por um nome novo e que não apresentam referências a cidades já existentes⁹. Mas também há as cidades igualmente fictícias que são radicais reconstruções de cidades conhecidas, tal como ocorre com os filmes que tematizam épocas futuras e que se propõem a apresentar a Los Angeles de meados do século XXI ou a Nova York do século XXIII. Há, portanto, um quadro amplo de possibilidades voltadas para a criação de cidades-cinema, de modo geral – e cidades-personagem, de modo mais particular – e nele podemos vislumbrar três posturas fundamentais do autor fílmico com relação às realidades urbanas que estão sendo apresentadas nesta ou naquela película: a ‘Representação’, a ‘Invenção’ e a ‘Re-invenção’.

Por ora, vamos nos concentrar no campo das cidades-personagens. Essas devem ser vistas como elementos sempre fundamentais na própria trama fílmica, e não apenas como meros cenários ou lugares nos quais as ações se desenvolvem. Deste modo, estes tipos de cidades-cinema são quase, por assim dizer, grandes

9 *Batman*, célebre personagem da HQ criado em 1939, chega às telas em 1989, em um filme de Tim Burton (n.1958) com roteiro de Sam Hamm e Warren Skaaren, livremente baseado nos personagens e enredos criados por Bob Kane (1915-1998) e Bill Finger (1914-1974) e posteriormente desenvolvidos por outros autores como Frank Miller (n.1957). O filme foi produzido e distribuído pela Warner Bros e estrelado por Michael Keaton no personagem principal, além das atuações de Jack Nicholson (Coringa) e Kim Basinger (Vicki Vale). Três outros filmes foram produzidos posteriormente por Tim Burton (*Batman, o Retorno* – 1992) e Joel Schumacher (*Batman Forever* – 1995; e *Batman e Robin* – 1997).

personagens no filme: se as retirássemos subitamente da trama com suas características e singularidades, ou se as substituíssemos por outras cidades ou ambientes urbanos, o filme ou parte do enredo perderia praticamente o seu sentido. Assim, Gotham City – a cidade sombria e gótica na qual se desenvolve uma peculiar batalha contra o crime – é de alguma maneira a face mesma de Batman, o homem-morcego. *Metrópolis*, a cidade futurista de Fritz Lang (1926), não é mais do que a concretização arquitetônica de uma sociedade radicalmente bi-dividida, cindida em dois, e que se estende simultaneamente em direção às alturas privilegiadas e aos subterrâneos miseráveis que se enraízam na terra. Do mesmo modo, a Los Angeles futurista de *Blade Runner* (1982) poderá nos revelar ser o mais adequado sistema para aquela singular caçada de replicantes rebeldes que recoloca em cena, de forma velada, problemas de identidade tão típicos da pós-modernidade. As cidades-personagens, enfim, compõem uma totalidade conjuntamente com as tramas que nelas se desenvolvem, com os problemas que as materializam, com os personagens que nelas se movimentam.

A estes exemplos de cidades-personagens tão intensamente singulares, poderíamos contrapor as inúmeras cidadezinhas do interior americano que se oferecem como palco para enredos hollywoodianos menores povoados por adolescentes nerds, jogadores de futebol-americano e líderes de torcida feminina. Substituir umas pelas outras não afetaria as tramas de cada um destes filmes, e de fato não nos lembramos mais do nome destas cidades carentes de maior singularidade quando se encerra o filme, porque elas não eram importantes senão como espaço (ou localidade) no qual se movimentavam os personagens. Estas, conforme já discutimos, não são nem personagens e nem mesmo lugares, mas apenas cidades-loais.

Aqui se firma um contraste. Enquanto as insossas cidades-loais de parte dos filmes e séries televisivas não se apresentam senão como espaço urbano que enquadra as ações nestas tramas cinematográficas mais previsíveis, já as autênticas cidades-personagens se afirmam como matéria e espírito (metaforicamente falando) dos próprios filmes que as fizeram aparecer como acontecimentos. A *Metrópolis* de Fritz Lang invade a tela como a própria carne de uma sociedade bidivida, e é a típica cidade-personagem. Gotham City, para parodiar uma célebre obra de Ernst Kantorowicz (1895-1963) sobre o Poder Régio na Idade Média (2000), apresenta-se como o segundo corpo sombrio de Batman, cujo símbolo paira sobre os seus céus noturnos por força de sinistros holofotes

surgidos de nenhum-lugar. A cidade-personagem é simultaneamente a carne de uma trama, e um gigantesco personagem da mesma.

Realidade e imaginário nas cidades-cinema: representação, invenção e reinvenção

Discutiremos agora a dialética entre imaginário e realidade na construção de cidades-cinema. Convém deixar por estabelecido que – independente de ser uma ‘representação’, uma ‘invenção’ ou uma ‘reinvenção’ – qualquer cidade-cinema é sempre real e imaginária simultaneamente. De fato, qualquer tentativa de figurar uma cidade singularizada no cinema ou na literatura (e, porque não dizer, também na historiografia) é atravessada de ponta a ponta por imaginação e realidade. Uma cidade-cinema – mesmo aquelas que foram desenhadas pelo diretor e roteiristas com a pretensão de utilizar tintas rigorosamente realistas ou com base em um projeto de trazer às telas uma realidade urbana fielmente copiada do mundo vivido – está indelevelmente vinculada ao jogo de imaginação e realidade ao qual não se pode furtar nenhum artista criador. Dito de outra forma, toda cidade-cinema é suficientemente estranha, recortada ou deslocada em relação à realidade vivida, colocando aqui um problema para o seu analista, e, em contrapartida, é suficientemente familiar às demandas do nosso tempo (do tempo do cineasta ou do escritor) para que, a princípio, esteja assegurada a possibilidade de que lhe sejam decifradas as fortes ligações com a realidade social (extra-fílmica) que a estrutura. Assim, independente do fato de que haja um projeto de representar fielmente a realidade vivida, ou, ao contrário, de imaginar com liberdade total uma supra-realidade, todo autor deve pagar simultaneamente o seu quinhão ao imaginário e à realidade, mesmo que disto não se aperceba. É exatamente este encontro entre imaginário e realidade, atualizado pela criação fílmica ou literária, que coloca para o analista um problema interessante, útil para a história e para a vida.

Ademais – e essa é outra questão de máxima importância para os estudos historiográficos sobre o cinema – toda análise, ela mesma, é também atravessada pela imaginação e realidade relacionadas ao próprio analista. No caso das cidades-cinema, há que considerar que as questões que podem ser colocadas pela sua análise são também questões que adquirem sentido, de alguma maneira, através da nossa própria realidade urbana e dos problemas que nos

afligem. Simultaneamente aprisionado e livre no interior dos limites impostos pela sua sociedade e pela sua época, o historiador que olha analiticamente para uma produção fílmica de modo a compreender uma determinada cidade-cinema traz consigo o viés de sua própria época, da sociedade e das circunstâncias que estruturam o seu olhar, dos diálogos que estabelece com seus pares historiadores naquele momento, e nesta complexa operação termina por enxergar não apenas o outro, mas também a si mesmo, para além de deixar com o seu texto de análise um documento igualmente interessante para o futuro, passível de novos olhares por outros que ainda virão. Mas, por ora, retornemos ao nosso foco de discussão, no sentido de dar a entender do que se trata quando falamos das modalidades da ‘representação’, da ‘invenção’ e da ‘reinvenção’ para as cidades-cinemas colocadas em cena pela filmografia de todas as épocas.

Quadro 02 - Modalidades de construção de cidades-cinema



Um cineasta está trabalhando com a ‘representação’ quando pretende passar ao seu espectador a ideia ou a sensação de que aquela cidade, que está sendo apresentada na tela, efetivamente existe ou um dia existiu. Deste modo, neste tipo de cidade-cinema o espectador já não se pergunta se aquela cidade corresponde ou não à realidade – ele simplesmente a aceita e se concentra no filme ao qual

está assistindo. A Paris setecentista apresentada no filme *O Perfume* (2006)¹⁰, baseado literalmente na obra literária de autoria do escritor alemão Patrick Süskind (n.1949), é desenhada para o espectador com vivas cores de realidade. Particularmente neste filme os espectadores, bem como os leitores de Patrick Süskind (que além de literato era historiador), podem quase que sentir os odores da Paris que vai sendo descrita a cada cena e bloco narrativo. É inteiramente fictícia a história que ali se desenrolará: a de um assassino que tinha o dom incomum de sentir todos os cheiros à sua volta, mesmo à distância e com absoluta precisão, como se estes fossem acordes musicais dos quais podia perceber cada nota em sua intensidade e timbre específico¹¹. A Paris dentro da qual se desenvolve a trama, contudo, é apresentada ao leitor sob o signo da representação de uma Paris real – uma Paris histórica, tal como esta teria sido no século XVIII – e não sob o signo da Ficção¹². Note-se adicionalmente que somente Paris – esta Paris dos fedores e dos perfumes que é redesenhada por Patrick Süskind – poderia abrigar um enredo como o proposto para a trajetória do assassino Jean-Baptiste Grenouille.

10 *O Perfume – história de um assassino*, produção franco-hispânica-germânica dirigida por Tom Tykwer (n.1965), tem seu roteiro assinado por Andrew Birkin, Tom Tykwer e Bernd Eichinger a partir de uma adaptação bastante rigorosa do livro homônimo de Patrick Süskind (1985). Eventualmente, trechos da própria obra literária são trazidos à cena por um narrador em *off*, ao mesmo tempo em que as imagens se apresentam e as ações se desenvolvem. A cena inicial acompanha literalmente o princípio do próprio texto do romance de Patrick Süskind (*O Perfume – história de um assassino*. São Paulo: Record, 2002).

11 O personagem Jean-Baptiste Grenouille apresenta outra singular característica, além da extraordinária capacidade de sentir, identificar, decifrar, e mesmo reproduzir todos os cheiros através da arte da perfumaria: ele mesmo não possui odor algum. Esta estranha característica contrasta com sua capacidade de criar os mais esplêndidos perfumes, inclusive um perfume perfeito – capaz de desencadear paixões irrefreáveis por aquele que o estiver usando. O detalhe é que este perfume perfeito foi criado por Grenouille a partir de aromas extraídos de 26 belas mulheres por ele assassinadas. O ‘não-odor’ de Jean-Baptiste Grenouille por oposição a sua capacidade de decifrar cheiros, bem como a contraposição entre a Arte da Perfumaria e os odores fétidos do submundo de Paris, estão entre os contrastes explorados no romance.

12 A capacidade de Süskind como historiador, obviamente, permite-lhe uma extraordinária reconstituição histórica, não apenas da Paris do século XVIII como também do ambiente profissional dos perfumistas, que eram artesãos extremamente especializados. Mas não é necessariamente de realismo que estamos tratando com a categoria de Representação aplicada às cidades-cinema ou às cidades construídas literariamente. A questão colocada é que, nesta modalidade ou postura, o cineasta ou o escritor tenta transmitir ao seu espectador/leitor um sentimento de que aquela cidade existe ou existiu da maneira como é apresentada, não se tratando de criação ou recriação do autor da obra.

Consideremos agora a ‘cidade-lugar’ Nova York apresentada pela famosa série televisiva *Sexy and City* (1998). Certamente tem-se aqui uma Nova York que tenta transmitir ao espectador da série uma viva impressão de realidade, dando-lhe a impressão que aquela Nova York pode ser encontrada efetivamente em nossos dias com seus peculiares personagens e sua dinâmica social bem específica. Mas é também uma Nova York que apresenta lugares inventados (bares, clubes, ambientes, vizinhanças), entremeados com os fluxos e fixos que podem ser encontrados na Nova York real. Ao mesmo tempo, ao lado de situações que retratam um cotidiano bem próximo daquilo que um habitante ou viajante podem encontrar nesta cidade, há também situações novas, inusitadas, que fazem desta Nova York uma outra cidade que não a Nova York que pode ser efetivamente visitada na vida real. Trata-se, portanto, de uma Nova York imaginária, apesar de fortemente ancorada em um estatuto de realidade que lhe é conferido pelos autores.

Ainda sob o signo da representação, mesmo as cidades-cinema colocadas em cena pelo gênero fílmico dos documentários implicam um recorte singular atravessado por imaginação e realidade¹³. A cidade de Salvador trazida às telas por *Cidade das Mulheres* (2005), documentário de Lázaro Faria que busca recuperar o cotidiano e as questões sócio-culturais que se desenvolvem em torno do candomblé e da função da mulher como organizadora desta realidade sócio-cultural, é na verdade um recorte perspectivado por certo ponto de vista, concomitantemente remodelado pelas entrevistadas que prestam depoimentos, e que não deixa em nenhum momento de ser, em algum nível que seja, uma construção imaginária atravessada pela realidade, ou, visto ao inverso, uma construção com pretensões realistas atravessada pela imaginação ordenadora, modeladora, perspectivada pelo autor, interferida pelas posições sociais e políticas assumidas conscientemente ou incorporadas inconscientemente. O exemplo é também particularmente oportuno para ilustrar a intertextualidade fílmica, já que Lázaro Faria retoma o fio condutor de um livro homônimo escrito

13 O gênero fílmico categorizado como “documentário” surge de maneira mais consolidada na Inglaterra dos anos 1930 com o trabalho de John Grierson (1898-1972) – sendo o seu filme *Drifters* (1929) a obra que marca o “movimento documentarista britânico”. Uma curiosidade é que no seu texto “First principles of documentary”, Grierson definiu o documentário como “tratamento criativo da realidade” (GRIERSON, John. Primeiros Princípios do Documentário. *Revista Cinemais*, n.8, p.65-66, nov./dez. de 1997, Campinas). Sobre isto, ver HARDLY, Forsyth, *Grierson on documentary*, Los Angeles: University of Califórnia Press, 1966, p.145-156.

tempos atrás por Ruth Landes (1908-1991), no qual a antropóloga americana apresenta os resultados de uma pesquisa que fez na Bahia em 1930 (LANDES, 2002). Qualquer outro exemplo poderia ser citado. A dimensão imaginária que acompanha a todo e qualquer documentário não lhe reduz o valor científico; antes, enriquece-o.

As posturas da ‘invenção’ e da ‘reinvenção’ aproximam-se uma da outra através do mesmo viés que as opõe frontalmente à modalidade da ‘representação’. Aqui, o cineasta não se preocupa mais em favorecer no espectador a emergência de uma sensação de que aquela cidade-cinema (histórica ou contemporânea) corresponde a uma realidade concreta. Nas cidades-cinemas ‘reinventadas’, embora haja a referência a cidades reais (Paris, Rio de Janeiro, Nova York, Los Angeles) fica clara a sua dimensão fictícia. A situação mais comum é a das cidades que se localizam em um futuro imaginário: A Los Angeles de 2019, em *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), ou a Nova York do século XXIII, em *O Quinto Elemento* (Luc Besson, 1997), são obviamente construções imaginárias, projetando a imaginação para como seriam aquelas cidades no futuro. Situar uma cidade contemporânea no futuro já a introduz, necessariamente, no plano da ‘reinvenção’.

O cinema futurista também oferece frequentemente cidades-cinema produzidas sob a perspectiva da ‘invenção’ – tal como é o caso da Metrópolis, de Fritz Lang (1926) – mas nada impede que sejam inventadas cidades-cinema correspondentes ao presente, ao passado, ou sem referência a temporalidades definidas. “Gotham City”¹⁴ – a cidade ao mesmo tempo gótica e moderna que nos é trazida pelo filme *Batman* (1989) – é uma destas cidades de referência temporal ambígua, embora se suponha que estejamos no presente. *Dark City* (1998)¹⁵,

14 Gotham City, uma cidade sinistra e sombria, é a típica cidade-cinema que vai sendo reinventada por cada novo autor que interfere criativamente nas histórias de Batman. Bob Kane (1915-1998) dera-lhe o seu tom gótico e expressionista – ideal para servir de palco às ações de um personagem que trazia alguma inspiração das histórias de vampiros. Frank Miller (1957-), por seu turno, depois acrescentaria à zona baixa da cidade um bairro no qual as notas marcantes são a prostituição, a criminalidade e a circulação de drogas, o que a aproxima das grandes metrópoles contemporâneas e a adapta a uma realidade que ainda não era tão intensa nos anos 1930. O filme de Tim Burton iria acrescentar um toque de Arte Deco e Art Nouveau à arquitetura de Gotham City, e Joel Schumacher (*Batman Forever*) dá-lhe uma fisionomia mais multi-colorida e contemporânea. Escritores diversos também ajudaram a reescrever a história imaginária de Gotham City, como Allan Moore (“Monstro do Pântano”) e Bill Willingham (“Pacto das Sombras”).

15 *Dark City* (Cidade das Sombras) foi dirigido por Alex Proyas, com roteiro de Alex Proyas, Lem Dobbs e David Goyer. Produzido pela New Line Cinema, foi estrelado por Rufus Sewell (John Murdoch). A película será discutida oportunamente.

estranha e inquietante cidade na qual a noite se perpetua interminavelmente, e que é na verdade reconstruída diuturnamente por alienígenas sem que seus habitantes disto se apercebam, também não se encontra em nenhuma temporalidade explicitada. Temos ainda a ‘invenção’ estabelecida sobre uma temporalidade indefinida – embora também aqui se suponha que estejamos no presente, ou ao menos em um passado recente – com as criativas cidades inventadas por Dias Gomes (1922-1999) para a televisão brasileira, tal como a “Saramandaia” (1976).

A “Sucupira” de *O Bem Amado* (1973) e a “Asa Branca” de *Roque Santeiro* (1985)¹⁶. De todo modo, a imersão destas cidades inventadas por Dias Gomes em um caldo cultural brasileiro bem característico, e mais propriamente baiano, e a sua referência simbólica, irônica e por vezes quase direta aos tipos políticos e sociais do país, fazem destas ‘cidades inventadas’ experiências que ombreiam em veridicidade com as ‘cidades representadas’ que se referem a realidades urbanas já existentes. Aqui teremos, por assim dizer, ‘cidades inventadas’ que estão mergulhadas por inteiro em um contexto (contemporâneo ou histórico) que se mostra bastante real no que se refere às questões sociais que as estruturam, e que terminam por inscrever as cidades de Dias Gomes no mapa do Brasil real, apesar de nunca terem existido.

Situação bem distinta ocorre com as ‘cidades inventadas’ que remetem não a um contexto real conhecido, mas sim a um contexto que é ele mesmo igualmente inventado, como é o caso das cidades que estão situadas em um

16 *Saramandaia* foi uma telenovela escrita e dirigida por Dias Gomes para a rede Globo de televisão, e que esteve no ar de 3 de maio a 31 de dezembro de 1976. A cidade de Saramandaia, ambientada no contexto das pequenas cidades baianas dominadas pelo Coronelismo e mandonismo local, é palco de um cotidiano absurdo no qual um dos personagens tem asas (João Gibão, interpretado por Juca de Oliveira), outro coloca formigas pelo nariz (Zico Rosado, interpretado por Castro Gonzaga), uma mulher explode de tanto comer (Dona Redonda, interpretada por Wilza Carla), um professor vira Lobisomem (Aristóbulo, interpretado por Ary Fontoura), e um personagem chamado Seu Cazuza (Rafael de Carvalho) está sempre a ponto de colocar o coração para fora pela boca, nos momentos em que se emociona. / *Sucupira* é a cidade baiana imaginária que se oferece como palco para a novela *O Bem Amado*, de Dias Gomes, exibida pela Rede Globo de Televisão entre 24 de janeiro e 29 de outubro de 1973. Aqui se apresentam tipos bem característicos, como o prefeito corrupto (Odorico Paraguaçu, interpretado por Paulo Gracindo), o cangaceiro devoto de Padre Cícero (Zeca Diabo, interpretado por Lima Duarte), ou as fofoqueiras solteironas e defensoras da moralidade, representadas pelas Irmãs Cazajeiras. / *Roque Santeiro* foi ao ar entre 24 de junho de 1985 e 21 de fevereiro de 1986, e também apresenta como cenário uma cidade imaginária no interior da Bahia, chamada Asa Branca. / Em cada uma destas cidades, temos ao mesmo tempo uma construção imaginária (uma cidade inventada) e referências diretas a questões sociais reais como a corrupção política, o mandonismo local, o falso moralismo, a credulidade popular.

passado imaginário criado pelo cineasta ou pelo autor literário, tal como ocorre por exemplo nas cidades-cinema que, em *Conan o Bárbaro* (1982)¹⁷, inventam civilizações pré-glaciais e pós-diluvianas de uma época que antecede a própria História¹⁸. Nos filmes protagonizados por Conan, as cidades mais civilizadas mostram-se corruptas e decadentes, mergulhadas na libertinagem e amarradas pela burocracia, e contrastam com a postura mais ética e heróica dos guerreiros que atravessam o mundo em busca de aventuras. É interessante notar que estas aventuras idealizadas em 1932 respiram o mesmo clima de decepção com a vida moderna que irão inspirar, na Alemanha da mesma época, o surgimento do cinema expressionista. Mas enquanto os expressionistas radicalizam a experiência do desespero, da angústia e da solidão através de personagens sombrios como o *Nosferatu* de Murnau (1922)¹⁹ ou como os vilões capitalistas da *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), já os personagens heróicos que acompanham *Conan* se oferecem de alguma maneira como refúgio para o heroísmo e para a ética guerreira, e com destacada coragem procuram enfrentar alternadamente seres sobrenaturais e seres-humanos corrompidos por uma civilização decadente que naquele passado imaginário já está em ruínas. Registremos, portanto, que tanto nestes romances de aventuras míticas e bárbaras, como na filmografia expressionista,

17 *Conan, o Bárbaro*, foi um personagem criado em 1932 pelo escritor americano Robert E. Howard (1906-1936) para protagonizar 20 contos e um romance de maior fôlego. Após a morte de Howard em 1936, outros autores – como Lin Carter, Dale Rippe e Lyon Sprague de Camp (1907-2000) – deram continuidade às sagas do personagem, que termina por chegar às telas do Cinema em 1982 em um filme de John Milius com roteiro de Milius e Oliver Stone a partir das histórias de Robert Howard. O filme, produzido e distribuído pela Universal Pictures, foi estrelado por Arnold Schwarzenegger, e o sucesso permitiu que em 1984 fosse produzido um segundo filme: *Conan, o Destruidor*. Mas antes de ter chegado às telas, a Marvel Comics já havia levado o personagem ao mundo dos quadrinhos na década de 1970, o que o popularizou junto ao grande público. Para um site completo com informações e referências, ver http://www.yawiki.org/proc/Conan_the_Barbarian

18 Chegando a construir um imaginário dentro do imaginário, os autores de *Conan o Bárbaro* criaram um passado imaginário para este próprio passado imaginário em que se movimenta o guerreiro Conan em suas aventuras: uma Atlântida que fora destruída junto a outras civilizações ainda mais antigas. A Ciméria, terra pátria de Conan, era um reino mítico que se localizaria na região correspondente à Grã-Bretanha, e os cimérios seriam descendentes dos atlantes decaídos. / O primeiro conto de Conan (A fênix na espada) pode ser encontrado em HOWARD, R in *Conan, o Cimério*, vol. 1. São Paulo: Conrad, 2006.

19 *Nosferatu* (“*Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens*”), filme de F. W. Murnau (1888-1931) com roteiro de Henrik Galeen baseado no livro *Drácula* de Bram Stoker (1847-1912), foi lançado em 1922 pela Prana-Film, sendo estrelado por Max Schreck (Conde Orlok / Nosferatu) e Greta Schröder (Ellen Hutter). O Conde Orlok, em torno do qual se constrói o filme, é na verdade um vampiro milenar (à maneira de *Drácula*, e na verdade baseado nesta obra) que havia se mudado para Bremen, na Alemanha.

existem demandas de fundo que estão rigorosamente presentes na realidade contemporânea daqueles que os escreveram. No *Conan* imaginado por Robert Howard (1906-1936), particularmente, o contraste entre o herói bárbaro e a civilização decadente lança uma luz particular sobre as decepções de parte da intelectualidade ocidental diante dos rumos que iam sendo tomados pela modernidade no período das Guerras Mundiais e do entre-guerras.

Experiências ainda mais óbvias de cidades-cinema produzidas como ‘invenção’ podem ser evocadas por cidades fantásticas e surreais que sequer remetem a este mundo, tal como aquelas apresentadas pela trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2003), filmografia baseada na obra de mesmo nome escrita entre 1937 e 1949 por Tolkien (1892-1973), e que correspondem a um tempo e a um espaço inteiramente imaginários²⁰. Destarte, frisaremos a cada instante, veremos que mesmo a mais fantasiosa e surrealista das cidades-cinema acaba necessariamente por se referir, ainda assim, a questões de fundo bastante reais.

Para registrar uma curiosidade, pode também ocorrer a convivência ou o encaixe de cidades-cinema ‘representadas’, ‘inventadas’ ou ‘reinventadas’ no mesmo filme. Exemplo eloquente, a ser examinado em oportunidade futura, é o dos filmes que tematizam as realidades virtuais. Assim, uma ‘cidade-cinema representada’ – a New York dos anos 1990 ou a Chicago dos Anos 30 – pode estar encaixada sob a forma de realidade virtual em uma Los Angeles Futurista (*Décimo Terceiro Andar*, 1999) ou nos sonhos produzidos por seres-humanos adormecidos em uma Não-Cidade dominada por máquinas (*Matrix*, 1999).

Considerações finais

O conceito de cidade-cinema, conforme sustentamos neste artigo, mostra-se operacional para o estudo de produções fílmicas nas quais a cidade encontra a sua representação, invenção ou reinvenção. Quando desempenha um papel de

20 A saga *O Senhor dos Anéis* foi trazida ao Cinema entre 2001 e 2003 pela direção de Peter Jackson (n.1961) e pelo roteiro de Frances Walsh, Philippa Boyens e Peter Jackson, com base no livro de Tolkien. O ambiente evoca uma Idade Média fantástica e a mitologia nórdica, e, ao lado de ambientes que incluem o mundo rural e as florestas, surgem cidades fantásticas como Minas Tirith, Ost-in-Edhil (a cidade élfica) e Khazad-dûm (Cidade dos Anões). A trilogia de Tolkien, escrita entre 1937 e 1949, só foi publicada entre 1954 e 1955. Referência: TOLKIEN, J. R. R. *O Senhor dos Anéis*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

primeiro plano, como parte importante da trama (e não apenas se oferece como cenário secundário), deixamos para trás as meras cidades-locais e nos colocamos diante de cidades-lugar, cidades-território e cidades-personagens – esta última se constituindo em um quase-personagem tão importante para a ação como os demais personagens elencados pela trama fílmica. Compreender se a cidade funciona como lugar, território ou personagem, ou se é uma mera cidade que se apresenta como localidade, é particularmente importante para a análise fílmica.

Ao mesmo tempo, a dialética entre imaginação e realidade precisa ser decifrada, em cada caso, pelo analista de cinema e de cidades-cinema. Passíveis de representação, invenção ou reinvenção, as cidades-cinema propostas pelos cineastas apresentam-se como objetos de estudo ricos e complexos para os historiadores.

REFERÊNCIAS

FONTES FÍLMICAS

Batman (EUA: 1989). Filme a cores, falado, 126 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Warner Bros. Distribuidora: Warner Bros / Polygram. Direção: Tim Burton. Roteiro: Sam Hamm e Warren Skaaren, baseado nos personagens criados por Bob Kane. Produção: Peter Guber e John Peters. Fotografia: Roger Pratt. Música: Danny Elfman; Elenco: Michael Keaton (Bruce Wayne / Batman); Kim Basinger (Vicki Vale); Jack Nicholson (Jack Napier / Coringa), Pat Hingle (Comissário Gordon) e grande elenco.

Blade Runner (EUA: 1982). Filme a cores, falado, 118 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Columbia Tristar / Warner Bros. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Francher e David Webb Peoples, baseado em livro de Philip K. Dick. Produção: Michael Deeley. Música: Vangelis; Elenco: Harrison Ford (Deckard); Rutger Hauer (Roy Batty); Sean Young (Rachael) e grande elenco.

Cidade de Deus (Brasil, 2002). Drama a cores, 130 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: VideoFilmes / Imagem Filmes. Produção: Elisa Tolomelli, Donald Ranvaud, Mauricio Andrade Ramos e Andrea Barata Ribeiro. Direção: Fernando Meirelles e Kátia Lund. Roteiro: Bráulio Mantovani a partir da obra de Paulo Lins (1997). Montagem: Daniel Rezende. Fotografia: Cesar Charlone. Elenco: Alexandre Rodrigues, Leandro Firmino da Hora, Matheus Nachtergaele, Seu Jorge e outros.

Cidade das Mulheres (Brasil, 2005). Documentário a cores, 72 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtoras: X-Filmes / Casa do Cinema da Bahia. Produção e Direção: Lázaro Faria; Roteiro: Cléo Martins a partir da ideia desenvolvida na obra de Ruth Landes (1939). Montagem: Leandro Cazumbá. Fotografia: Lázaro Faria e Maoma Faria. Participações (como entrevistadas): Mãe Stella de Oxossi, Mãe Altamira Cecília, Mãe Carmem, Mãe Nitinha de Oxum, Mãe Gisele Cossard, Mãe Bida.

Conan, o Bárbaro (EUA, 1982). Filme a cores, 129 minutos. Ficha Técnica – Produtoras: Universal Pictures / Dino de Laurentiis Productions. Distribuição: Universal Pictures. Produção: Rafaella De Laurentiis, Buzz Feitshans, Edward R. Pressman e Edward Summer. Direção: John Milius; Roteiro: John Milius e

Oliver Stone a partir dos textos de Robert Roward. Fotografia: Duke Callaghan. Música: Basil Polidouris. Elenco: Arnold Schwarzenegger; Max Von Sydow (rei Osric); James Earl Jones (Thulsa Doom), Sandhal Bergman (Valeria), Gerry Lopez (Subotai) e grande elenco.

Dark City (EUA: 1998). Filme a cores, falado, 101 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: New Line Cinema. Direção: Alex Proyas. Roteiro: Alex Proyas, Lem Dobbs e David S. Goyer, baseado em argumento de Alex Proyas. Produção: *Produção*: Andrew Mason e Alex Proyas. Fotografia: Dariusz Wolski. Música: Trevor Jones. Elenco: Rufus Sewell (John Murdoch); Jennifer Connely (Emma Murdoch); Kiefer Sutherland (Dr. Daniel Paul Schreber); Richard O'Brien (Sr. Hand); Ian Richardson (Sr. Book); William Hurt (Inspetor Frank Bumstead) e grande elenco.

Décimo Terceiro Andar (EUA: 1999). Filme a cores, falado, 100 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora e Distribuidora: Columbia. Direção: Josef Rusnak. Roteiro: Josef Rusnak e Ravel Ceteno-Rodriguez, baseado em livro de Daniel F. Galouye. Fotografia: Wedigo von Schultzenborff. Música: Harald Kloser. Elenco: Craig Bierko (Douglas Hall; John Fergusson; David); Armin M.-Stahl (Hannon Fuller; Grierson); Gretchen Mol (Jane Fuller; Natasha Molinaro); Vincent d'Onofrio (Jason Whitney; Jerry Ashton); Daryl Hannah (Pris); Edward James Olmos (Gaff) e grande elenco.

Final Destination (EUA: 2000). Filme a cores, falado, gênero Suspense / Terror. 98 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Zide Perry Productions. Distribuidora: Warner Bros. Direção: James Wong. Roteiro: Glen Morgan. Produção: Art Shaeffer e Craig Perry. Fotografia: Wedigo von Schultzenborff. Música: Harald Kloser. Elenco: Ali Larter, Devon Sawa, Amanda Detmer e outros.

Gladiador (EUA, 2000). Filme a cores, 155 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Universal Pictures / DreamWorks SKG; Distribuidora: DreamWorks Distributions LLC / Universal Pictures. Direção: Ridley Scott. Roteiro: David H. Franzoni, John Logan, e William Nicholson.. Fotografia: John Mathieson. Música: Hans Zimmer. Elenco: Russel Crowe (Maximus), Joaquin Phoenix (Commodus), Richard Harris (Marcus Aurelius), Djimon Hounsou (Juba), Connie Nielsen (Lucilla), Tomas Arana (Quintus) e grande elenco.

Matrix (EUA: 1999). Filme a cores, falado, 129 min. de duração. Distribuidora: Warner Bros. Direção: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Grant Hill e Joel Silver. Fotografia: Bill Pope. Música: Don Davis. Elenco: Keanu Reeves (Neo / Thomas A. Anderson); Laurence Fishburne (Morpheus); Carrie Anne-Moss (Trinity); Huo Weiwei (Agente Smith) e grande elenco.

Metropolis. (Alemanha: 1926). Filme preto e branco, mudo, 140 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: Universum Film A. G.; Direção: Fritz Lang; Roteiro: Fritz Lang e Thea Von Harbou; Fotografia: Karl Freund e Gunther Rittau; Produção: Erich Pommer; Música: Gottfried Huppertz; Efeitos Especiais: Eugene Schufftan; Elenco: Brigitte Helm (Maria), Alfred Abel (John Fredersen), Gustav Frohlich (Freder), Rudolph Klein-Rogge (Rotwang), Heinrich George, Fritz Rasp.

Nosferatu. (Alemanha, 1922). Terror de 90 minutos. Diretor: F. W. Murnau. Roteiro: Bram Stoker. Produtor: Albin Grau. Elenco: Albert Venohr e outros.

Filme completo. <http://www.youtube.com/watch?v=ME0sb6CRvNU>

Perfume – a história de um assassino. (França / Espanha / Alemanha: 2006). Filme a cores, falado, 147 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: VIP 4 Medienfonds / Davis-Films / Ikirus Films S.L. / Constantin Film Produktion GmbH / Nouvelle Éditions de Films / Castela Producciones S.A; Direção: Tom Tykwer; Roteiro e idealização: Andrew Birkin, Tom Tykwer e Bernd Eichinger, baseado em livro de Patrick Süskind; Produção: Bernd Eichinger; Fotografia: Frank Griebe; Música: Reinhold Heil, Johnny Klimek e Tom Tykwer; Elenco: Ben Whishaw (Jean-Baptiste Grenouille), Alvaro Roque (Jean-Baptiste Grenouille - 5 anos), Franck Lefevre (Jean-Baptiste Grenouille - 12 anos), Dustin Hoffman (Giuseppe Baldini); Alan Rickman (Antoine Richis), e grande elenco.

O Quinto Elemento. (França: 1997). Filme a cores, falado, 127 minutos de duração. Ficha Técnica –

Produtora: Columbia Pictures / Gaumont / Sony Pictures Entertainment; Direção: Luc Besson; Roteiro e idealização: Luc Besson, baseado em estória de Luc Besson e Robert Mark Kamen; Produção: Patrice Ledoux; Fotografia: Thierry Arbogast; Música: Eric Serra; Elenco: Bruce Willis (Korben Dallas), Milla Javovich (Leeloo), Gary Olsman (Jean-Baptiste Emmanuel Zorg), Ian Holm (Padre Vito Cornelius); Chris Tujer (Ruby Rhod), e grande elenco.

• **O Senhor dos Anéis – a Sociedade do Anel** (EUA: 2001). Filme a cores, falado, 178 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: New Line Cinema / Rhe Saul Zaents Company / WingNut Films; Distribuidora: New Line Cinema / Warner Bros; Direção: Peter Jackson; Roteiro: Frances Walsh, Philippa Boyens, e Peter Jackson, baseado no livro de J.R.R. Tolkien; Fotografia: Andrew Lesnie. Música: Enya e Howard Shore. Elenco: Elijah Wood (Frodo Baggins), Ian McKellen (Gandalf), Liv Tyler (Arwen Undomiel), Vigo Mortensen (Aragorn), Sean Astin (Samwise Gamgee), Cate Blanchett (Galadriel), e grande elenco.

Sexy and City. (EUA: 2008). Filme a cores, falado, 148 minutos de duração. Ficha Técnica – Produtora: HBO Films / Darren Star Productions / New Line Cinema; Distribuidora: PlayArt; Direção: Michael Patrick King; Roteiro: Michael Patrick King, baseado em personagens do livro de Candace Bushnell; Produção: Eric M. Cyphers, Michael Patrick King, John P. Melfi, Darren Star e Sarah Jessica Parker; Fotografia: John Thomas; Música: Aaron Zigman; Elenco: Jessica Parker (Carrie Bradshaw), Kim Cattrall (Samantha Jones), Kristin Davis (Charlotte York) e Cynthia Nixon (Miranda Hobbes), e grande elenco.

FONTES LITERÁRIAS

BUSHNELL, Candace. **Sex and City (o Sexo e a Cidade)**. Rio de Janeiro: Record, 2003. [textos originalmente escritos entre 1994 e 1998].

DICK, Phillip K. **Do Androids Dream of Electric Sheep?** New York: Ballantine Books, 1996. (**O Caçador de Andróides**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1985)[original: 1968].

GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 2000. [original: 1985].

HOWARD, Robert E. “A fênix na espada”. **Conan, o Cimério**, v. 1. São Paulo: Conrad, 2006. [original: 1932].

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Abril Cultural, 1974. [original: 1931].

SÜSKIND, Patrick. **O Perfume – história de um assassino**. São Paulo: Record, 2002. [original: 1985].

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. [original: 1937-1949; publicada em 1954-1955].

BIBLIOGRAFIA

GRIERSON, John. “Primeiros Princípios do Documentário”. **Revista Cinemais**, Campinas, n. 8, p. 65-66, nov./dez. 1997. [original: 1932-1934].

HARDLY, Forsyth. **Grierson on documentary**. Los Angeles: University of Califórnia Press, 1966.

KANTOROWICZ, Ernst H. **Os Dois Corpos do Rei – Um estudo sobre teologia medieval**. Rio de Janeiro: Cia

das Letras, 2000 [original em inglês: 1957].

LACOSTE, Yves. **Geografia**: isto serve, antes de mais nada, para fazer a Guerra Campinas: Papyrus, 1988. [original: 1976].

LUCKERMANN, F. Geography as a formal intellectual discipline and the way in which it contributes to human knowledge. **Canadian Geographer**, v. 8, n. 4, p. 167-172, 1964.

RAFFESTIN, Claude. **Por uma Geografia do Poder**. São Paulo: Ática, 1993 [original: 1980].

SANTOS, Milton. **Espaço e Sociedade**. Petrópolis: Editora Vozes, 1979.

SANTOS, Milton. **Espaço e Método**. São Paulo: EDUSP, 2008 [original: 1985].

SANTOS, Milton. **Técnica, Espaço, Tempo**. São Paulo: EDUSP, 2013 [original: 1994].

SANTOS, Milton. **Da Totalidade ao Lugar**. São Paulo: EDUSP, 2014 [original: 1993].

SANTOS, Milton e SILVEIRA, Maria Laura. **O Brasil** – território e sociedade no início do século XX. Rio de Janeiro: Record, 2003

TUAN, Yi-Fu. Place: an experiential perspective. **Geographical Review**, v. 2, n. 65, p.151-165, 1975.

TUAN, Yi-Fu. "Space and place: humanistic perspective" In: GALE, Stephen e OLSSON, Gunnar (org.). **Philosophy in Geography**. Dordrecht: Reidel, 1979, p. 387-427.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. São Paulo: Difel, 1980 [original: 1974].