

## CINEMA, GEOGRAFIA E A PESQUISA COM IMAGENS

Antônio Carlos Queiroz Filho  
Mestre e Doutorando em Geografia, IG/ UNICAMP  
Pesquisador do Laboratório de Estudos Audiovisuais - OLHO, FE/UNICAMP.  
[cqueiroz@ige.unicamp.br](mailto:cqueiroz@ige.unicamp.br)

**Resumo:** Este artigo é o resultado do percurso realizado pelas imagens de dois filmes, na tentativa de realizar uma conversa com o cinema, enquanto linguagem, e a geografia, como modo de dizer do mundo. Como elementos que mediam esse diálogo temos: a educação visual e a imaginação. No seu conjunto, elas nos deram condição para entendermos como essa "geografia" ganha existência pela narrativa do cinema e, por conseguinte, suas permanências além-filme.

**Palavras-chave:** Educação Visual. Cinema. Geografia.

**Abstract:** This article is the result of the trajectory for the images of two films, in the attempt to carry through a dialogue with the cinema, while language, and the geography, as way to describe the world. As elements that mediated this dialogue we have: the visual education and the imagination. All of them had given condition to understand as this "geography" gains existence for the narrative of the cinema and, therefore, its continuous beyond-film.

**Key-words:** Visual Education. Cinema. Geography.

## CINEMA, GEOGRAFIA E A PESQUISA COM IMAGENS

Antônio Carlos Queiroz Filho  
Mestre e Doutorando em Geografia, IG/ UNICAMP  
Pesquisador do Laboratório de Estudos Audiovisuais - OLHO, FE/UNICAMP.

*É entre os quadros,  
no silêncio visual  
da passagem  
de um para o outro,  
no que não se vê,  
que acontece a significação  
do que é visto.  
Milton de Almeida*

O que fazer com o *movimento*, característica fundamental da imagem fílmica<sup>[1]</sup>, quando aquela que nos afeta é apenas um *frame*? A idéia talvez seja a de tentar dar uma "origem" para ela, como uma espécie de batismo laico e é, justamente isso, que nos propusemos fazer aqui com uma imagem que ora tomamos como partida.

*Partida*, *Origem* e *Chegada* são palavras tributárias de uma idéia cronológica de mundo. No entanto, o tempo que escolhemos para percorrer é o tempo cinematográfico. Nele, o presente é a origem, tanto do passado, como de um futuro que passará. Em imagens, Milton de Almeida toca nesse "processo de inteligibilidade de qualquer narração", dizendo que: "O significado da cena que eu vejo

(no presente) está na seguinte (no futuro) que quando eu vejo torna-se presente e aquele futuro ficou no passado... Uma inversão no tempo cronológico naturalista” <sup>iii</sup>

Portanto, uma única imagem para iniciar uma conversa com o filme não é uma escolha parada. O movimento aí se dá em outros planos, mais especificamente, “no silêncio visual da passagem de um para o outro, no que não se vê”.

O cinema, como linguagem, se utiliza dos lugares existentes além filme e no *movimento* de captação desses lugares geográficos pela câmera, os transforma naquilo que resolvemos chamar de *locais fílmicos*. Portanto, entrar num filme, pela sua dimensão espacial é isso. Procuramos entender como essa “geografia” ganha existência pela narrativa do cinema e, por conseguinte, suas permanências além-filme, seja por alusão ou verossimilhança.

Dentro do filme convivem paisagens, o simbólico, o sensível, o vivido, o experienciado. Marcel Martin<sup>iiii</sup> ao dizer do tempo e do espaço no cinema qualifica-os como “elementos inalienáveis da linguagem fílmica”. Estabelecendo uma relação entre esses *locais fílmicos* e os lugares geográficos além filme, Oliveira Jr escreve:

Ao cinema, o espaço é imposto como condição de existência. As cenas se desenrolam em *lugares fílmicos* que muitas vezes se cruzam com lugares para além dos filmes, contaminando esses lugares com seus sentidos, seus ângulos, seus enquadramentos, redefinindo-os perante os espectadores. Esse processo de contaminação é mútuo: no cinema proliferam alusões a lugares criados pela Natureza e pelos discursos e práticas sociais, da mesma maneira, nestes lugares naturais e sociais proliferam alusões a lugares criados no cinema<sup>lv</sup>.

Essa espécie de “contaminação” mútua é a potencialidade que resolvemos chamar de *geografias de cinema*. Ressonâncias mútuas da espacialidade fílmica e daquela, além filme. São permanências históricas, arquetípicas, simbólicas, são memórias, possibilidades de entendimento que deslizam entre uma imagem e outra e que saltam quando essas percorrem pelo universo cultural que compõe aquele que as vê. E assim elas ocorrem...

Ver um filme é mergulhar num mundo que ali está sendo fundado. Mundo este composto de imagens e sons que trazem consigo uma espécie de projeto que é, ao mesmo tempo, cultural, político e estético.

Deste modo, o cinema, como diz Milton de Almeida, é a arte que, “em forma plástica, dá visibilidade estética a um momento social, político”, o que nos aponta para outras possibilidades de entendimento e de pensamento sobre o mundo e, por conseguinte, sobre o espaço. Espaço esse composto de territorialidades, de paisagens, de lugares utópicos, lugares que se pretendem inesquecíveis, de mitos, de leis, de proteção e profanação, de magia, de razão, de grafias... geografias.

Sendo assim, as *geografias de cinema* seriam os estudos e os encontros com a dimensão espacial na qual os personagens de um filme agem. O que imediatamente nos coloca, por se tratar de narrativa e linguagem, numa concepção de espaço, que está além da pura materialidade. Nele encontramos o tempo, que também é geográfico, as relações ali possíveis, os movimentos, a duração. Ou seja,

Um espaço composto de territórios, paisagens e metáforas: dentro e fora, amplo e restrito, subir e descer, movimentos diagonais, fronteiras diversas, percursos por estradas, rios e oceanos interiores, ambientes simbólicos traduzidos em florestas, desertos, montanhas, cidades<sup>lvi</sup>...

O que se percebe – e podemos lançar mão da tradição cinematográfica para isso – é que no cinema, a relação entre lugares, paisagens, memórias e sentimentos se mistura. Uma chuva num filme, por exemplo, pode nos dizer muito mais do que apenas um fenômeno meteorológico, do que o ato de chover em si. Muitas vezes, os locais fílmicos estão mais próximos daquilo que chamamos de “estado de alma”, o que nos sugere uma geografia do interior, onde: “O espaço percebido pela imaginação não pode ser o espaço indiferente entregue à mensuração e à reflexão do geômetra. É um espaço vivido. E vivido não em sua positividade, mas com todas as parciaisidades da imaginação<sup>lvii</sup>”.

Dizendo: estou triste. Estou triste. Dizendo: Estou triste como quem anda sozinho na rua! Isso não significa dizer que todos ao andarem na rua são ou estão tristes. Mas, a qualificação, “rua”, serve para dar visualidade espacial à tristeza, que naquele instante deixa de ser qualquer uma para ser outra, a tristeza da solidão, da fluidez, da passagem, do olhar para os lados, do atravessar de um lado a outro. Essa é a minha rua, eu que estou dizendo dela. Ao colocar outra qualificação, os sentidos ganham e com eles, a possibilidade imaginativa também. *Triste como quem anda numa ruamovimentada!* Pronto! Aí está outro universo de possibilidades...

Tendo em vista esta vivência imaginativa e a “dimensão interior” do espaço cinematográfico, é, portanto, no filme, que mobilizados, de algum modo, pelas suas imagens e sons, que realizaremos nossa trajetória. Para isso, escolhemos algumas imagens do filme *Matrix*<sup>[viii]</sup> e, em seguida, *A Vila*<sup>[viii]</sup>, para com elas conversamos.

\*\*\*

No filme *Matrix*, busquei encontrar ali não um sentido último, uma essência, mas, antes de tudo, o susto, o encontro, o estranhamento, o encantamento. Ou seja, tudo aquilo que me tocou de alguma forma e que me fez entrar, pelas imagens e sons fílmicos, na sua dimensão espacial.

Os espaços do vazio são os primeiros que aparecem em *Matrix* como potencia imaginativa. Eles são de cor branca e dizem, via cinema, do espaço da “virtualidade”. Assim, quando Morpheu vai explicar para Neo o que é a *Matrix* – após ele ter sido libertado – o lugar escolhido pelo diretor é um vazio em branco, da mesma forma que as “brechas” encontradas na seqüência segunda da trilogia.

O movimento de câmera se inicia com um recuo para trás, deixando Neo no fundo de tela. Isso acontece no momento em que ele percebe que se encontra num vazio, espécie de banimento do personagem, com o lugar, naquele instante, experienciado. Porém, a sensação para o espectador é a do estranhamento. Neo não reconhece e não aceita com naturalidade, não encontra ali, uma identificação.

Sutilmente a câmera se movimenta realizando uma espécie de panorâmica do lugar e, ao fazer isso, ela gira em torno de Neo e isso no dá a sensação de agitação na qual ele se encontra, como se estivesse perdido. Ele está!

A câmera continua em movimento e seu deslocamento faz com que Morpheu apareça em segundo plano, quase como uma revelação. A câmera vai em direção a eles, realizando uma espécie de introdução dos personagens e da trama para o espectador. Morpheu inicia sua fala explicativa, onde, não é por acaso, a palavra-chave é “*Loading Program*”. Agora ele está num contra-plano e no fundo, está Neo. Aparecem duas cadeiras, uma mesa de centro e um aparelho de televisão. Outra “revelação”, outro surgimento. Só aí o vazio adquire materialidade e sentido para Neo. Ocorre o primeiro movimento de identificação do personagem com aquilo que está a sua volta.

O branco está ligado a uma tradição muito forte da idéia de luz e esta, por sua vez, com a idéia de razão. A cena, portanto, mobiliza certas memórias do espectador e lança ele em direção a outras imagens: a dominação da natureza, do espaço construído, tendo em vista justamente as formas que ali surgem para dar textura ao lugar. Está estabelecida na cena, a relação entre humanos (sociedade) e seu meio (natureza). O que orienta essa relação? Naquele instante, a luz. É o diálogo entre razão e emoção, norteado pela fala explicativa de Morpheu e o ouvido atento de Neo.

Como disse Ernest Lindgren em *The art of film*: “A iluminação serve para definir e modelar os contornos e planos dos objetos, para criar a impressão de profundidade espacial, para produzir uma atmosfera emocional e mesmo certos efeitos dramáticos”<sup>[ix]</sup>.

Avançando no filme, me deparo com outra cena. Neo passa por uma fase de transição. Mesmo tendo sido libertado, sua mente ainda está aprisionada. Por isso, no retorno do mundo real para o “programa de carregamento”. Tudo branco novamente. A câmera toma distância de forma tão rápida, como se fosse o próprio personagem que estivesse em fugindo. Essa evasão fica ainda evidente no

diálogo entre Neo e Morpheu, após seu descanso. O foco se dá em primeiro plano. Ele está de costas para Morpheu, o que simbolicamente chega a mim como a manifestação de seu horror e confusão interior. Neo vivia numa espécie de sono dogmático, inerte às intempéries da vida. Agora a situação é outra. Para entrar no mundo da matrix, ele o fez através de um espelho. De frente para ele, sua imagem começou a se distorcer. Ao tocá-lo, ocorre a mistura, a transformação e passagem. O que isso me sugere?

“Conhece a ti mesmo”. É o que está escrito logo acima da porta que dá acesso ao local onde está o Oráculo. Na ante-sala, um garoto com aparência de um jovem Buda entorta colheres e diz para Neo, num tom profético, que ele precisava ver a verdade: não é a colher que entorta, mas ele mesmo. Sócrates, quando disse: *nosce te ipsum*, resumia ali o conjunto de suas reflexões e pensamentos a respeito do “eu”. Esse exercício do conhecer a si mesmo significa, justamente, o processo pelo qual Neo estava passando. Saber quais seus limites, quais suas barreiras, imposições, quais suas aflições, num exercício constante de auto-conhecimento, era o fundamento necessário e primeiro para a superações de todos eles. O espelho foi o objeto mais utilizado pelo cinema para atualizar Sócrates e o Mito de Narciso. Imagens de si mesmos, os reflexos revelaram, ao longo da história do cinema, da literatura, da pintura, a idéia da dupla personalidade, da confusão mental do personagem ou, em grande medida, o eterno conflito entre o Bem e o Mal. Com Neo, não foi diferente.

Como dar uma dimensão espacial para o “espelho”? Na cena em que Morpheu explica o funcionamento da Matrix, ela se inicia e termina com o elemento “vermelho”. O sinal para pedestres não ultrapassarem a rua está aceso e em primeiríssimo plano. A rua é, de antemão, lugar do movimento. Está associada ao nosso imaginário como o grande símbolo da paisagem urbana. É nela que acontecem os encontros impessoais dos esbarrões, que pessoas tão próximas fluem como uma grande massa uniforme, e são tomadas pela indiferença de quem passa ao lado, enfim, lugar do encontro e do desencontro, do movimento e do estar parado. É o lugar da convivência e da mistura entre essas escalas espaciais. Grande e pequeno, longe e perto convivem na rua.

É lá também que nos deparamos que a potente imagem do “atravessar”. Idéia de transformação, ir para a outra calçada é como olhar para a margem oposta de um rio e caminhar em sua direção. No entanto, como rio é lugar da natureza, a rua vem para dizer da cidade. Ultrapassá-la significa fugir às regras, não seguir ordens estabelecidas, ir para o movimento. É exatamente isso que Neo e Morpheu fazem.

O vermelho se apaga. A multidão segue seu caminho o qual está condicionada. Neo e Morpheu vão de encontro a eles, e são os únicos. A câmera os acompanha em contra-plano e apenas dois cortes interrompem esse quase plano-seqüência: no primeiro deles, um guarda de trânsito está parado, multando. Ele simboliza a confirmação da regra e a punição para aqueles que não a cumprem. Ele olha ligeiramente para Morpheu e Neo, como se eles, por estarem no contra-fluxo, estivessem cometendo uma infração. Morpheu diz: *Você precisa entender que a maior parte dessas pessoas não está pronta para acordar. E muitos estão tão inertes, tão dependentes do sistema, que vão lutar para protegê-lo.*

Quando termina de dizer isso, é o único momento em que o movimento das pessoas é mostrado como uma grande mistura, porém um elemento sobressalta a corrente contínua e vem de encontro a eles: o destoante vermelho. O sinal do proibido aparece mais uma vez e sorri para Neo como se dissesse para ele: eu sei que você sabe. Não é sem motivo que a imagem da Dama de Vermelho se transforma num “Agente”. O fluxo congela. Tudo parte do treinamento.

A idéia do contra-fluxo e da não reprodução inconsciente das coisas nos é mostrada no início do filme. A personagem Trinity está fugindo dos Agentes. Ela, o símbolo da subversão às regras, salta de um prédio para outro. A cena nos sugere isso, justamente por mostrar um movimento de transposição que é visualizado de cima. Num sentido está ela, Trinity, saltando, rompendo as barreiras que são simbolicamente criadas pelo filme: imagens do carro de polícia e do som de sirene, que estão num sentido transversal.

O filme também nos chama atenção para a questão da desigualdade e coloca isso como algo inerente ao ser humano. A relação entre homem-meio fora praticamente destruída. O caos agora sai do universo teórico ou das micro-escalas, para fazer parte da vida daquelas pessoas. Ele existe. A luta é por sobrevivência. É contra a dominação. Diferentemente das imagens utópicas panfletárias, o discurso do filme não se pretende profético, mas como situação dada. Um modo de agir articulado, que manipula e entorpece as pessoas.

Existe também uma parcela pequena que se rebela contra essa situação e vai na contracorrente. Há ainda a natureza, que se encontra em estado de degradação, quase que irreversível. Tudo isso, permeado pela concepção de um mundo que vê e age guiado pela racionalidade como único guia. Em grande medida, essas são imagens que nos são dadas pelo filme. Além delas, ele também nos coloca diante da idéia de mudança e transformação como algo penoso e tributário de um “horizonte distante”. Não é a toa que a pílula que “liberta” é vermelha. Imagens e sons fílmicos que agem no meu imaginário e me ajudam a construir minhas geografias desse cinema.

Outras duas cenas me serviram como porta entreaberta. Por elas, entrei novamente no filme. Na fala reveladora de Morpheu à Neo, no primeiro diálogo pós-libertação, eles conversam sobre a destruição do mundo. Como elemento narrativo dessa cena, o som – importante elemento narrativo – me chamou mais atenção: um estrondoso trovão. Ambos são focalizados de cima, o que chega a mim como um sinal de assombro e também de diminuição de suas condições perante tal situação. Noutra cena, no diálogo do Sr. Reagan com o Agente Smith, eles falam sobre a idéia da ignorância e associam isso diretamente com o discurso das fantasias materiais que o homem tem. Mais uma vez o som participa da cena como personagem. O dedilhar de uma harpa que aparece em primeiro plano. A suavidade e a pureza são imagens que, imediatamente, saltam da tela para tomar conta do meu imaginário. Meu cenário ganha o tom do bucólico e do paraíso. No entanto, o que está acontecendo ali? Uma atividade corrupta norteadada pelo desejo egoísta. A traição se confunde com aquelas belas imagens de agora a pouco: o traidor impõe como condições fornecer as informações para os Agentes, não se lembrar de nada e ainda ser rico e alguém importante no mundo da Matrix. Imagens do Bem e do Mal sendo misturadas.

O filme vive nessa tensão. Reproduzir a idéia da dualidade das coisas e, ao mesmo tempo, colocá-las em convivência. Não é por acaso que Morpheu cita vários mecanismos de alienação coletiva, que não filme são aqueles utilizados pela Matrix para deixar as pessoas inertes ao seu meio e alheias ao mundo. Ele fala da igreja, através do seu sentido último de tentar dar certo amparo às mazelas sociais e individuais. Fala também da televisão, do trabalho e do pagamento das taxas e impostos, como símbolo máximo da ordem e do seguimento inquestionável a essa mesma ordem. Aqueles que não a seguem devem ser exemplarmente punidos, ou, dito de outra forma, descartados.

Assim diz Agente Smith: *Eu digo “sua” civilização porque, quando começamos a pensar por vocês, tornou-se nossa civilização, o que, claro, é a razão disso tudo. Evolução, Morpheu.*

As máquinas acreditam que o ser humano é um vírus, um câncer. Que destrói tudo a sua volta e a si mesmo para sobreviver. O Agente Smith se coloca de igual para igual com Morpheu e fala sobre a classificação da raça humana. Ele retira seu *plug* – que o deixa ligado à matrix – para falar diretamente com Morpheu. Suas palavras: *Eu odeio este lugar, este zoológico, esta prisão, esta realidade, ou sei lá como vocês chamam. Eu não suporto mais.*

Imagens da natureza para criar a separação. Que outras formas posso encontrar para dizer dessa oposição entre homem e natureza? Encontro-me diante de imagens do filme “A Vila”. Entremos nele agora.

\*\*\*

Uma das cenas que mais mobilizou minha imaginação e memória é aquela que ocorre logo após o momento em que o personagem Noah Percy esfaqueia Lucius Hunt: uma cadeira vazia está em primeiro plano e, ao fundo, a floresta. Podemos nos perguntar: na imagem escolhida, que participação tem a cadeira? Como ela – objeto de cena – constrói o sentido do filme? Para onde ela

aponta? O que vem antes e depois dela? Essas nos são questões possíveis para se entender o filme e as questões espaciais que nele tomam existência.

Sentar ali e olhar para a floresta é olhar para si. Entrar nela significa passar e realizar a transformação necessária: mistura dos mundos. Assim como Dante, que sentou na cadeira e percorreu a sua floresta do sonho, para poder entrar no Inferno, ou como um espectador, que senta frente à grande tela e entra no filme, tornando-se parte dele. Sentar é linguagem e narrativa, imaginação e movimento, transformação e preparação, é um e outro, misturas e *quases*.

No cinema, você senta, o seu olhar fixa-se na tela e as imagens farão, por você, os movimentos que seu corpo e seu olhar fariam se você tivesse que realmente movimentar-se para ver tudo o que o filme mostra: voar, penetrar o solo, chegar perto, distanciar-se, e assim por diante [...]

A mistura dos sentidos e dos discursos que aparecem no filme para definir cada local narrativo acontece no seu próprio movimento. A personagem Ivy, vai buscar além-floresta, a salvação que o seu mundo perfeito não contém.

A Cidade – já teve no imaginário das pessoas, o papel da grande imagem da civilidade, ou ainda, o lugar do Bem. Em outros tempos, esse ideário percorre por outros caminhos, quase que se invertendo. No próprio filme a cidade é o lugar do mal. Na verdade, tudo aquilo que além-floresta, partilha dessa concepção.

O filme vai, no seu decorrer, construindo em nós, espectadores, uma narrativa da separação das coisas e ao mesmo tempo, desmontando-a. Lá, a Cidade é dinheiro, violência, ganância, morte, crime, tragédia, dor: o horror, dito em outras palavras. No próprio filme ela deixa de ser.

O pequeno vilarejo – refúgio, abrigo e segurança – é dito como sua negação. Quase como uma espécie de espelhamento, imagem refletida, a Cidade e a pequena vila existem separadas, porque estão juntas, mesmo o filme tentando nos dizer, a todo instante, do isolamento como algo consolidado e natural.

Não é apenas o crime que as une. O próprio meio utilizado para separar os dois mundos, na verdade tem mais força unificadora que. Basta olharmos para o esforço desprendido pelos “criadores” do vilarejo para sustentar o isolamento. Sem precisar ir muito adiante, o impedimento utilizado pelos “Anciões” vinha da própria cidade. Estamos falando do discurso ambiental moderno e de tudo aquilo que lhe é tributário, permitindo por meio deles, a criação legitimada por tais artifícios, de áreas protegidas pelo isolamento ambiental particular, onde a pequena vila estava localizada. Sem isso, ela nem poderia existir: indício da mistura.

Por que na imagem selecionada, a cadeira aponta para a floresta? Na verdade, um assinala para o outro e assim, fica dito deste ambiente. A cadeira é um convite para que fiquemos no *entre* das coisas. Quem sentará nela, ficará de pé em cima, deitará ao lado, ou qualquer outra coisa?

O que se tem aí é uma espécie de “convivência” de temporalidades diferentes. Ou seja, um lugar que, pelo discurso e por determinadas escolhas de uns poucos, cria o imaginário de um tempo pretérito, e que depois vem se mostrar como sendo outro. A convivência desses tempos, que se faz possível via cinema, nos serve de indicativo dessa mesma possibilidade para fora dele. É no cinema e na sua forma de lidar com o tempo, que a geografia deveria se aproximar na tentativa de adensar possibilidades de entendimento com algo que lhe é tão fundamental. Para as espacialidades existentes no filme, verificamos também essa mesma condição de mistura, como os sentidos e discursos sobre a floresta, que veremos mais adiante.

A idéia de auto-reclusão que só aparece a *posteriori* é a grande reviravolta no filme. O isolamento, até então, não é apresentado como escolha, como algo pensado, mas sim como uma situação dada, como condição de vida de uma comunidade qualquer, uma espécie de naturalização daquela situação retratada no filme.

Lugar idealizado, lugar previsto, pensado a partir de um cem números de “pres”, para que se fizesse ali um estilo de vida diferente. Como lugar de refúgio, teve a escolha de seu isolamento como condição de negação de um mundo que se queria deixar para trás. Como utopia, teve nas suas idealizações, o alicerce de um novo mundo, de uma nova comunidade, de um novo modo de vida. Ao tocarmos nele – mundo das utopias – mobilizados pelas imagens do filme, imediatamente somos jogados para a história de uma ilha imaginária, descrita por Thomas More, no livro de mesmo nome. A vila, como local narrativo, nos colocou diante de uma espécie de atualização desta obra literária e do conjunto de idéias e imagens que dali surgiu.

A utopia como isolamento, presentificada no filme *A Vila*, é o primeiro movimento de consolidação da separação já aludida anteriormente. É a idealização de um mundo perfeito que vai criar uma relação de co-existência do *dentro* e do *fora*, ou seja, está posta aí uma dimensão espacial. No entanto, de onde vem àquilo que se pretende por perfeição? De onde vem o idealizado? Tanto na vila como na ilha da Utopia, essa constituição vem da negação de algo.

É de um conhecimento de mundo experienciado que vem os alicerces deste outro que se quer criar. Como numa espécie de antagonia daquilo que ficou para trás, seja além-mar ou além-floresta. Nesse movimento de negação e, por conseguinte, no isolamento, nessa criação de um dentro e de um fora, de um Contém e um Estar-Contido, o que acontece, por princípio, é a validação do mundo que se quer negar e também, a condição de coexistência desses dois mundos. Se uma coisa é tudo aquilo que ela não é, negá-la é dar condição e legitimidade de sua existência.

Assim como na *Commedia*, a cidade de Dite é uma espécie de anti-cidade da Cidade Virtuosa, descrita por *Al-Fârâbi*<sup>xiii</sup>, a vila (dentro) é uma anti-cidade de tudo aquilo que está fora dela. Como também na ilha da Utopia, que é “anti-algo” daquilo que está além-mar. Uma não existiria sem outra.

Essa é a primeira permanência e a primeira grande-imagem que nos é sugerida pelo processo de pesquisa com as imagens fílmicas e a dimensão espacial que ali ganha existência. É com ela – a idéia de utopia – que podemos entender como se dá a relação dos dois mundos criados na constituição de uma separação entre um dentro e um fora. Dois mundos que num primeiro momento se parecem tão distintos, mas que é, justamente pela diferença, que eles se assemelham.

O que a vila nega é a cidade e o modo de vida a ela associado pela narrativa dos moradores para dizer dela: o da violência, da maldade. Isso porque a cidade (fora) para o grupo de pessoas que criou a vila (dentro) tem seus sentidos ligados à morte trágica de entes queridos. Portanto, tudo o que lembrasse ou estivesse ligado a ela, seja direta ou indiretamente, era proibido. Um exemplo disto é a cor vermelha, chamada na vila por *bad color*, a cor do sangue. É ela que veste os monstros que assombram a floresta e simboliza o proibido. São manifestações espaciais e alegóricas que se apresentam, principalmente, nos aspectos relacionados à forma de organização social, da constituição das classes, do arranjo político, da maneira de lidar com os valores e bens materiais.

Tanto na vila como na ilha de Utopia, essas constituições se assemelham. Por exemplo: as necessidades coletivas estão acima das individuais, a “sabedoria” dos mais velhos, o sentido de paz e igualdade, o ambiente familiar, a relação entre o público e o privado, onde a austeridade moral e ética faz da ilha um lugar despido para as atitudes humanas, quase que numa completa transparência, como se eles nem precisassem de paredes para resguardar sua privacidade.

A vila, no entanto, é o lugar dos segredos. Independente disso, uma permanência entre as duas obras é a tentativa de negação do mundo que ficou além e a constituição de algo novo, por completo. Na ilha, o que ela queria negar era o modo de vida do mundo velho. Ela servia então como idealização, como possibilidade de um mundo novo. A vila, também.

Lá, as torres de vigia demarcam a territorialidade e ajudam na justificativa da existência do *local narrativo*. Elas contribuem para a manutenção do isolamento, valorizando o impedimento da mobilidade e a “conservação” das barreiras – reais e simbólicas – que foram criadas pelos moradores para dar vida àquele lugar. As torres são a potência do barreiramento e da separação da vila, em

oposição a tudo aquilo que está fora dela. Elas ajudam na sustentação do muro imaginado e imaginário que ali foi criado, alimentando a existência do dentro e fora.

No entanto, antes do *fora*, existe um *entre*, existe, de certo modo, uma “grade de proteção”, a saber, a floresta. Mas por ser floresta, é assim passível ela de ser transposta. Ela é embrenhável. Não é um muro em si, concreto. Ela necessita de grades que possibilitem o impedimento dessa mobilidade. É ela que possibilita a existência da vila como utopia, é ela que separa, mas também que liga esses dois mundos. A floresta, portanto, é o que torna possível, uma mistura de sentidos.

Proteção e isolamento se confundem no filme. A floresta é onde está a maior força simbólica da obra. É ela a grande imagem mobilizadora e que me faz imergir no filme. É o local narrativo que se configura com maior potencial imagético.

Cabe então perguntarmos: sob que aspectos se manifesta a floresta como barreiramento? Que memórias encontraremos nos planos de fundo fílmicos? Quais são essas “paisagens” que povoam nosso imaginário? Cada uma dessas perguntas é uma porta de entrada. São palavras-imagens que se abrem para o perene diálogo entre obra e universo cultural, político e estético, além filme. Essas são as geografias criadas pelo filme.

## Notas

---

[i] Ver: MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

[ii] ALMEIDA, Milton José de. *Cinema: arte da memória*. Campinas: Autores Associados, 1999. p. 34.

[iii] MARTIN, Marcel, op. Cit., p. 11.

[iv] OLIVERIA Jr. “Chuva de cinema”: entre a natureza e a cultura. In: *Revista Educação: Teoria e Prática*. Volume 9, número 16. Rio Claro-SP, 2001. p. 02

[v] (OLIVEIRA JR. *O que seriam as geografias de cinema?* [2005] Disponível em: <<http://www.letras.ufmg.br/atelaotexto/revistatxt2/wenceslao.htm>> Acesso em: 26 de junho de 2006, p. 01)

[vi] BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Rio de Janeiro: Eldorado, 1989. p. 19

[vii] MATRIX, *Andy Wachowski e Larry Wachowski*. EUA, 1999.

[viii] A VILA. Direção de M. Night Shyamalan. EUA, 2004.

[ix] LINDGREN, *apud* MARTIN, op. Cit., p. 57.

[x] ALMEIDA, op. Cit., p. 25.

[xi] Ver: LE GOFF, Jacques. *Por amor às cidades*. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.

[xii] Ver: OLIVEIRA, Maria do Céu Diel de. *Imagens do Inferno na Commedia de Dante*. Tese de Doutorado. FE/UNICAMP, 1999.