

TRANSPosição DA PAISAGEM NO ESPAÇO FÍLMICO: A CONSTRUÇÃO DE PAISAGENS NOS FILMES PREQUELS DE STAR WARS

Transposition of landscape into filmic space: the construction of landscapes in the Star Wars prequels

Brendo Francis Carvalho¹

Lucas Renato Adami²

RESUMO

Este ensaio analisou a construção simbólica de arquétipos de paisagem em diferentes planetas exibidos no espaço fílmico de três filmes da trilogia prequel da franquia Star Wars (Guerra nas Estrelas), por meio da seleção de dois planetas/cenários de cada filme. A partir de uma articulação entre autores da Geografia Cultural que discutem a paisagem como um produto cultural socialmente construído, e também de autores da Geografia do Cinema, examinou-se de que forma diferentes paisagens foram mobilizadas para contribuir com a narrativa contada em tela e acrescentar elementos simbólicos ao espaço fílmico deste universo. Argumenta-se em direção a ideia de construção de arquétipos de paisagem, generalizações sintéticas a respeito de unidades paisagísticas como desertos, florestas e o inferno, que são largamente utilizadas na cultura popular e que contribuem para a construção compartilhada de uma simbologia da paisagem.

Palavras-chave: Geografia e Cinema. Geografia Fílmica. Arquétipo de Paisagem. Geografia Cultural.

ABSTRACT

This essay analyzed the symbolic construction of landscape archetypes on different planets displayed in the filmic space of three films from the prequel trilogy of the Star Wars franchise, through the selection of two planets/scenarios from each film. Based on articulation between authors from Cultural Geography who discuss landscape as a socially constructed cultural product, and also authors from Geography of Cinema, it was examined how different landscapes were mobilized to contribute to the narrative told in screen and add symbolic elements to the filmic space of this universe. It is argued towards the idea of constructing landscape archetypes, synthetic generalizations regarding landscape units such as deserts, forests and hell, which are widely used in popular culture and which contribute to the shared construction of landscape symbolism.

Keywords: Geography and Cinema. Filmic Geography. Landscape Archetype. Cultural Geography.

1. Doutor em Geografia, Universidade Estadual de Ponta Grossa. brendofc@hotmail.com.

✉ Av. General Carlos Cavalcanti - Uvaranas, Ponta Grossa, PR. 84030-000.

2. Doutor em Geografia, Universidade Estadual de Ponta Grossa. lucasadami18@gmail.com.

✉ Av. General Carlos Cavalcanti - Uvaranas, Ponta Grossa, PR. 84030-000.

INTRODUÇÃO

Este artigo se propõe a fazer uma análise de uma série de paisagens existentes no espaço fílmico de três filmes da Saga Star Wars, considerando como questão de partida entender como determinados arquétipos de paisagens são reapropriados, por parte dos diretores e equipe, para compor o enredo da história. Dessa maneira, elaborou-se um conjunto de análises dos tipos de paisagem apresentados e sua correlação com as atribuições de significados, símbolos e ideias às paisagens em tela.

Dentre as questões analisadas, buscou-se responder por exemplo à questão “por que esta paisagem foi escolhida para compor o filme neste segmento da narrativa?”, explorando assim os significados culturais por trás do processo criativo entendendo que o ato de criação parte de um conjunto de imagens (imaginário) que se relaciona com as experiências e referências espaciais dos sujeitos que as criaram.

Não obstante, este texto divide-se em dois segmentos. No primeiro momento são apresentadas discussões sobre temáticas complementares: como paisagem, espaço fílmico e a própria saga Star Wars por meio da articulação de autores do campo da Geografia e outras referências atinentes à Geografia fílmica. Em um segundo momento apresentam-se os ensaios produzidos, que percorrem o espaço fílmico de dois planetas em cada um dos três filmes da primeira trilogia de Star Wars (*prequels*), embasando-se em diálogos do concreto com o empírico, da dimensão sólida e real, da imaginação, do simbólico.

Como meio de complementar a operacionalização realizada, o ensaio perpassou pelos diálogos entre Geografia Cultural, Geografia do Cinema e Geografia Fílmica para elucidar as compreensões e

correlações do conceito de paisagem e seus significados, cognições e intencionalidades que de forma geral atingem o observador e a sua forma de percepção. Assim, os episódios I, II e III de Star Wars, “A Ameaça Fantasma”, “O Ataque dos Clones” e a “Vingança dos Sith” respectivamente são apreendidos como objetos de estudo para identificação dos arquétipos de paisagem e o posterior desenvolvimento interpretativo de seus planetas, trazendo à tona nuances da realidade, desde a morfologia até seus contextos sociais, culturais, simbólicos e intangíveis. Evidencia-se assim um diálogo interdisciplinar entre a geografia e outras ciências humanas que problematizam as imagens entre o imaginário e o real.

PARTE I – SOBRE PAISAGENS: PAISAGEM CULTURAL, PAISAGEM CINEMÁTICA E NARRATIVA EM DEBATE

A gênese da paisagem moderna como a entendemos e debatemos hoje aconteceu no contexto do Renascimento Cultural europeu, no século XVI. O desenvolvimento de novas formas de ver e representar o espaço configuram elementos essenciais da concepção de paisagem, como a técnica da perspectiva e o estabelecimento de um tipo de pintura feito a partir de um ponto de vista, que reproduzia de forma emoldurada o olhar projetado a partir de uma janela voltada para o mundo externo (Cauquelin, 2007; Besse, 2006). A dissociação entre a paisagem artística e geográfica acontece, no contexto europeu, a partir do movimento artístico conhecido como Barroco Holandês, no século XVII. A paisagem deixou de ser um componente do fundo da tela, um cenário, e passa a configurar o protagonismo da imagem, compondo assim o gênero da **pintura de paisagem** (Alpers, 1999).

Nos séculos posteriores, a paisagem geográfica passou a fazer parte das contribuições teóricas dos geógrafos regionais, que identificaram

nas paisagens uma forma de dividir e classificar unidades paisagísticas do globo a partir de suas características morfológicas visualmente expressas. Assim, ideias modernas de **mundo** e **natureza** foram categorizadas em diferentes tipos de paisagens, através da emergência do pensamento geográfico e científico moderno. Sem esse olhar geográfico não estamos falando em paisagem na Geografia Moderna, mas de **conhecimentos geográficos de mundo**.

Nesse sentido, a **criação de mundos ficcionais** (*worldbuilding*) a partir do imaginário espacial tem sido uma prática de exercício da criatividade humana em diferentes suportes, seja através das tradições orais, os textos sagrados, as imagens, esculturas, pinturas, gravuras, literatura e o cinema. Assim, o espaço que se apresenta em filme é criativo e artificial – o espaço fílmico é construído pelos cineastas de acordo com suas intencionalidades e ideias para compor as imagens em movimento e mobilizar a experiência visual do espectador.

A construção de mundos ficcionais verossimilhantes envolve o processo de criação de cenários, e conseqüentemente, de paisagens ficcionais. A partir desta prerrogativa, nos aproximamos de diferentes entendimentos a respeito deste conceito. O entendimento de paisagem perpassa em um primeiro momento no enquadramento físico, tutelado pela apreensão morfológica que Carl Sauer (2004, p. 23) apresenta como unidade da geografia para associação de fatos, para descrição da forma da Terra que tem seu processo de modelagem não limitado apenas pelo físico, e assim, define-se “[...] como uma área composta por uma associação distinta de formas, ao mesmo tempo físicas e culturais”.

A paisagem enquanto categoria polissêmica e não restrita apenas ao campo da geografia, pode ser lida como um conceito geográfico associado principalmente com a experiência visual dos sujeitos, se

projetando em um golpe de vista que se desdobra até o horizonte (Besse, 2014). A compreensão a respeito da paisagem está sempre inserida num contexto cultural, a partir de valores socialmente compartilhados, e pessoais, no sentido da subjetividade e dos significados simbólicos atribuídos a partir das experiências de vida. Todavia, ao ancoramos nossas interpretações à determinadas bases teóricas, sejam elas tuteladas pelo universo concreto, empírico, ou pelo diálogo complexo (**e complementar**) entre ambos, evidencia-se a necessidade de atribuir os moldes que tais interpretações estão enraizadas, por mais que intersubjetivas e individuais.

Existem determinadas provocações esboçadas em paisagens que fazem com que a ideia e projeção proposta pelo autor e seu filme canalizem nossas apreensões justamente em razão da intencionalidade de determinada cena ou narrativa ser realizada em determinado espaço ou paisagem, independentemente se contornadas pelo mundo real ou pela memória e imaginário representados.

O conceito de paisagem passou por inúmeras transformações, desde seu caráter inicial, moldado pela perspectiva saueriana (morfológica) até as contribuições recentes da virada pós-moderna (processos cognitivos, simbologias, sentidos, etc.) que de uma maneira geral são fundados nas apreensões da Geografia Cultural e da Geografia Humanista (reconhecendo que, o desenvolvimento da ciência geográfica perpassou também pelo ressoar teórico da Geografia Cultural Humanista e antes disso pela Nova Geografia Cultural e pela Geografia Cultural Renovada).

Não obstante às prerrogativas morfológicas sauerianas, os diálogos aqui esboçados na perspectiva de uma complementaridade são conectados às apreensões também culturais, embora simbólicas e subjetivas elencadas por James Duncan (2004), que determina o

âmbito cultural enquanto um **sistema de criação de signos** a partir do qual a ordem social é transmitida, experimentada e explorada. Duncan (2004) ainda apresenta que, através da paisagem, podem ser estabelecidas projeções do ser, de ideias e referências, compreendendo assim um elemento central de um sistema cultural, uma associação de objetos, textos como um sistema de significados (comunicados, reproduzidos, experienciados, explorados etc.).

A partir das contribuições de Duncan (1990; 2004) destaca-se a possibilidade de se ler a paisagem como um texto repleto de significados e de possíveis criações dos mesmos, estruturada pelo viés da relação entre textualidade e intertextualidade, todavia, para alcançar tal relação, esta estrutura perpassa por dois processos concomitantes complementares, tais como a apreensão da cultura e posteriormente da própria paisagem enquanto sistemas de criação de signos, e a retórica da paisagem que possui em seu interior a compreensão da hermenêutica, olhar tutorado pela distinção entre o olhar e interpretação do pesquisador e a descrição da paisagem em si. O desvelar de subtextos intrínsecos a tal entendimento da paisagem está enraizado nas contribuições da Geografia Cultural, em especial, sob a perspectiva das representações, da subjetividade e dos processos simbólicos e cognitivos intrínsecos a paisagem que não ocorrem dissociados da perspectiva material, física, tangível, objetiva etc.

A construção dos ensaios aconteceu pela ancoragem entre a perspectiva morfológica e o universo simbólico, em seu aspecto intangível e intersubjetivo. Toda esta condição, ao interpretarmos uma paisagem a partir de nossas percepções, podem ser conectadas a cenas do real, sejam experienciadas pelo vivido, pelo representacional ou pelo imaginário. Ao vermos um deserto, um canyon, uma sequência de quedas d'água, um vulcão, uma floresta, pode-

se relacionar tais paisagens à temas como a vida, a morte, o renascimento, o amor, o ódio etc. Justamente através deste sentido que "Para compreender a natureza relacional do mundo precisamos 'completá-lo' com muito do que é invisível, para ler os subtextos que estão por baixo do texto visível" (Duncan, 2004, p. 100). Todavia, sabe-se estas colocações são passíveis de discordância e contraposições, pois, enquanto categoria central de análise a paisagem é passível de variadas interpretações pelos seus espectadores considerando a individualidade de experiências do espaço vivido.

No contexto da análise de paisagens em filmes, conceitos complementares da Geografia do Cinema, pertinentes a este debate, são apresentados por Carvalho e Nabozny (2019), em que compreendem a categoria espaço fílmico como um campo das ações que condensa uma lógica de associação entre a representação e a realidade. Em conexão com as exposições de Carvalho e Nabozny (2019), Costa (2009) defende que é no espaço fílmico que se projetam novos mundos que regulam novas formas de interações, convivências, entre outros temas, a partir dos indivíduos, de suas situações e fenômenos. A imagem cinematográfica extrapola a representação de uma porção do espaço ao propor realidades com geografias própria, com potencial de estruturar paisagens, experiências e até mesmo **a vivência do espectador** (Costa, 2009).

A Geografia do Cinema e a Geografia Fílmica debruçam-se sobre processos geográficos intrínsecos à fase de produção de um filme e por fim, sua veiculação (indústria cinematográfica), contudo, a Geografia Fílmica problematiza 'como' significados são construídos para alcançar o espectador em interface com a tecnologia e o ambiente sensorial (Aitken; Dixon, 2006; Fioravante, 2016). Há também a ideia de uma "Geografia Cinemática", discutida por Fioravante (2024), que destaca a importância dos pontos de vista

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars
Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

na proposição de experiências espaciais singulares para cada espectador: “Na sua base, está uma ideia central, a da criação de pontos de vista específicos e que permitem a construção de uma experiência espacial própria, a experiência cinematográfica” (Fioravante, 2024. p. 9).

Diferente do conceito de espaço fílmico, o espaço cinematográfico é visto enquanto mapeamento cognitivo para reafirmar o self apreendendo particularmente o real, como modelo que coloca o modo individual de olhar enquanto observação (práxis), defendendo a crença da possibilidade de ver o real na representação cinematográfica (Aitken; Zonn, 2009). O espaço fílmico está contido no espaço cinematográfico, incorporando assim espaços que não são visíveis ao espectador, mas fundamentais para a construção e contextualização da narrativa (Fioravante, 2019) e pode ser exemplificado também por pinturas e artefatos sintéticos passíveis de montagens e desmontagens.

Fioravante (2019) reafirma que o espaço fílmico não pode ser concebido como locação estática, mas sim através de uma perspectiva dinâmica que une a ação ao lugar. Neste sentido, há um esforço para que os espectadores compreendam que certa ação só poderia ocorrer em determinado espaço ou lugar (perspectiva dialética que engloba ritmo, estética e poder comunicativo). Assim, como apresentado por Fioravante (2018), o espaço cinematográfico não está limitado ao que visualizamos em tela, ele está relacionado ao aparato cinematográfico com o qual o espectador relaciona-se direta ou indiretamente. Desta montagem, os espaços cinematográficos construídos ou naturais podem ser espaços cinematográficos, contendo espaços fílmicos e espaços narrativos.

Para chegarmos à noção de **geograficidade** contida na relação entre o ser e a natureza (Dardel, 2011) expressa através dos filmes e contato com o mundo real, o debate paisagístico se debruça sobre

leituras distintas de paisagem e espaço por pelo menos três campos da geografia, a Geografia Cultural, a Geografia do Cinema e a Geografia Fílmica.

Segundo Fioravante (2019) a paisagem cinematográfica pode ser subdividida em seis categorias: Espaço (área e ação – paisagem como palco); Lugar (sentido e narrativa – realista e com representações icônicas, como crenças, sentimentos, símbolos etc.); Espetáculo (apelo visual e fantasia); Metáfora (social e subjetiva – o autor já pensa no sentido e contexto para alcançar profundidade nos seus espectadores; pode criar vínculos entre o personagem e a paisagem/lugar de forma proposital a tocar o espectador); Trabalho e Função (produto – pode prender sonhos e desejos; e agente social – atua no desenvolvimento local, e na criação de representações); e Meio (locação e realismo – meios pelos quais a paisagem se desenvolve e a narrativa também, assim a paisagem nunca será apenas palco) – ideia fundamentada em Aitken e Zonn (1994) e Aitken e Dixon (2002).

A intencionalidade de se relacionar determinada narrativa em um respectivo contexto paisagístico (atribuindo a este contexto a simbologia associada à morfologia do ambiente) conta com uma esfera de simbolismos associáveis ao místico, ao imaginário, ao romantizado que qualificam um ambiente e caracterizam a relação entre sujeito e natureza. Quanto ao relacionamento para com os espectadores de uma paisagem fílmica, Carvalho e Nabozny (2019) afirmam que se torna essencial relacionar a paisagem (e lugar) com o contexto narrativo, bem como o papel do sujeito espectador no exercício de reconhecimento das respectivas dimensões geográficas. O reconhecimento e tais qualificações é particular e intersubjetivo, constituindo pelos complexos sistemas de valores simbólicos atribuídos à espaços e paisagens a partir da experiência de cada espectador. Desta forma, confere-se “uma importância especial à

paisagem, pois ela se configura como uma paisagem personagem, ou seja, não é apenas o espaço onde acontecem os fenômenos, mas também **faz parte dos fenômenos**” (Carvalho, Nabozny, 2019, p. 34, destaques acrescentados).

Assim, trabalhadas as lacunas que remontam as paisagens debatidas entre espaço físico e simbólico, enfatiza-se que a intencionalidade do cineasta emerge com importância elementar em todas as fases do debate. Tal prerrogativa é central na construção da trama, considerando o espaço como ferramenta intrínseca à criatividade do autor (com escolhas e técnicas), contudo, o espaço físico enquanto visual em sua essência, torna-se também possivelmente ilimitado (Fioravante, 2019).

Destaca-se também a importância da categoria do espaço vivido no contexto da análise fílmica, pois sob essa ótica, o espaço também passível de representação, o que possibilita e potencializa a estrutura geográfica das paisagens cinemáticas, da mesma forma como a experiência do espectador e por consequência suas vivências – reflexão fundamentada em Costa (2009) e Fioravante (2019)¹.

O apelo às características estéticas concorre com o exercício de atribuir realismo, mas também narrativas sociais de determinados contextos e contornos audiovisuais. Enfatiza-se que todas as perspectivas correlacionadas aqui e as interpretações possibilitadas pelos exercícios de correlação, remontam às interpretações geográficas dos filmes. Através do desenvolvimento de tecnologias de computação gráfica e recursos de edição que tornam a imagem

¹ Características do lugar geográfico e cinemático adaptadas por Fioravante (2019): Lugar Geográfico – real; apreendido multisensorialmente; homem é dono de sua capacidade de observação; objeto de vivências e identidades; sem limites (estabelecidos pelos sujeitos); irreproduzível; inalterável; e imutável. Lugar Cinemático – representação do real; apreendido pela visão; o diretor conduz o olhar do espectador; produção artificial de nostalgia e memórias; com limite marcado (tela); reproduzível; alterável; e mutável.

cada vez mais **realista**, entende-se que esta discussão não se limita a natureza da técnica cinematográfica, mas é também sobre concepção e constituição de paisagens enquanto componentes tanto de mundos ficcionais quanto da visualidade dos filmes. Devido ao carácter ficcional **planetário** e por seu pioneirismo no uso misto de computação gráfica e elementos práticos para construção de paisagens, foram escolhidas como objeto de análise três películas da saga Star Wars, sobre as quais discorre a próxima seção.

UMA APROXIMAÇÃO DE STAR WARS – GUERRA NAS ESTRELAS

A franquia Star Wars (Guerra nas Estrelas) foi criada em 1977 com o lançamento de “Star Wars – Uma Nova Esperança” (depois renomeado “Episódio IV Uma Nova Esperança”), e é constituída por nove filmes, dois *spin-offs*, séries animadas, musicais e séries de televisão. Também estão associados à marca centenas de produtos e material de *merchandising*, como brinquedos, produtos colecionáveis, revistas em quadrinhos e livros. De acordo com os dados compilados pelo Nash Information Services no site The Numbers, Star Wars está entre as sagas mais lucrativas da história do cinema, atrás apenas do Universo Marvel.

Cerca de dezesseis anos após o lançamento da trilogia dos episódios IV, V e VI, foi lançada a trilogia de prequels (*prequels*) dos episódios I, II e III, respectivamente iniciando em 1999 com o lançamento de “Star Wars: Episódio I – A Ameaça Fantasma (George Lucas, 1999), “Star Wars: Episódio II – Guerras Clônicas” (George Lucas, 2002) e “Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith” (George Lucas, 2005). Posteriormente, a LucasFilm (empresa fundada pelo criador e diretor da franquia George Lucas) foi comprada pela Disney e uma terceira

trilogia foi produzida, conhecida como trilogia *sequel*. Atualmente, os direitos comerciais da franquia estão sob propriedade da Disney.

O enredo da história sinteticamente discorre sobre como dois grupos com filosofias distintas tentam dominar a galáxia. Os Jedi, associados aos republicanos (e depois, os Rebeldes) apoiando-se na filosofia de sua ordem monástica, e servem os interesses da República galáctica. Outro grupo, os Sith, alinham-se à Confederação dos Sistemas Independentes, separatistas da República. Tanto os Jedi quanto os Sith conseguem realizar feitos extraordinários através da Força – um tipo de energia misteriosa presente em todos os seres e lugares do universo, que pode ser manipulado para os mais diversos fins. Enquanto os Jedi lutam (entre outros aspectos) pela democracia e paz, os Sith trabalharam pela criação e manutenção do Império Galáctico, governado pelo Imperador Palpatine – antagonista que finge ser um político benigno para ocultar sua verdadeira identidade de Lorde Sith. A narrativa concentra-se na família Skywalker, de modo que seus integrantes participam do enredo político, social e dos combates espaciais. Durante os três filmes, as personagens se deslocam entre mundos com diferentes paisagens, criadas para compor uma galáxia diversificada quanto aos cenários de seus planetas.

Para a criação da ambientação cênica e do espaço fílmico da franquia, foram utilizados efeitos práticos (como a construção de cenários em estúdio, manipulação de bonecos e gravação em locações reais) como também computação gráfica digital. O trabalho de dezenas de artistas foi envolvido, desde a criação de artes conceituais para a criação dos planetas, até a composição de objetos cênicos como os sabres de luz e as peças que compõem o

interior das naves espaciais onde se ambienta parte da ação² (e um orçamento milionário entre \$113.000.000 e \$120.000.000 milhões de dólares por filme).

PARTE II – ARQUÉTIPOS DE PAISAGEM

Da mesma forma que personagens podem ser classificados em arquétipos, é possível afirmar que a paisagem nos filmes (selecionados) segue simbologias próprias de determinados arquétipos de paisagem. De forma geral, tais arquétipos debruçam-se sobre a perspectiva representacional, porém, não necessariamente a **representação** problematizada por diversos campos do conhecimento, mas sim, como forma de **espelhar** e **ancorar-se** em concepções verossimilhantes de paisagem que derivam do senso comum.

A ideia de arquétipo surge no contexto da psicanálise a partir de Carl Gustav Jung, e é transposta para a literatura/cinema por autores que analisam como as histórias e os personagens são construídos, como por exemplo a jornada do herói (Campbell, 2007), na qual se estabelece arquétipos para os personagens (Santos; Ferreira, 2015). Essa teoria não se refere à paisagem, mas é interessante porque tanto a contribuição Junguiana quanto a teoria de Campbell estabelecem a categoria arquétipo como um ponto chave para o processo criativo de escrita e *worldbuilding* (criação do universo ficcional).

² As informações oficiais a respeito da produção, bastidores e aspectos técnicos da produção dos filmes de Star Wars pode ser consultada no site oficial da franquia StarWars.com, que sucedeu ao *database*, uma plataforma digital que compilava de forma enciclopédica, informações sobre este universo ficcional. Disponível em: <https://www.starwars.com/databank>. Acesso em 03 de agosto de 2023.

Em Carvalho (2024), discute-se por exemplo como os arquétipos de paisagens são usados no processo de *worldbuilding* em mapas ficcionais de obras do gênero da Alta Fantasia, num contexto ficcional bastante influenciado pelos mundos de Role Playing Game e obras literárias como a saga “O Senhor dos Anéis”. Os arquétipos podem ser usados para simplificar compreensões gerais sobre determinadas cenários, como uma floresta tropical, um conjunto de cavernas, um deserto, e por aprofundados a partir de narrativas para constituírem-se enquanto paisagens particulares no contexto de suas obras. Neste sentido, problematizando o arquétipo enquanto um exemplo ou modelo de representação (Pieri, 2002), trabalhos como o de Fernandes (2020) elencam as recentes transformações realizadas em determinados espaços urbanos (principalmente) em razão dos acelerados processos de urbanização, economia, expansionismo imobiliário etc., que de formas distintas são contemplados pelo “consumo”. Este consumo é ditado por arquétipos que espelhados em outros espaços (paisagens), reproduzem ícones exteriores ao **local**. Para além da crítica que Fernandes (2020) desenvolve sobre efeitos paisagísticos “uniformizantes” em detrimento da globalização, de seus modelos homogêneos, de repetição e reprodução de estereótipos, suas apreensões não são longínquas das reverberações aproveitadas nos raciocínios do ensaio em questão.

Seguindo tal apreensão sobre os arquétipos paisagísticos, torna-se possível elencar em Star Wars alguns elementos da paisagem corroboram para lembrar ou representar espacialidades do mundo real, seja pelo aspecto morfológico ou pela intersubjetividade e pela **geograficidade** que se conecta o imaginário e transpõe elementos sociais de determinadas partes do mundo. Imaginar é existir (Manguel, 2018), assim, estas paisagens criadas e encenadas são vividas (hiper-realidade), confundindo-se original com cópia, real com fantasia, e o imaginário (Baudrillard, 1991).

Nesta apreensão, Corrêa e Silva (2022) em seu trabalho sobre o universo ficcional de “As Crônicas Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa” (Crônicas..., 2005) e sua atenção às correlações da trama fílmica dos elementos climáticos, trazem à tona uma interpelação amparada por reverberações literárias e de aspecto romantizado. As referências mitológicas em *Nárnia* fazem alusões à mitologia grega (principalmente), onde, a partir também do mito de Deméter e Coré-Perséfone, a simbologia está intrínseca às estações climáticas do ano (com relação a ambição, redenção, justiça e principalmente, a paisagem).

O exemplo do mito das estações do ano a partir de Deméter exemplifica a construção de teorias mitológicas para interpretar os fenômenos espaciais da natureza atribuindo-lhe características humanas como sensações e emoções. De forma semelhante, a interpretação de fenômenos naturais segue pela tradição literária ocidental principalmente seguindo a lógica da moralidade cristã, espaços do bem e do mal, o paraíso e o inferno medieval (Kimble, 2013). Na medida em que o pensamento espacial europeu estabeleceu uma forma de ler o mundo, também se estabeleceu um tipo de olhar para com o espaço seguindo seus valores simbólicos e culturais. A narrativa literária contribuiu para a criação de uma *imago mundi* (imagem do mundo) com paisagens sintéticas de ideais espaciais. Dante (1265-1321), Petrarca (1304-1374) e Boccaccio (1313-1375), escritores italianos, são elementais na construção da narrativa moderna (Cavallari, 2013). Dante, por exemplo, construiu seu “Inferno” como um local de fogo e punição, um espaço subterrâneo e cavernoso, que se difundiu pela cultura popular como a paisagem arquetípica do inferno (Heise, 2007). Pode-se citar uma miríade de outras construções literárias de paisagens imaginadas desde o início da Modernidade (séc. XVI), que constituíram e popularizaram uma

leitura simbólica de determinadas unidades de paisagem, como a montanha de Petrarca, um espaço de solitude e contemplação (Besse, 2006). Ou relatos de viajantes, que descreviam a paisagem tropical do Novo Mundo, como uma terra pagã, virginal e pecaminosa (Holzer, 1998).

Neste processo, destaca-se a gradativa atribuição de simbolismo espaciais, especificamente a respeito de paisagens naturais. Dardel (2011) exemplifica através de termos como **a floresta, oceano, montanha, atmosfera e desertos**, como significados simbólicos são atribuídos a conjuntos naturais e homogêneos da paisagem. Esse simbolismo está presente na geografia científica, mas decorre principalmente da **geografia vivida**, explicitada pelos diversos campos artísticos, como também o cinema.

PARTE III – OPERACIONALIZAÇÃO

O campo da Geografia Fílmica é vasto quanto a metodologias e operacionalizações utilizadas em estudos sob esta perspectiva. Existem possibilidades para a análise que partem tanto dos estudos de imagem quanto da própria geografia. Sob a perspectiva imagética, Rose (2002) por exemplo discorre sobre metodologias visuais que podem ser usadas para o estudo de imagens (neste caso, imagens em movimento), percorrendo técnicas e abordagens como análise da composição das imagens, análise de conteúdo (visual), semiologia, psicanálise, análises de discurso e uma gama de metodologias mistas. A autora argumenta que existem outras possibilidades interpretativas para além das que são discutidas em sua obra, a considerar principalmente as perguntas que são feitas em relação à imagem (considerando que os filmes e películas são **imagens em movimento**).

Já a partir da Geografia, a análise é construída a partir das categorias de análise geográfica (como espaço urbano, paisagem, lugar, território, entre outras), considerando como formas de pensar, e conceber tanto o espaço diegético quanto sua relação com o espaço dito real. Assim, o debate dos conceitos geográficos, à exemplo da paisagem, torna-se possível a partir de suas representações em filme, o que proporciona uma reflexão em torno da Geografia Fílmica (Carvalho; Nabozny, 2019).

Com a consciência destas possibilidades e visando produzir um contributo próprio ao campo, optou-se pela construção de ensaios interpretativos, exercícios sobre a paisagem (Besse, 2012), que constituem uma abordagem própria e mais satisfatória no que se refere a exploração dos significados simbólicos deste tipo de proposta. Besse (2012) utiliza a construção de ensaios para discorrer sobre o aspecto simbólico e subjetivo das paisagens. O objetivo destes ensaios não é desvendar algum tipo de 'verdade' intrínseca ou esgotar as possibilidades de significados e simbologias, pois isto seria pretensioso e inexecutável na medida em que os significados são construídos também a partir do olhar e da subjetividade dos espectadores.

Compreende-se a dimensão particular e as limitações teóricas relativas à produção de ensaios, que são essencialmente interpretações particulares dos sujeitos pesquisadores mediadas pela articulação de autores e referências bibliográficas. Mas o que se propõe aqui é um exercício de diálogo e articulação de ideias a respeito de simbologias entre a narrativa e paisagem em tela. Os textos que seguem, ainda que se refiram à filmes com diferentes aspectos técnicos e paisagens completamente heterogêneas entre si, têm como ponto comum, em sua gênese, três perguntas básicas de discussão:

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars

Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

1. Como é construída a concepção e/ou arquétipo da paisagem em tela?
2. Uma vez que se identifica uma concepção arquetípica de paisagem, como o filme se apropria desta concepção para construir sua história?
3. Por que esta paisagem pode ter sido escolhida para compor este momento da história?

Diante destas questões, foi realizada uma revisita técnica das obras, com registros de notas a respeito da paisagem fílmica e dos aspectos visuais, contextuais e considerados relevantes para a construção dos significados simbólicos da paisagem nos filmes selecionados. Em seguida, foram elaborados textos interpretativos com base em três etapas: a primeira, descritiva, na qual identificam-se as características da paisagem e sua relevância em relação a narrativa. A segunda etapa é marcada pela identificação do arquétipo paisagístico do planeta em questão, e uma articulação entre a representação desse arquétipo na cultura popular, considerando livros, filmes e outras mídias nas quais se exercitem possíveis significados simbólicos atribuídos àquela paisagem. Para tanto, buscou-se identificar similaridades entre as paisagens dos filmes e possíveis paisagens do mundo real, considerando que no contexto do espaço fílmico, a paisagem não se restringe apenas à ambientação cenográfica, mas é um elemento ativo construído, em conjunto com a narrativa, para mobilizar as emoções do espectador em direção a determinadas emoções. Sobre este processo, Oliveira Jr. (2012, p. 132) comenta sobre como as paisagens podem contribuir, a partir do simbolismo, para a construção da narrativa dos filmes:

A ambientação assim criada pode tanto ser oriunda das imagens e paisagens de um lugar existente na superfície do planeta, como a cidade de São Paulo ou o deserto do Saara, quanto ser oriunda das imagens paisagísticas da obra de um artista, tal como ocorre no filme *Estrela Solitária*, onde o universo pictórico de Edward Hopper é trazido para o filme, a dar-lhe maior densidade de sentidos e sensações. Ambientações que se originam simultaneamente destas ou de outras maneiras de configurar o espaço no cinema é que levam Stuart C. Aitken e Leo E. Zonn a nomeá-lo espaço – lugar – pastiche.

Em terceiro momento, realizou-se um tipo de síntese, na qual associam-se estes significados externos à narrativa e a construção da paisagem no contexto diegético. Ao todo, foram elaborados seis ensaios sobre três filmes da saga, considerando dois planetas³ (paisagens) predominantes em cada peça:

1. Star Wars – “A Ameaça Fantasma”: Planetas Naboo e Tatooine;
2. Star Wars – “Guerras Clônicas/Ataque dos Clones”: Planetas Kamino e Geonosis;
3. Star Wars – “A Vingança dos Sith”: Planetas Coruscant e Mustafar.

Desta maneira, os ensaios aqui apresentados buscam explorar a reinterpretação simbólica das paisagens a partir dos significados metafóricos culturais que elas têm, e como foram apreendidas pelos artistas que fizeram o filme. Espera-se com este material possa produzir um contributo à discussão da Geografia fílmica e a interpretações da paisagem a partir de uma leitura da Nova Geografia Cultural e da aplicação de suas perspectivas teóricas a um produto

³ De acordo com a Wikia de Star Wars, a bem nomeada Wookieepedia, existem 189 planetas nomeados na Galáxia fictícia onde as aventuras deste universo ocorrem, citados em diversas mídias, entre livros, filmes, jogos e até podcasts.

cultural de massa, como uma ponte de diálogo entre o conhecimento científico acadêmico e a sociedade fora das trincheiras universitárias.

PARTE IV – ANÁLISES PLANETÁRIAS: AS PAISAGENS APREENDIDAS NA PRIMEIRA TRILOGIA DA SAGA STAR WARS

"STAR WARS EPISÓDIO I – A AMEAÇA FANTASMA"

PLANETA NABOO – DESCRIÇÃO

Um planeta paradisíaco, ocupado por humanos que vivem em uma sociedade utópica que coexiste com a natureza, às artes e a política interplanetária. Naboo é um planeta da Orla Média, participante da República e do Senado Galáctico.

Governado pela jovem princesa Padmé Amidala (Natalie Portman), o planeta Naboo é o principal cenário dos eventos de "Star Wars Episódio I – A Ameaça Fantasma". O planeta é administrado por uma civilização humana que não possui exércitos, em uma sociedade na qual proliferam movimentos artísticos e culturais. O acesso a Naboo está sendo assediado por uma organização gananciosa conhecida como Federação do Comércio. Para derrotar os invasores, os humanos de Naboo precisariam da ajuda de outra espécie senciente que habita as profundezas aquáticas, os gungans – que por sua cultura e tradição militares, mantinham um exército capaz de enfrentar as forças droides da Federação.

Naboo é um planeta com clima temperado, coberto por corpos d'água, florestas verdes e grandes pastagens. Ao contrário da maioria dos planetas, o interior de Naboo não é constituído por um núcleo sólido, e sim por um sistema de cavernas e oceanos subterrâneos, utilizados pelos personagens para viajar grandes distâncias. Na superfície terrestre e no espaço subaquático, existem ecossistemas

desenvolvidos com diversificada fauna e flora. É possível identificar regiões de climas mais úmidos, com florestas densas e grandes animais, em contraposição às regiões de campos e lagos, aos pés de montanhas, onde o clima parece ser mais seco.

A paisagem de Naboo é composta por planícies vastas e grandes cachoeiras, mares e lagos, com áreas de escarpas e montanhas em menor quantidade. É descrito pelas personagens que através do núcleo planetário aquático, os mares se conectam através da porosidade da crosta, permitindo viagens pelas profundezas. No fundo do espaço aquático, habitam os gungans, um povo senciente de seres com aspecto anfíbio – réptil que vive em cidades que existem dentro de grandes bolhas de ar.

Já os humanos habitam cidades construídas com arquitetura eclética, filmadas em locais como a Plaza de España, em Sevilla; o Lago Komo e o Palácio de Caserta na Itália. As construções foram baseadas na arquitetura bizantina de domos e abóbadas, como a catedral Hagia Sophia, em Istambul, Turquia.

ENSAIO INTERPRETATIVO – A DUALIDADE DA SUPERAÇÃO ENTRE HOMEM E NATUREZA

Ponto central do enredo do filme, a invasão da Federação do Comércio só pode ser enfrentada mediante a aliança entre os humanos de Naboo e o povo Gungan. É descrito que os habitantes das profundezas não se relacionavam bem com os moradores da superfície, de modo que se isolaram em suas comunidades subaquáticas e se fecharam para o mundo exterior. Da mesma maneira, os povos humanos subestimavam as habilidades dos gungans, considerando-os primitivos e violentos, devido ao fato de manterem um exército. Em contraposição, as cidades, praças

e edificações deste planeta parecem reforçar outra característica específica do povo de Naboo, sua participação na política. As grandes praças e avenidas largas, referenciam a cultura ocidental clássica em grandes desfiles e paradas, bem como fóruns, senados e *Ágora* grega, espaços públicos para discussão, vida coletiva e práxis política. De fato, a trama política da trilogia dos episódios I, II e III se desenvolve a partir dos acontecimentos iniciados em Naboo, e ecoam na posteridade em todo o Senado Galáctico.

Além da perspectiva de planeta da civilização e da política, Naboo é retratado também como um refúgio seguro às ameaças externas da galáxia. Na película seguinte, o planeta passa a ser o refúgio do romance entre Anakin (Hayden Christensen) e Padmé, dois protagonistas da trilogia, bem como autoexílio de Padmé mediante aos atentados que comprometiam sua vida. Nas campinas floridas de Naboo, na orla dos lagos e nos palacetes próximos às encostas escarpadas, Padmé e Anakin se apaixonam. A noção de escapismo é retratada diversas vezes na história, quando Padmé tenta convencer Anakin a fugir dos conflitos e de suas responsabilidades para se juntar a ela num lugar paradisíaco para criarem seus filhos, em uma referência a região dos lagos.

Construído com o intuito de compor paisagens de beleza cênica, Naboo é o planeta que representa a dissociação e posterior concílio entre a humanidade e a natureza, questão chave da narrativa do primeiro filme. Posteriormente, associa-se com a pureza, o escapismo e o amor romântico, uma paisagem bucólica que envolve jovens em processo de descoberta de seus sentimentos. A paisagem bucólica, enaltecida por movimentos literários como o Arcadismo, no séc. XVII, e o escapismo (*fugere urbem*), descritos já em obras clássicas como o *Decameron*, do autor italiano Boccaccio (séc. XIII), remetem à necessidade de se voltar ao campo e à natureza para se encontrar

respostas e a segurança que a civilização (representada pelo planeta Coruscant, discutido a seguir), não conseguiria mais lhes propor.

Por fim, a contraposição entre a superfície e as profundezas é também explorada na construção das paisagens fílmicas acerca deste planeta. A superfície, verde e vívida, iluminada e paradisíaca, se contrapõe com as profundezas oceânicas escuras, misteriosas e hostis, onde habitam perigos desconhecidos. Como perspectiva presente nas referências fílmicas, o simbolismo sobre o “desconhecido” é representado neste mundo submerso pela escuridão quando as personagens viajam de submarino e encontram e criaturas que, a cada revelação, são apresentadas cada vez mais com tamanhos superiores a qualquer outra criatura viva.

PLANETA TATOOINE – DESCRIÇÃO

Um planeta árido, desolado e distante na Orla Exterior, com poucas cidades, e estas dominadas pela criminalidade e povoadas por aqueles que pretendem evadir-se das autoridades.

Tatooine é um dos planetas mais explorados pela franquia Star Wars, aparecendo em séries, filmes, quadrinhos e vários outros produtos visuais ligados à saga. A paisagem de Tatooine é referente a diversos tipos de desertos áridos terrestres. Existem regiões com grandes dunas de areia, cânions, poços de areia movediça, planícies rochosas e desfiladeiros escarpados. Predominam as grandes planícies, não há nenhum rio nem vegetação natural.

A atividade comercial é profícua, com mercadores e pilotos de toda a galáxia se encontrando para comercializar e contrabandear produtos. Os fazendeiros locais produzem água, através de máquinas condensadoras de umidade. As cidades localizam-se em vales, possuem uma arquitetura modular e com cores claras. As residências

rurais também são subterrâneas, a fim de propiciarem ambientes mais frescos do que à superfície.

Neste planeta não há Estado nem representação política com a República Galáctica. A ausência de ordem pública torna roubos, sequestros, escravidão, apostas e a criminalidade parte cotidiana da vida da população, que parece estar habituada com o modo de vida nesta paisagem. O mais próximo de um tipo de administração pública que existe em Tatooine são os clãs de criminosos como os Hutt, que governam a região de Mos Espa e Mos Eisley. Além de comandarem gangues de mercenários, eles também promoviam corridas de *pods*, um tipo de entretenimento bastante perigoso que entretinha a população.

Uma das características mais marcantes da paisagem de Tatooine é a presença de dois astros, dois sóis no céu. Apesar de desértico, Tatooine é habitada por vários povos endêmicos, como o Povo da Areia, os Jawas e caçadores Tusken, seres humanoides que têm sua própria cultura para sobreviver no deserto. As filmagens das cenas de Tatooine aconteceram nas localidades de Djerba, Matmata, Tozeur, Medenine, Ksar Hadada, Chott el Jerid e La Grande na Tunísia, Death Valley na Califórnia e Yuma no Arizona.

ENSAIO INTERPRETATIVO – A HOSTILIDADE INTRÍNSECA DO DESERTO

O arquétipo da paisagem do deserto representa narrativamente a contraposição do homem ao meio em que vive. Desde as histórias bíblicas nas quais os hebreus ou Jesus atravessam provações no ermo, até em obras como “O Pequeno Príncipe” (Exupéry, 2009), a paisagem desértica é associada com o desafio de sua transposição, a sobrevivência e por fim, a volta para a civilização. O deserto é sinônimo de escassez de recursos, sede, pobreza e local de morada

de animais e seres perigosos, quando não outros humanos também hostis – basta verificar a representação preconceituosa e tradicional dos povos originários norte-americanos. A paisagem do deserto foi largamente utilizada pela filmografia de filmes do gênero Western, em todo tipo de narrativa que contrapunha o homem versus o ambiente, em primeiro momento, mas também a narrativas do homem versus o homem, em referência ao momento de ocupação do Oeste americano no séc. XIX e início do séc. XX. A ausência do Estado, a ideia de uma terra sem lei, são ideias popularizadas pelo gênero Western em relação à paisagem do Far West. Seja em “Lawrence da Arábia” (1962), “O Bom, o Mau e o Feio” (1966) ou até mesmo “Os Dez Mandamentos” (1956), filmes clássicos da indústria cinematográfica que se passam no deserto, esta paisagem representa um desafio a ser compreendido e transposto por vezes de forma física, por vezes de forma moral.

Mas a referência correlata mais similar à Tatooine é outro exoplaneta da ficção, Arrakis, da série Duna, de Frank Herbert (1965). Além dos seres gigantesco que vivem sob as areias e que representam perigos para os forasteiros, Duna também traz a ideia de um planeta inteiramente desértico e de um povo, os Fremen, capazes de sobreviver e habitar em harmonia com o meio hostil. De fato, a leitura do deserto enquanto inabitável é bastante europeia e ocidental, e a criação de povos que coexistam com o deserto parece seguir um modelo dos estudos da geografia clássica, como os trabalhos de Humboldt e Ritter que apontavam para **gêneros de vida** específicos. A ficção parece retratar os povos que habitam o deserto com o mesmo **gênero de vida** dos povos beduínos do Oriente Médio e da região norte da África – seja pela vestimenta, pelo transporte montado em animais ou até mesmo pela caracterização de suas moradas, tendas desérticas características de povos nômades.

Em termos literários, a partir da teoria conhecida como a “Jornada do Herói” (Campbell, 1985), a ambientação de Tatooine faz parte do conflito a ser superado pelos protagonistas (personagens versus o ambiente). Para além da paisagem desértica, com referências hostis para o desenvolvimento da vida, o planeta tem seu complemento com competições perigosas, apostas e desconfianças, o que fazem com que o simbolismo aqui proponha uma hostilidade **instrínseca** e distanciamento da civilização – algo similar a concepção de deserto no gênero Western.

Na trilogia dos episódios I, II, e III, mais do que a paisagem originária do jovem Anakin Skywalker, Tatooine compõe o desafio inicial que compõe a jornada do herói – a superação do isolamento, da pobreza e da miséria que lhes eram impostos pela vida no deserto, e o desenvolvimento do personagem que utiliza suas habilidades para atingir os objetivos e sair do planeta. A relação de Anakin com Tatooine é explorada em diversos diálogos durante os filmes da trilogia, desde sua aversão à areia, conforme relata em conversa com Padmé durante o episódio II, como sua relação de ódio pelo Povo da Areia que escravizou sua mãe e a levou à morte.

Se para a Anakin estar em Tatooine é frustrante e limitador, para Luke Skywalker (seu filho) e Rey (no episódio IX), essa relação é completamente resignificada, após a experiência e aprendizado que estes têm através das histórias que vivem pela galáxia – uma ideia de contemplação, nostalgia e pertencimento. Para Anakin o **deserto contínuo** é a morte de seu potencial enquanto futuro Jedi, representando uma vida a ser abandonada. Para outras personagens futuros, é a paisagem que remete ao começo da saga e a origem de uma família.

“STAR WARS EPISÓDIO II – O ATAQUE DOS CLONES”

PLANETA KAMINO – DESCRIÇÃO

Kamino é um planeta oceânico da Orla Exterior, governado por uma raça alienígena com grande conhecimento de tecnologia e que se posiciona de forma neutra perante os conflitos entre a república e os separatistas.

O planeta Kamino é um astro de características oceânicas, com chuvas constantes. Localizado em um sistema estelar externo à Galáxia de domínio Republicano, ao sul do Labirinto Rishi, este planeta é habitado por kaminoanos, seres altos e elegantes, misteriosos e resguardados, dotados de grande inteligência e domínio de tecnologias, em específico, às de criação e desenvolvimento de clones. O planeta Kamino não possui superfície sólida, pelo menos não ao nível acima do mar. As edificações presentes, nas quais os kaminoanos desenvolvem sua tecnologia e constroem os Clones, são sustentadas no fundo oceânico, não são edificações flutuadoras. Mas, apesar de tempestuoso, com chuvas em predominância e mar a todo horizonte, torna-se simbolicamente inviável para a ascensão da vida humana.

Os kaminoanos são seres com a aparência de alienígena clássico: corpos altos e esguios, sem pelos e com aparência humanoide. Eles habitam construções que emergem do oceano e se estendem tanto para a superfície quanto para as profundezas dos mares, e ali possuem grandes laboratórios, centros de treinamento militar e uma fábrica de um exército de clones. O clima sempre nublado e a paisagem escura do ambiente externo contrastam com o ambiente interno onde habitam os kaminoanos, um espaço que simula

ambientes hospitalares e laboratoriais, com o uso de luz branca e cores claras.

ENSAIO INTERPRETATIVO – HORIZONTE OCEÂNICO

A água por si só tem cognições e referências paisagísticas de calma, abundância da vida, entre outras perspectivas literárias e um tanto quanto romantizadas. Porém, não no caso de Kamino, a única projeção possível seria algo parecido com o mito grego de Atlântida ou uma ilusória cidade flutuante, mas, cabendo às referências reais, a paisagem presente em Kamino não traz à tona a percepção da vida, o simbolismo do habitat, muito pelo contrário, pelo menos nas apreensões e interpretações do presente ensaio, Kamino não possibilita a vida humana, a carência de estruturas naturais sólidas carrega processos cognitivos que facilmente são assimilados à paisagens do medo, do sufoco e de uma tentativa eterna de fuga uma vez presente em meio à suas águas que, como a paisagem presente no filme expõe, possui contornos sombrios, muito além de uma apreensão romantizada.

A paisagem aquática e tecnológica de Kamino evoca o tema da clonagem humana e da questão genética. Kamino é per si um grande laboratório distópico, um espaço que simula a esterilidade hospitalar ao mesmo tempo em que a água é abundante, e sobre a qual a vida se desenvolve. Existe uma dualidade de emoções evocadas pela narrativa em Kamino: por um lado, a desconfiança e o senso de hostilidade que o Jedi Obi-Wan Kenobi sente ao chegar ao planeta, que parece bastante perigoso e hostil externamente, mas é surpreendente acolhedor e seguro quando se adentram suas construções. Kamino parece funcionar como uma metáfora ao ventre e a manipulação genética – ao mesmo tempo que contrapõe a água

e a gestão de vida, parece querer ejetar e desconstruir a presença humana ali justamente porque a missão do Obi-wan se propunha a ser secreta e mentirosa – O ambiente artificial de criação de clones, mas ao mesmo tempo, um lugar em que o Jedi não deveria estar.

As interpretações aqui esboçadas podem até mesmo deter-se apenas à morfologia para significar a impotência da vida e ascensão do medo neste ambiente, pois, a abundância da água nesta paisagem, determina aqui não apenas um simbolismo referenciado ao imaginário do desafio, do selvagem, ou da perseverança frente ao domínio da natureza, muito pelo contrário, torna-se enfática a representação paisagística de um espaço fílmico que situaria o ser humano em meio ao “atlântico” infinito, desesperados e sem uma mínima apreensão da imaginária e ilusória esperança.

PLANETA GEONOSIS – DESCRIÇÃO

Um planeta da Orla Exterior repleto de cânions rochosos e planícies desérticas, no qual uma sociedade militar funcional de alienígenas insetóides comanda as fábricas e indústrias que constroem as armas e o exército dos separatistas.

Geonosis é um planeta com características áridas formado por rochas e solos muito avermelhados. A paisagem é tomada por afloramentos e formações sedimentares, bem como planícies desérticas ásperas e regiões de dunas de areia alaranjada. A atmosfera respirável do planeta é tomada por céu crepuscular e tempestades de areia. Cenário do segundo ato do filme “Star Wars: Episódio II”, é um planeta habitado por insetóides sencientes que compõem uma sociedade própria. Em seu interior existem grandes fábricas e indústrias protegidas em cavernas subterrâneas em meio à paisagem. O planeta não possui cidades, mas existem construções entalhadas

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars

Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

entre cavernas e rochedos, provavelmente como proteção para grandes tempestades de areia. Também foi a primeira capital da Confederação dos Sistemas Independentes, um tipo de Estado separatista da República Galáctica.

As cenas de batalhas acontecem em meio a grandes planícies tomadas por tempestades de areia, além de penhascos, monólitos e grandes rochedos que perfuram a superfície. Um aspecto importante da paisagem de Geonosis é a forma como as construções dos geonosianos se mesclam com a característica rochosa do planeta. São muitos túneis, cavidades e grutas secas, como um grande cupinzeiro. Nos complexos sistemas de túneis e cavernas, existem também estruturas arquitetônicas de grande impacto visual, como um grande coliseu, onde eventos públicos de combate acontecem, incluindo a execução de prisioneiros.

Em Geonosis os membros da Federação do Comércio, agora também Confederação dos Sistemas Independentes Separatistas da República, mantém uma grande fábrica de produção de droides, armas e naves espaciais, sendo palco da primeira batalha das Guerras Clônicas entre as tropas separatistas e o exército de clones da República. Este povo era contratado para criar material bélico em larga escala, devido à riqueza mineral de seu mundo e seu domínio de tecnologias militares. Os geonosianos parecem cultivar apreço por atividades de combate, devido a existência de um coliseu em seu planeta e a estrutura de produção de armamentos. As fábricas de droides incluem grandes metalúrgicas e siderúrgicas, com linhas de produção extensas para fabricação de um exército em massa.

ENSAIO INTERPRETATIVO – O PLANETA CUPINZEIRO

Geonosis é um planeta fabril, a primeira e principal base da Federação do Comércio, e os geonosianos são grandes construtores

e projetistas de armas. A Estrela da Morte, a estação espacial capaz de destruir planetas inteiros, é um projeto geonosiano, bem como os indivíduos e suprimentos do exército droide que ameaçou Naboo e agora os sistemas aliados à República. Geonosis funciona como um grande cupinzeiro, tanto pelas porosidades e estruturas que se projetam pelas rochas, como pela cor avermelhada e pela característica física dos seres que compõem essa sociedade.

A ideia de que os geonosianos são uma sociedade organizada, mas não uma civilização, com uma cultura complexa, está associada principalmente com alguns elementos que vão constituir a cultura funcional destes seres e dessa civilização. Embora tenham vasto conhecimento tecnológico e capacidade de produção industrial completamente automatizada, os geonosianos são retratados como uma população pouco intelectualizada: eles não possuem um idioma inteligível aos humanos, têm atitudes violentas e por vezes provocativas, e tem como meio de diversão a execução de prisioneiros de forma pública no coliseu. Contudo, conforme a fala do Mestre Obi-Wan Kenobi, Geonosis é “Tão incivilizado” ao se referir aos soldados que utilizam armas de fogo contra os Jedi.

“STAR WARS EPISÓDIO III – A VINGANÇA DOS SITH”

PLANETA MUSTAFAR – DESCRIÇÃO

Um planeta vulcânico, onde se mineram derivados da lava que escorre em rios na superfície e que serve de esconderijo para os separatistas da República.

Mustafar é um planeta rochoso e vulcânico, coberto por nuvens piroclásticas e de solo e rochas muito escuras. O planeta serve como refúgio dos líderes da Confederação dos Sistemas Independentes, que são traídos e mortos por Darth Sidious (O Imperador) e

Darth Vader, ainda na forma de Anakin Skywalker. A traição de Skywalker culmina em uma batalha contra seu amigo e mestre, Obi-Wan Kenobi, na qual o jovem lord sith acaba sendo desmembrado e queimado vivo. Ele sobrevive à batalha, é resgatado pelo Imperador e passa a vestir o tradicional traje preto lustroso de Darth Vader.

Mustafar foi concebido como um planeta configurasse simbolicamente a fúria e o ódio que dominavam o personagem de Skywalker, que é capaz de agredir seu interesse romântico (Padmé Amidala) e tenta matar seu melhor amigo (Obi-Wan Kenobi). Conforme o conflito entre os dois guerreiros de sabres de luz se intensifica, a paisagem expressa a tensão: explosões de lava, erupções e a destruição das estruturas industriais aumentam a dramaticidade da cena. Não há espécies nativas ou cidades em Mustafar. O planeta é representado como uma confluência de feições vulcânicas sem nenhuma outra atividade a não ser a mineração industrial. Mustafar é um planeta que parece indiferente à vida, mas que se manifesta quando do combate entre antigos aliados, agora rivais.

ENSAIO INTERPRETATIVO – O ESPAÇO VULCÂNICO COMO INFERNO

Desde a Antiguidade Clássica, os subterrâneos foram associados com a existência da morte, de deuses e criaturas malignas, bem como espaço da penitência e da ignorância (considerar o mito da caverna de Platão). Já o fogo (ou a erupção vulcânica) pode ser associado com a ira dos deuses e titãs (Mito de Prometeu, episódio da erupção do Vesúvio em Pompéia 79 d.c. e do fim de Sodoma e Gomorra (Gênesis, cap. 19). Os vulcões são elementos paisagísticos utilizados para representar perigo e punição aos homens. Em Pompeia, o Vesúvio destrói e elimina as profícuas cidades de Herculano e

Pompéia, episódio que traumatizou a vida na antiguidade clássica. Em várias histórias das tradições romanas, o Vulcão (expresso pelo deus romano Vulcano) é o espaço de forja (construção) e de punição, com alguns dos Titãs (deuses primordiais da Teogonia grega) sendo forças destrutivas da natureza – tais como terremotos e vulcões. No âmbito da ficção e da literatura, o italiano Dante, em “A Divina Comédia” (1304-1321), mapeia e especializa os círculos do inferno, descrevendo entre sua paisagem e seus tormentos.

A partir da Divina Comédia, o fogo passa a representar também a punição, e o submundo de fogo se torna a paisagem da tormenta e do castigo e tormenta do inferno católico. Além de espaço de penitência e danação, o inferno também é o lócus dos demônios. Os seres alienígenas da confederação dos sistemas independentes se escondem neste planeta, e são eliminados impiedosamente.

O uso do fogo e do vulcão para representar a dualidade e confusão mental de Anakin é a metáfora visual da criação do próprio Darth Vader, tomado pelos sentimentos negativos, cruel, de forma que a paisagem mental de Anakin se extrapola para o espaço diegético.

O cenário do vulcão não é o mesmo cenário da montanha. Ele é inerentemente um espaço inabitado de perigo constante e instabilidade – onde ocorrem sacrifícios, mortes e traições. Na trilogia “O Senhor dos Anéis” (Tolkien, 2001), o Vulcão Orodruin é o início e o fim da saga, e sua erupção marca também a destruição do Um Anel. De fato, ambientes vulcânicos são narrativamente peremptórios – não é possível parar ou deter os fatos que se desencadeiam ali, à exemplo:

1. A traição do Imperador aos líderes da Federação do Comércio, com o Sith Darth Vader matando a todos os separatistas e encerrando as Guerras Clônicas;

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars

Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

2. O ataque de Anakin à Senadora Padmé, sua amada grávida, que vai levar a sua morte e a orfandade de seus filhos na trilogia VI, V e VI.
3. A batalha entre Obi-Wan e Anakin, que resulta no fim de Anakin e na criação de Darth Vader.

Na história, as palavras-chave que motivam o ex-jedi são medo, raiva e sofrimento, os conflitos internos e a dualidade entre ser um cavaleiro Jedi, e lutar pelo bem coletivo, se restringindo aos seus princípios e aceitando o inevitável e irrefreável sofrimento causado pela morte, parte natural da vida – ou – tornar-se um cavaleiro Sith, e enfrentar a morte, trair seus princípios e colegas da ordem, aniquilando opositores e inimigos políticos. Mais uma vez, essa dualidade é explorada na paisagem: os vulcões de Mustafar expressam toda a violência e irreversibilidade do conflito entre os dois, que perigosamente acontece em um local de vulnerabilidade e intensidade.

PLANETA CORUSCANT – DESCRIÇÃO

Coruscant é o planeta central da Galáxia de Star Wars, sede da República Galáctica, do Senado e da Ordem Jedi. É também o centro político, econômico e social da galáxia, com o aspecto de uma grande conurbação planetária, o extremo da civilização galáctica.

O planeta é uma grande massa urbanizada, sem que seja possível distinguir qualquer tipo de natureza ou ambiente que não tenha sofrido ação antrópica. Coruscant, o planeta da civilização, é também um planeta ambíguo. Em certos momentos, no alto de sua fotografia urbana e dos edifícios com centenas de andares de altura,

a cidade é retratada como segura e civilizada, luminosa e densamente povoada. Além dos carros e veículos voadores, imensos espaçopostos e estações de cargas, megaestruturas dominam a paisagem do planeta megalópole. Mas é uma urbanização que segue a dinâmica da hiper circulação, não necessariamente com espaços verdes como praças e parques, e sim, estruturas funcionais, hiper vias e mega aglomerados funcionais de moradia, energia, trabalho etc.

Porém, conforme a saga se aproxima de seus momentos dramáticos, as cenas ligadas à corrupção de Anakin são filmadas em espaços interiores, privativos (como o gabinete do Chanceler) ou a noite (como na execução da Ordem 66 e a traição de Anakin à Ordem).

Ainda durante outros episódios desta trilogia, estruturas que fornecem energia e até mesmo os pátios e becos, bares e aerovias são detalhados em cena, com grandes *outdoors* luminosos e um trânsito aéreo bastante intenso, aproximando-se de cenários e paisagens retratados em filmes de futuro distópico como “THX 1138 (1971), “Blade Runner” (1982) e as animações “Akira” (1991) e “Ghost in The Shell” (1996).

ENSAIO INTERPRETATIVO – A HIPÉRBOLE DO ESPAÇO URBANO

Coruscant é a hipérbole da paisagem cultural de Sauer, uma distopia da aglomeração urbana e do futurismo cyberpunk (considerar Blade Runner 2077). A extrema verticalização e a total antropização do espaço, sem a presença de qualquer elemento natural na superfície, como árvores, montanhas, campos ou florestas, dão conta de um planeta completamente tomado e transformado pelas ações da civilização.

A superpopulação de Coruscant se justifica pelo planeta ser, como descrito nos filmes, a capital da República. A ambiguidade visual

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars
Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

é explorada entre o domínio das forças do bem – Conselho Jedi, Senadores, forças da República – durante o dia, com uma fotografia bastante clara e ambientes externos. Já os Sith e as traições do imperador acontecem durante a noite, ou até mesmo na órbita de Coruscant – o ataque inicial de rapto do Chanceler acontece na atmosfera do planeta que é mostrado à noite, mas quando Anakin pousa a nave da Federação em um espaço porto, o período é diurno.

A simbologia do dia e da noite prevalece também, mesmo quando as forças do bem tentam contra as forças 'do mal'. A Ordem 66, a traição de Anakin e a morte de Padmé acontecem à noite em ambientes fechados e até mesmo em frente a grandes janelas.

A ideia da *urbem* como um espaço de isolamento e indiferença é algo vastamente explorada pela construção visual de Coruscant. São centenas de milhares de pessoas, e eventos importantes que acontecem diante de janelas para a ambientação externa – mas o ambiente é tão grande, tão indiferente, que a microescala da vida na cidade é suprimida pela dimensão arrasadora de sua paisagem. Não existe vida social compartilhada em Coruscant fora das instituições – a não ser no nível do solo. O grande espaço aéreo que domina a paisagem (Dardel, 2011) é também um espaço de queda, de solidão e de instabilidade.

Assim também é Coruscant: se por um lado é o planeta urbano onde as bases institucionais da Galáxia se constroem e se organizam, também é o planeta onde o perigo se infiltra entre os aliados, e as traições acontecem em frente às grandes janelas. Em várias perspectivas, é possível se perguntar o que Sauer pensaria se visse a paisagem ultra urbanizada de Coruscant.

CONCLUSÃO

Assim como muitas sagas cinematográficas de grande impacto na cultura popular, a trilogia *prequel* de Star Wars também recorre a

arquétipos de paisagem para compor os cenários e espaços fílmicos. O simbolismo intrínseco a esta interpretação dialoga solidamente com o espaço fílmico, apreendendo muito mais do que o "visível". Os simbolismos de determinada paisagem não se limitam a obviedade dos elementos em cena, pois são ressignificados e reinterpretados por cada espectador em seu universo de apreensões etc. – a singularidade da experiência cinemática (Fioravante, 2024).

Nesta perspectiva, nota-se que a paisagem transposta vai além da sua apreensão inicial ditada pelo horizonte visual tal conceito pode ser entendido enquanto elemento geográfico repleto de significados e possível de ser lido enquanto texto com signos e símbolos (Duncan, 2012).

Não obstante às prerrogativas aqui traçadas, em diálogos baseados nas reflexões sobre geografia e cinema por Fioravante (2020), torna-se possível explorar a paisagem cinematográfica (esta enquanto conceito, fundamentado na ótica morfológica saueriana em princípio, mas com contornos pós-modernistas em torno de processos cognitivos) enquanto meio de dialogar e provocar o espectador. A paisagem não é apenas um plano de fundo cênico, mas existe intencionalmente. Os filmes nos apresentam paisagens (planetas) conectadas com a narrativa, contextos e subjetividades dos personagens em tela. Quando problematizam-se narrativas de suspense, perigo, medo, colocam-se paisagens que refletem o provocar destes sentidos nos espectadores, porém, não apenas sob suas características morfológicas, mas principalmente pelos simbolismos e signos intrínsecos ao perigo e inospitalidade de um planeta, por exemplo, repleto de magma e escuridão, como Mustafar, ao mesmo tempo que o fogo presente representa o renascer, neste caso, de um personagem do filme agora com características sombrias (Anakin Skywalker - Darth Vader).

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars
Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

A primeira trilogia de Star Wars busca colocar o espectador em uma imersão nas paisagens, qualificando esta experiência enquanto fundamentada pelo espaço vivido. Para assegurar determinados sentidos, metáforas, fantasias, experiências e geograficidades (Dardel, 2011), na relação do homem com a natureza. A equipe produtora dos filmes assegura provocações espaciais que estimulam àquelas sensações que a paisagem e a narrativa vêm à expressar, como medo, fúria e escuridão em Mustafar (planeta vulcânico), artificialidade e topofobia em Kamino (oceânico); a dificuldade da ascensão da vida em Tatooine (arenoso) e Geonosis (rochoso), pela civilidade e indiferença da vida hiperurbana em Coruscant (centro da ordem estelar – lugar da burocracia e das construções verticais) ou pelas belezas naturais e riqueza de água e verde notada em Naboo (florestal). Todas estas características morfológicas dialogam solidamente com a narrativa e são complementadas pelas criaturas e arquitetura.

Em alguma medida, esses arquétipos de paisagem são também estereótipos espaciais, que são reproduzidos e reapresentados em um *blockbuster* cinematográfico para milhões de espectadores. Essa construção simbólica é, portanto, replicada e se faz presente no imaginário do público impactando a forma como paisagens similares são percebidas e ressignificadas em nosso mundo - fora da tela.

Por fim, em conclusão, mas também ampliando horizontes investigativos, o presente ensaio problematiza a transposição de arquétipos de paisagem que concorrem como meios de conectar o imaginário e o real, o vivido e o percebido, que vêm à ser complementares, para enfatizar a paisagem enquanto elemento primordial para entender os Episódios I, II e III de Star Wars enquanto trama e narrativa totalmente dependente também das paisagens nas quais as cenas são alocadas. O ensaio então busca ser um

contributo ao diálogo com a Geografia e o cinema, que recorre a geografia (mas não necessariamente do pensamento produzido pelos geógrafos) para construir, por exemplo, as geografias ficcionais criativas em histórias que aconteceram há muito tempo, em uma galáxia distante. ○

REFERÊNCIAS

- CRÔNICAS de Narnia, *As: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa*. Direção: Andrew Adamson. Produção: Andrew Adamson, Mark Gordon, Douglas Gresham, Vicent Sieber, Melvin Adams. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 2005.
- AITKEN, Stuart C; ZONN, Leo E. Re-Apresentando o lugar pastiche. In: CORRÊA, Roberto L; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Cinema, música e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009. p. 15-58.
- AITKEN, Stuart C; DIXON, Deborah P. Imagining geographies of film. *Erdkunde*, v. 60, n. 4, dez., p. 326-336, 2006.
- ALPERS, Svetlana. **A arte de descrever**: a arte holandesa no século XVII. São Paulo: EDUSP, 1999.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Trad. Maria João Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BESSE, Jean-Marc. **Ver a Terra**: Seis Ensaios Sobre a Paisagem. Trad.: Vladimir Bartolini. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- BESSE, Jean-Marc. **O gosto do mundo**: Exercícios de Paisagem. Trad. Annie Cambe. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 2007.
- CARVALHO, Brendo Francis. **Cartografias criativas de cartógrafos ficcionais**: técnica, referência e estilos. 2024. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2024.

Transposição da paisagem no espaço fílmico: a construção de paisagens nos filmes prequels de Star Wars

Brendo Francis Carvalho e Lucas Renato Adami

CARVALHO, Brendo F; NABOZNY, A. Paisagem e lugar na configuração do espaço fílmico pós-apocalíptico de WALL-E. **Geograficidade**, v. 19, n. 1, p. 30-42, 2019.

CORRÊA, Gabriel V; SILVA, Imaíra P. de A. da. Entre o Inverno e a Primavera, "Nárnia Acontece": paisagem, liberdade e opressão em O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa. **Humanidades e Inovação**, v. 9, n. 01, p. 121-134, 2022.

DARDEL, Eric. **O Homem e a Terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DUNCAN, James S. Landscape as a signifying system. In: DUNCAN, James, S. **The city as text: the politics of landscape interpretation in the Kandyan Kingdom**. Cambridge University Press, 1990. p.11-24.

DUNCAN, James S. A paisagem como sistema de criação de signos. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Paisagens, textos e identidade**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2004. p.91-133.

FERNANDES, João L. Arquétipos e paisagens: simulacros e anatopias geográficas nos territórios contemporâneos de consumo, lazer e turismo. **Biblos**, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, n. 6, v. 3, p. 169-191, 2020.

FIORAVANTE, Karina E. **Geografia e Cinema: A produção cinematográfica e a construção do conhecimento geográfico**. Tese (Doutorado em Ciências) Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

FIORAVANTE, Karina E. Geografia e Cinema: a releitura dos conceitos de espaço, paisagem e lugar a partir das imagens em movimento. **Ateliê Geográfico**, Goiânia, v. 12, n. 1, p. 272-297, abr., 2018.

FIORAVANTE, Karina E. O cinema, o fílmico e o cinemático: reflexões e possibilidades para a Geografia. **Gavagai – Revista Interdisciplinar de Humanidades**, v. 11, n. 1, p. 38-59, 29 out. 2024.

MANGUEL, Alberto. Posfácio. O Bairro das Letras. Trad.: João Moita. In: TAVARES, G. M. **O Senhor Walser e a Floresta**. Lisboa: Relógio d'Água, 2018. p.43-47.

MOVIE Franchises. **The Numbers**, n.d. Disponível em: <https://www.the-numbers.com/movies/franchises/sort/World>. Acesso em: 03 de Agosto de 2023.

NAME, Leo. O Conceito de Paisagem na Geografia e sua Relação com o Conceito de Cultura. **GeoTextos**, v. 6, n. 2, p. 163-186, dez. 2010, p.163-186.

OLIVEIRA JR., Wenceslao M. de. Lugares Geográficos e(m) Locais Narrativos: um modo de se aproximar das geografias de cinema. In: MARANDOLA JR., Eduardo; HOLZER, Werther; OLIVEIRA, Lívia de (orgs.). **Qual o Espaço do Lugar?** São Paulo: Perspectiva, 2012. p.119-154.

PIERI, Paolo F. **Dicionário Junguiano**. São Paulo: Paulus & Vozes; Praia das Rocas, 2002.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials**. Londres: Sage Publications, 2002.

SAUER, Carl O. A Morfologia da Paisagem. In: CORRÊA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). **Paisagem, tempo e cultura**. 2ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2004. p.12-74.

STAR WARS, A ameaça fantasma. George Lucas (Lucasfilm) / Rick McCallum. São Francisco, CA (E.U.A.): Lucasfilm. 1999.

STAR WARS, Ataque dos clones. George Lucas, Jonathan Hales / Rick McCallum. São Francisco, CA (E.U.A.): Lucasfilm, 2002.

STAR WARS, A vingança dos Sith. George Lucas / Rick McCallum. São Francisco, CA (E.U.A.): Lucasfilm, 2005.

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. Volume único. Traduzido por Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Submetido em dezembro de 2023.

Aceito em março de 2024.