

A CAVERNA NO CINEMA:

ANÁLISE PRELIMINAR DE PAISAGENS NATURAIS E SIMBÓLICAS

THE CAVE IN THE MOVIES: PRELIMINARY ANALYSIS OF NATURAL AND SYMBOLIC LANDSCAPES

Luiz Afonso Vaz FIGUEIREDO* - lafonso.figueiredo@gmail.com

Luiz Eduardo Panisset TRAVASSOS**

Anderson Soares da SILVA***

* SBE/USP/FSA/GESMAR.

** SBE/PUC-Minas/Universidade de Nova Góricica-Karst Research Institute/Eslovênia.

*** UNICASTELO/GESMAR.

Abstract

The aim was a preliminary analysis of technical and scientific and also symbolic aspects in-circuit cinema films, produced between 1959 and 2009. We used 72 films related to the theme cave. The material was registered in their own spreadsheets and analyzed by its symbolic and technical-scientific contents. The data were obtained on Home Video, sites specializing in film (IMDb, Allmovies, Adoro Cinema, and others) and in analysis of filmic texts and their relation to studies on natural and symbolic landscapes. It was observed that there is a negative imaginary world around the idea of the cave, this fact has been reinforced and appropriated by film production. The movies selected about caves are always accompanied by the excitement of the unknown and the discovery, interspersed by the adventure, the hideout, while feelings of fear are most evident in *Batman*, from the protagonist's relationship with the bat, even as a determinant of the genesis the hero. In the film *Dead Poets Society* the cave appears as pleasant place and a sense of freedom, fraternization, but the aura of being something hidden. It is hoped that studies suchlike promote actions on environmental education and training speleological more appropriate to spread the environmental and cultural role of the caves, allowing activities to protect the speleological world heritage.

Introdução

As cavernas possuem valores ligados aos sonhos, aos estímulos da imaginação oprimida, amores ocultos, lugar de mistérios, descobertas, câmara secreta, ou mesmo moradia, Bachelard (1990; 2000) ajudou-nos nessa tarefa de identificar os devaneios decorrentes das imagens subterrâneas.

Na produção cinematográfica esse simbolismo é potencializado e é oferecido ao espectador de forma mais definitiva ou não, de acordo com a visão do autor/roteirista, do diretor, sofrendo por vezes influências também dos produtores ou patrocinadores.

Do ponto de vista analítico, o ensaio realizado por Travassos (2007a; b), permitiu obter elementos para um aprofundamento no psiquismo e simbolismo cavernícola presentes em produções cinematográficas. Nesse estudo o autor refletiu sobre o papel do carste nas obras de ficção, verificando o imaginário na literatura, cinema e mídia.

(...) para muitas pessoas o simples fato de escutar a palavra caverna é suficiente para provocar sentimentos negativos e, principalmente, claustrofóbicos, com imagens de um mundo sombrio habitado por demônios e outros seres. (TRAVASSOS, 2007b, p. 62).

Essa pesquisa reforçou que as representações das cavernas aparecem tanto no cinema quanto na literatura, mesmo porque muitas vezes os filmes são releituras das obras literárias, como em *Crônicas de Nárnia*, *Harry Potter* e *Senhor dos Anéis*. O autor identifica, ainda, diversas paisagens do medo, tal como analisada por Tuan (2006), sejam nesses filmes de aventuras fantásticas, de ficção científica ou de ação. Mas esse imaginário negativo das cavernas é o preferido dos filmes de terror, tais como os recentes: *Abismo do Medo* e *A Caverna*. (TRAVASSOS, 2007b, p. 66-67).

As locações e cenários naturais prediletos, quando se fala em paisagens cársticas são a Romênia, Eslovênia, México, Nova Zelândia, Escócia e Inglaterra, em casos raros também retratam regiões brasileiras, como a Chapada Diamantina no filme *Turistas*, por possuir um carste típico. (TRAVASSOS, 2007b, p. 66).

Em sua discussão final, o autor ressalta que as obras analisadas foram identificadas como as mais clássicas e puderam ser divididas em dois "mundos" diferentes, um ficcional e outro da paisagem real. Ele considera que estas questões são fundamentais para compreender os valores da paisagem cárstica e as formas para se buscar a sua preservação. (TAVASSOS, 2007b, p. 69).

O objetivo do presente trabalho, ligado à Comissão de Antropoespeleologia da Seção de História da Espeleologia (SBE), foi realizar uma análise preliminar dos aspectos técnico-científicos e simbólicos presentes em filmes de circuito cinematográfico, produzidos entre 1959 e 2009.

Foram identificados 72 filmes-título que possuíam conteúdo ligado ao tema caverna. O material foi cadastrado em fichas próprias e analisado pelo seu conteúdo simbólico e técnico-científico. Os dados foram obtidos em videolocadoras, filmes em cartaz, sites especializados (IMDb, Allmovies, Adoro Cinema, You Tube, entre outros).

A base teórica da pesquisa enfocou a geografia cultural (ROSENDHAL; CORRÊA, 2001a, b; CLAVAL, 2007) e a geografia humanística (TUAN, 1980; 2006; GRATÃO, 2006). Também foram utilizados materiais sobre análise fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994; PEREIRA, 2000; VADICO, 2001; MELANI, 2006; ITO; NOGUEIRA, 2007), além da relação entre cinema e os estudos da paisagem (STEWART, 2004; PECKHAM, 2004).

Análise filmográfica geral

O filme mais antigo analisado foi *Beast from Haunted Cave (1959)*, o que traduzido seria *A Fera da Caverna Assombrada*, indicando uma ênfase para terror/suspense. Outro antigo filme cadastrado foi *Sette contro la Morte (1964)*, produção italo-germânica, distribuída nos EUA em 1965 com o título *The Cavern*, em virtude de retratar a vida de um grupo que se refugia em uma caverna e fica preso, durante a Segunda Guerra Mundial, tem um forte apelo sensual para os padrões da época.

Das obras analisadas, 48 (66,7%) delas foram distribuídas no Brasil a partir de 2000. Predominaram os filmes do gênero aventura, ação ou fantasia (48,6%), seguidos de terror/suspense (13,9%), ressaltando que alguns dos classificados na categoria anterior também podem apresentar doses de suspense ou terror associadas. Apenas cinco filmes analisados se tratam de animações, apesar que *Beowulf* também é um filme de animação.

Os filmes que tratam das cavernas como foco principal da trama, são do gênero terror e suspense, o que indica uma utilização excessiva desse imaginário negativo ou pejorativo da caverna no cinema, predominando visões sobre monstruosidades, deformação ou bestialização. Por

outro lado, em outros filmes a caverna apresenta aspectos de aventura, descoberta e aprendizagem.

Tabela 1: Dados gerais dos filmes -tema/década

CATEGORIA FÍLMICA	N (déc.)	% (déc.)
Terror/suspense	10	13,9
1. Beast fr. haunted cave (1959)		
2. The Cave living death (1966)	1970 (2)	
3. Mortos de Fome (1999)	1980 (0)	
4. Morcegos (2000)	1990 (1)	
5. Vampiros assassinos (2005)	2000 (7)	
6. A caverna (2005)		
7. A caverna maldita (2005)		
8. Caverna maldita (2006)		
9. Abismo do medo (2006)		
10. Turistas (2007)		
Drama/Romance	11	15,3
1. The Cavern (1965)		
2. Guerra do fogo (1981)	≤1970 (1)	
3. Passagem para a Índia (1985)	1980 (4)	
4. Tribo caverna dos ursos (1986)	1990 (3)	
5. Soc. Poetas Mortos (1989)	2000 (3)	
6. Lancelot (1995)		
6. O paciente inglês (1996)		
8. Robinson Crusoe (1997/2003)		
9. O Naufrago (2001)		
10. Cartas de Iwo Jima (2006)		
11. Verão para toda a vida (2007)		
HQ/super-herói/desenho/games	7	9,7
1. O Fantasma (1996)		
2. A máscara do Zorro (1998)	≤1970 (0)	
3. Lara Croft (2001)	1980 (0)	
4. Scooby-Doo (2002)	1990 (2)	
5. Batman Begins (2005)	2000 (5)	
6. Homem de ferro (2008)		
7. Hulk (2008)		
Animação/desenho animado	5	6,9
1. A era do gelo (2002)		
2. Irmão urso (2003-2006)	≤1970 (0)	
3. Selvagem (2006)	1980 (0)	
4. Kung-Fu Panda (2008)	1990 (0)	
5. Space chimps (2008)	2000 (5)	
Outros (comédia/infantil)	4	5,6
1. The cave girl (1985)		
2. Trapalhões-monstros (1989)	≤1970 (0)	
3. Evolução (2001)	1980 (2)	
4. Xuxa e o tesouro (2004)	1990 (0)	
	2000 (2)	
Aventura/ação	11	15,3
1. Indiana Jones (1981-2008)		
2. The Goonies (1985)	1970 (0)	
3. A guerra do ouro (1990)	1980 (2)	
4. Caçadoras de aventuras (1995)	1990 (3)	
5. A múmia (1999-2001)	2000 (6)	
6. Pequenos espíões 2 (2002)		
7. Piratas do Caribe (2003)		
8. A lenda do tesouro... (2004-2007)		
9. Speed Racer (2008)		
10. James Bond: quant. solace (2008)		
11. Um amor de tesouro (2008)		
Ficção/fantasia	24	33,3
1. Star Wars (1977-2005)		
2. Duna (1984/2007)	1970 (1)	
3. Coração de Dragão (1996)	1980 (1)	
4. Tropas Estelares (1998)	1990 (2)	
5. Dangeous&Dragons (2000-2005)	2000 (20)	
6. O Grinch (2000)		
7. Senhor dos Anéis (2001-2004)		
8. Harry Potter (2001-2009)		

9. A máquina do tempo (2002)		
10. Matrix (2003)		
11. Ataque dos dragões (2004)		
12. King-Kong (2005)		
13. Crônicas de Nárnia (2005-2008)		
14. Eragon (2006)		
15. Transformers (2007)		
16. Beowulf (2007)		
17. Em nome do rei (2007)		
18. Crônicas de Spiderwick (2008)		
19. Viagem-centro da terra (2008)		
20. Cidade das Sombras (2008)		
21. Outlander (2008)		
22. Invasores cidade perdida (2008)		
23. Montanha enfeitada (2009)		
24. Star Trek (2009)		
TOTAL	72	100,0
	≤1970 (4)	≤1970 (5,5)
	1980 (9)	1980 (12,5)
	1990 (11)	1990 (15,3)
	2000 (48)	2000 (66,7)

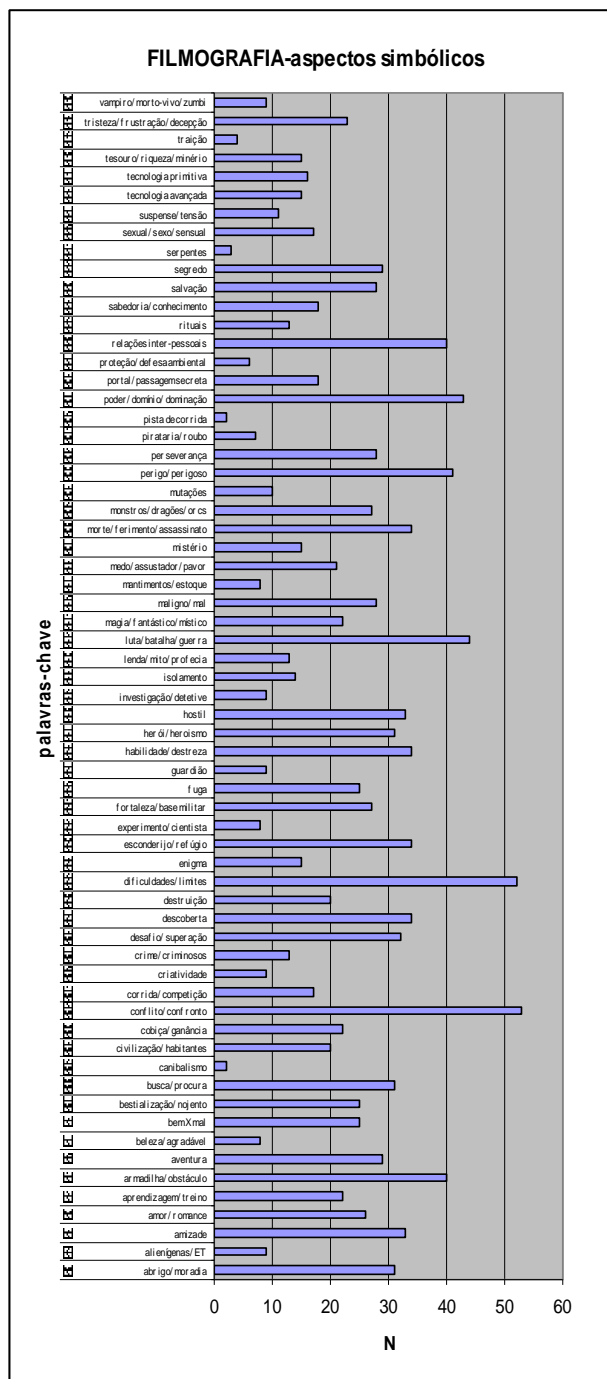
Com relação aos aspectos simbólicos foram escolhidas 64 palavras-chave usadas como indexadores dos filmes, os quais foram submetidos a essas palavras e classificados, partindo do estudo preliminar de Figueiredo (2001). A Tabela 2 demonstra a frequência simples da distribuição dos indexadores.

Os resultados destacaram que a imagem da caverna na amostra filmica contém aspectos relacionados com situações de conflito e confronto, gerando dificuldades, expondo limites. Em muitos filmes ficaram retratadas situações de luta ou batalha, as questões de poder e dominação. Reforçam, ainda, situações de perigo, armadilhas e obstáculos, quase intransponíveis, gerando ferimentos ou morte. O estudo também identificou que as cavernas aparecem como abrigos, moradia, esconderijo, refúgio, com ênfase em ambiente hostil. Por outro lado, aparecem momentos de desafios, superação, busca e procura, onde estão presentes aspectos das relações interpessoais envolvendo amizade, descoberta, habilidades e do heroísmo.

Do ponto de vista dos aspectos técnico-científicos, as imagens trabalhadas retratam a paisagem cárstica, como meio físico, mesmo que artificial (cenários). Observa-se na Figura 1 e na Tabela 3 uma predominância de palavras que representam aspectos da tipologia das cavernas, predominando imagens do endocarste, feições internas, com destaque para os salões internos e para os formatos dos condutos e galerias, destacando-se os ambientes amplos nos enquadramentos de filmagem, mas também os estreitamentos e as redes labirínticas. Os pórticos de entrada também são

retratados nas filmagens, assim como a presença de paredões e penhascos.

Tabela 2: FILMES-aspectos simbólicos



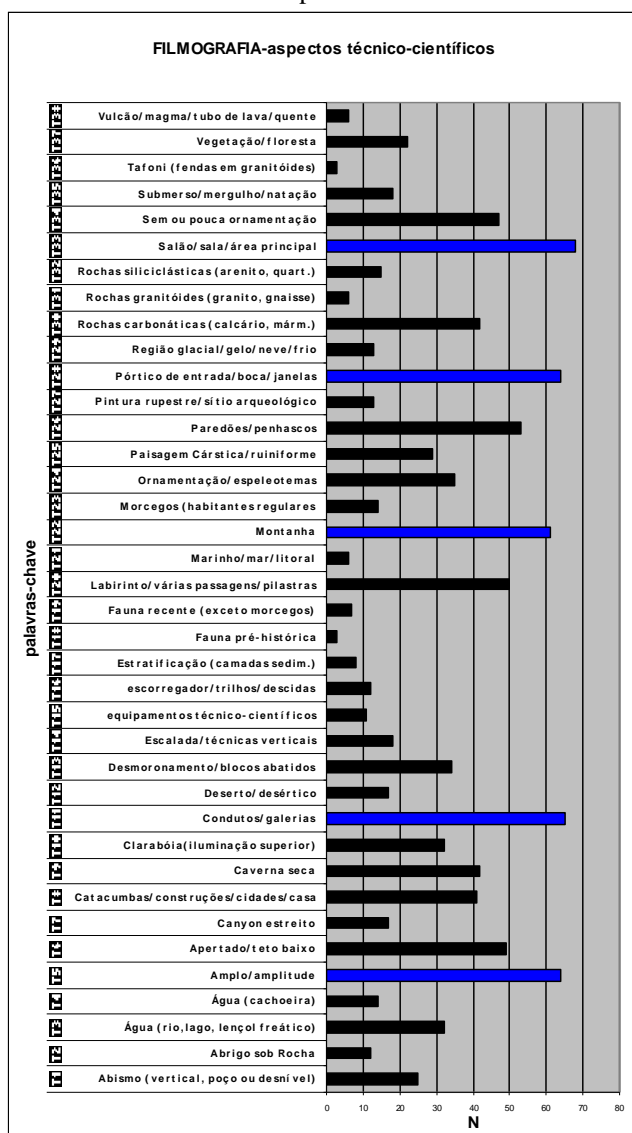
As cavernas estão muitas vezes associadas à presença da água, como em rios, lagos, cachoeiras, estando outras vezes relacionadas com o mar ou regiões litorâneas. Esse fato se deve à visão da água como agente formador e modelador das cavidades e geralmente aparece nas grutas reais.

O último destaque vem por conta do exocarste, imagens externas, a paisagem cárstica, feições

ruiniformes, com pontes e cones cársticos (mogotes). Uma questão a ser frisada é a ausência da fauna cavernícola nas cavernas cinematográficas, mesmo os morcegos, que são habitantes regulares. Quando os morcegos aparecem são associados aquele conteúdo negativo e horripilante, como vampiros que atacam sem dó, sendo então motivo de ênfase filmográfica, entretanto, muitas vezes eles acabam sendo substituídos por algo mais apavorante como aranhas e insetos gigantes, monstros, dragões e *orcs*.

Como exemplo de material de divulgação, destaca-se um dos quais está carregado de conteúdo simbólico negativo. As fotos de divulgação e o cartaz do filme *A Caverna* já demonstram o que está por vir no enredo. (Figura 2).

Tabela 3: FILMES-Aspectos técnico-científicos



Análise fílmica de obras selecionadas

Os filmes selecionados permitem um mergulho no simbolismo cavernícola, com diversos tons específicos, apesar de também apresentarem algumas similaridades. A seleção feita foi a seguinte: *Sociedade dos Poetas Mortos* e *Batman Begins*, desse modo conseguiu-se abranger duas das principais categorias fílmicas: drama e ação (HQ).

Dead Poets Society [Sociedade dos Poetas Mortos]

O filme tem como base o romance e adaptação feita por Tom Schulman, premiado pelo Oscar de melhor roteiro original, e teve como diretor Peter Weir e o ator-protagonista Robin Williams, como o controverso e instigante professor de literatura, John Keating. O enredo é construído em torno da descoberta por alguns jovens calouros, de uma rígida escola-internato, da existência de uma sociedade secreta onde os alunos se refugiavam em uma caverna próxima de um rio que cruzava a floresta para lerem livremente os clássicos da literatura, principalmente, os proibidos pela escola.

A trama é conduzida pela sedução poética causada pelo estranho e provocativo professor Keating, um dos antigos membros da DPS. Ele já dá mostras de sua personalidade logo na primeira aula da turma, ele sussurra, *carpe diem* (proveitem o dia), e ele começa a contagiar a turma, uma das frases do início é “tornem suas vidas extraordinárias”.

Os alunos descobrem no anuário da escola aspectos da vida de Keating e sua relação com a DPS. Ao perguntarem para o professor sobre a Sociedade, ele faz uma menção apaixonada à memória do que foi a DPS, após o deboche de um dos rapazes, ele dizia: *não éramos só caras, não éramos uma organização grega, éramos românticos, não só líamos poesia, deixávamos ela derramar de nossa bocas como mel. Espíritos voavam, mulheres deliravam e deuses eram criados.*

Após toda essa apologia ele desvia abruptamente a conversa e pede para eles rasgarem aquele documento, dizendo que a administração atual não veria com bons olhos. Mas, isso ao invés de desmotivar o grupo, só os instigou mais e o próprio professor põe lenha na fogueira deixando, sem prévio aviso, um livro de cinco séculos de poesia, que era usado para a abertura dos encontros da DPS.

O grupo de alunos está alvoroçado pela idéia de rebeldia e a aura de descobertas, mediadas pela caverna e pela descoberta poética, claro que cada

um tem uma perspectiva diferenciada pela aventura descortinada.

O grupo junta roupas de frio, lanternas, comida, procura a caverna no mapa e partem em busca desse desconhecido que os fazia *formigar*, no sentido de *agitação* como proposta por Bachelard (1990, p.45-46).

A cena da ida para a caverna à noite é marcante; facho de luzes de lanterna correndo e dançando no meio da floresta, e tudo transcorre como se os garotos estivessem em uma volta no tempo, volta na história, de volta às sociedades secretas, há uma excitação no ar, o que será que os esperava.

A entrada da gruta não é grande, uns dois metros. O salão interno abriga umas oito pessoas, mas possuem alguns tetos mais baixos, o que leva um dos rapazes a bater a cabeça por duas vezes durante o filme. A poesia de abertura da DPS é de Henry David Thoreau, uma dos fundadores da ecologia profunda: *fui à floresta porque queria viver de verdade, eu queria viver profundamente e tirar toda a essência da vida. Fazer apodrecer tudo que não era vida e não, quando eu morrer, descobrir que não vivi.*

O encontro do grupo, reabrindo a DPS causou certa euforia nos rapazes, e transcorreu com as clássicas e repetitivas histórias aterrorizantes sob a luz das lanternas, que não chegam a lugar algum e até uma certa conotação sexual, quando um dos garotos abre uma revista masculina, mas por trás da mulher nua ele tinha feito uma poesia que agradou o grupo. Em vários momentos que o grupo vai para a caverna a situação é sempre de descobertas, sentimento de liberdade. Eles são levados por danças e músicas tribaílistas, cada um apresenta suas descobertas artísticas, poesia, declamação e música, ou como o Dalton preferiu chamar, poemúsica, como a que ele produziu com um saxofone; começa muito confuso, como um caos e termina brilhante, tocando a alma do grupo. Havia na caverna uma série de bugigangas, que eram levadas para lá transportando a caverna para o estágio de quase-morada, uma segunda morada, como as tradicionais casas-na-árvore. Um dos objetos centrais é um velho abajur que fazia a vez de deus da caverna.

Essa viagem promovida pela DPS na vida desses garotos acaba levando a descoberta do sexo oposto e isso cria um conflito interno no grupo. Há todo um ritual de sedução e poesia na caverna, liberdade, cigarros, mulheres, bebidas. Toda essa excitação e clamor de liberdade levam à rebeldia fatal no desfecho do filme, que acaba tragicamente com o

suicídio de um deles. O professor Keating quando criticado pelos alunos por não ter dado uma atenção maior ao caso de Neil, rebate “*eu falei para tirar a essência da vida, não se afogar nela*”.

A caverna utilizada foi montada em um cenário de estúdio, pois as locações de campo não eram suficientes para as filmagens e havia o problema de luz, para resolver isso foi preparado na caverna artificial um furo, que fazia a função de clarabóia, foi criado um ambiente perfeito com espeleotemas, gotejamento e tudo mais. O diretor afirma que a história do cinema está repleta de cavernas mal feitas, ele até gostaria de fazer um livro sobre isso, por isso a equipe técnica se esmerou em fazer algo que estivesse bem próxima da realidade e que pudesse dar conta das necessidades filmográficas.

Batman Begins [Batman: o começo]

No caso desse filme o foco dado, logicamente, foi o da aventura, do super-herói, e novamente se revelam os heróis ctônicos, neomitos. O protagonista é um jovem milionário e que convive com seus medos e remorsos. A caverna é representada por esses medos, sendo usado o morcego como símbolo máximo para a gênese do herói. A história poderia ser dividida em quatro grandes eixos:

1º. eixo-Pesadelo (medo apavorante)

Momento 1- Quando Bruce Wayne, ainda criança, fugindo de Rachel em uma brincadeira, acaba caindo no poço abandonado existente no terreno da Mansão, ele é “atacado” durante uma revoada de morcegos e desmaia. O pai de Bruce o resgata e explica que os morcegos não estavam atacando, ao contrário, estavam fugindo de medo dele. A frase do pai é emblemática: *todas as criaturas sentem medo*, a qual é rebatida pelo garoto: *até mesmo as assustadoras?*; o pai: *principalmente as assustadoras*. Outra frase importante: *Porque caímos?* Bruce responde: *para aprendermos a nos levantar*.

Momento 2- Ao assistirem uma ópera (Fausto) com cenas de estranhos animais, morcegos-homens dependurados em cordas, acaba estimulando o imaginário do garoto, gerando medo novamente, que pede para os pais irem embora, por causa disso, ao saírem pelos fundos, são vítimas de um assalto a mão armada, que acaba levando à morte dos pais de Bruce à queima-roupa. O garoto carrega o peso de se achar culpado pela morte dos pais. Nessa situação

tem seu primeiro contato com o bom policial, Gordon.

2º. eixo- Penitência/treinamento- (medo que agride e o seu controle)

Momento 3- Bruce adulto sai pelo mundo, passando por privações e provações, está preso como bandido comum, em uma prisão budanesa. O motivo de ele estar ali é treinamento, uma série de brigas com muitos indivíduos, para descarregar sua raiva e aprender lutando. O contato com Henri Ducard, leva-o para um campo de treinamentos, que irá ampliar seus conhecimentos sobre artes marciais, concentração, força, agilidade.

Momento 4- Durante a estratégia de treinamento é estimulado por uma planta alucinógena que faz acentuar os medos de uma pessoa, no caso dele é um bando de morcegos que o atacam. Ducard tem uma fala interessante: *Identifique-se com as trevas, controle seus medos*. Esse será ponto de ruptura, o retorno de Bruce para a sociedade de Gotham City.

3º. eixo- Geração do super-herói, (medo que aproxima)

Momento 5- Retorno de Bruce, que agora está na fase *playboy* se redescobindo. Vê sua cidade sendo acabada por causa da marginalidade e corrupção. Ele começa a pensar uma forma de aproveitar seu treinamento. Com seu fiel mordomo confidencia: *Como Bruce, como homem, eu sou de carne e osso, posso ser ignorado e destruído...mas como um símbolo, posso ser incorruptível, posso ser eterno*. Ele começa a procurar esse símbolo, alguma coisa elementar e aterrorizante. Em uma situação dentro de casa com a presença de morcegos na Mansão Wayne, acaba o estimulando a controlar o medo e ir ao poço fatídico de sua infância. Desce de rappel, entra rastejando em um conduto que termina em um amplo salão de caverna, o pórtico de entrada é escondido por uma grande cachoeira. Acende uma luz, vê milhares de morcegos em todo o teto e paredes da caverna, ao se levantar lentamente eles entram em revoada, dando rasantes no seu corpo e rosto, daí surge a imagem simbólica do herói que ele queria: **Batman**.

Momento 6- Sua primeira participação como paladino não dá muito certo, e ele acaba se machucando. Retoma o contato com Gordon. Ele entra em contato com Lucius Fox, o engenheiro de armamentos das empresas Wayne, ao qual pede para retirar os protótipos de equipamentos desenvolvidos

para guerra, para ele usar, diz que é para espeleologia. Entre os equipamentos está o traje protetor, feito para infantaria avançada; o tecido eletrostático, constituindo a sua capa, que permite transformar em uma asa-delta e o Tumbler, um jeep-tanque híbrido de grande autonomia. O próprio Bruce desenha o traje do Batman e vai testando o equipamento. Ao ser perguntado por Alfred: *porque morcegos?* Ele responde: *morcegos me assuntam, é hora dos meus inimigos compartilharem desse pavor*. Aqui percebemos que o medo que assunta é o mesmo que aproxima, simbolizado pelo animal cavernícola, determinando a coragem e a luta contra o que oprime, uma parte da aventura.

4º. eixo- ação (medo compartilhado)

Momento 7- Batman entra em ação, desbancando a rede de corrupção, atacando os bandidos. Organiza formas de prever as ações de marginais. Monta uma base na *batcaverna* com alta tecnologia. A dupla personalidade de Bruce começa a entrar em conflito, pois de dia é o *playboy* farrista e desmiolado, à noite o justiceiro mascarado. Está no ar que existe uma trama maquiavélica muito maior em andamento. O Espantalho, psiquiatra corrupto e mau caráter, já apareceu e mostra o seu poder, utilizando drogas alucinógenas voláteis que acentuam os medos das pessoas.

Momento 8- No desfecho da história, Bruce já comprovou o poder da droga, se salva porque Lucius desenvolve um antídoto. A trama se revela quando se descobre que o espantalho está apenas preparando a disseminação em massa da droga no ar. O plano é de Ra's al Ghul, que se descobre como sendo o próprio mestre de Bruce, Henri Ducard, que pretende levar Gotham ao caos, vaporizando a droga no ar, de forma a exterminar toda a marginalidade pelo meio da força, entre as próprias pessoas contaminadas. No *intermezzo* da história, a mocinha acaba sendo drogada. Então o herói tem que usar toda sua habilidade para conseguir voltar para a caverna, onde está o antídoto. A cena do Tumbler voando pela cachoeira para dentro da caverna é emblemática. Ele consegue deter Ducard, entretanto, a Mansão Wayne é totalmente queimada. Rachel descobre que Bruce e Batman são a mesma pessoa.

Essa gruta, filmada em *Batman Begins*, por incrível que pareça, tamanha perfeição, também foi produzida em estúdio. Ela é de enormes proporções, com várias galerias, um rio largo com afluente e uma cachoeira bem grande no seu pórtico principal de entrada. Gastaram-se milhões de concreto

armado e um galpão gigantesco para esse empreendimento, no qual foram inclusive feitas várias cenas de ação durante as gravações.

Considerações finais

Observa-se, ao final dessa análise fílmica que existe um universo imaginário negativo rondando a idéia de caverna e vem sendo apropriado pela produção cinematográfica, explorando e reforçando arquétipos. Nas obras selecionadas a caverna veio sempre acompanhada da excitação do desconhecido e da descoberta, entremeados pela aventura, o

esconderijo; ao mesmo tempo, sensações de medo aparecem mais evidentes em Batman, decorrentes da relação do protagonista com o morcego, até como determinante da gênese do herói, enquanto que em DPS a caverna aparece como lugar agradável e o sentimento de liberdade, de confraternização, mas também pela aura de se fazer algo escondido.

Espera-se que estudos desse tipo favoreçam ações de educação ambiental e formação espeleológica mais adequada à disseminação do papel ambiental e cultural das cavernas, permitindo atividades de proteção do patrimônio espeleológico mundial.

Referências

- BACHELARD, G. **A terra e os devaneios do repouso**: ensaio sobre as imagens da intimidade. São Paulo: Martins fontes, 1990. [original de 1948].
- _____. **Poética do espaço**. 5. ed. São Paulo: Martins fontes, 2000. [original de 1957].
- CLAVAL, P. **A geografia cultural**. 3. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2007.
- FIGUEIREDO, L. A. V. Symbolic aspects of caves. In: INTERNATIONAL CONGRESS OF SPELEOLOGY, 13, SPELEOLOGICAL CONGRESS OF LATIN AMERICA AND THE CARIBBEAN, 4, BRAZILIAN CONGRESS OF SPELEOLOGY, 26, 2001, Brasília. **Proceedings...** Brasília: UIS/FEALC/SBE, 2001a.
- GRATÃO, L. H. B. Da projeção onírica bachelardiana, os vislumbres da geopoética. In: OLIVEIRA, Livia et al. **Geografia, percepção e cognição do meio ambiente**. Londrina, PR: Edições Humanidades, 2006.
- ITO, L. M.; NOGUEIRA, A.A. **A análise fílmica como instrumento de apoio para formação de professores do ensino de ciências**: Estudo de caso do filme "a era do gelo". 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Ciências Biológicas) – Colegiado de Ciências Biológicas, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, Centro Universitário Fundação Santo André, Santo André, SP, 2007.
- MELANI, R. Matrix e a caverna de imagens. **Cultura Cri-ti-ca**. São Paulo: APROPUC, N. 4, 2º. Semestre 2006.
- PECKHAM, R. S. Landscape in film. In: DUNCAN, James S. **A companion to cultural geography**. London: Blackwell Publishing, 2004.
- PEREIRA, P. P. G. Cinema e antropologia: um esboço cartográfico em três movimentos. **Cadernos de Antropologia e Imagem**. Rio de Janeiro: UERJ, v. 10, n. 1, p. 51-69, 2000.
- ROSENDAHL, Z.; CORRÊA, R. L. (org.). **Paisagem, imaginário e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001a.
- _____. **Matrizes da geografia cultural**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001b.
- SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTOS, E. Filologia e cinema. **Rev. Philologus**. Rio de Janeiro: CEFEFIL, ano 7, n. 21, 2001.

STEWART, P. J. Caves in fiction. In: GUNN, J. (ed.). **Encyclopedia of caves and karst science**. New York: Fitzroy Deaborn, 2004.

TRAVASSOS, L. E. P.. Visões do relevo cárstico na mídia: literatura, filmes e notícias. **Rev. Biologia e Ciências da Terra**. João Pessoa: UEPB, v. 7, n. 2, p. 108-115, 2º. Semestre 2007a.

_____. O carste como pano de fundo nas obras de ficção: dualidade de percepções. **O Carste**. Belo Horizonte: GBPE, v. 19, n. 2, p. 62-69, dez. 2007b.

TUAN, Y. **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: DIFEL, 1980.

_____. **Paisagens do medo**. São Paulo: EdUNESP, 2006.

VADICO, L. A “viagem no tempo” através de suas mediações: um panorama sobre o surgimento e evolução do tema através da literatura e cinema. **InterAtividade**. Andradina, SP: FIRB, v. 1, n. 1, p. 137-153, jul./dez. 2001.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

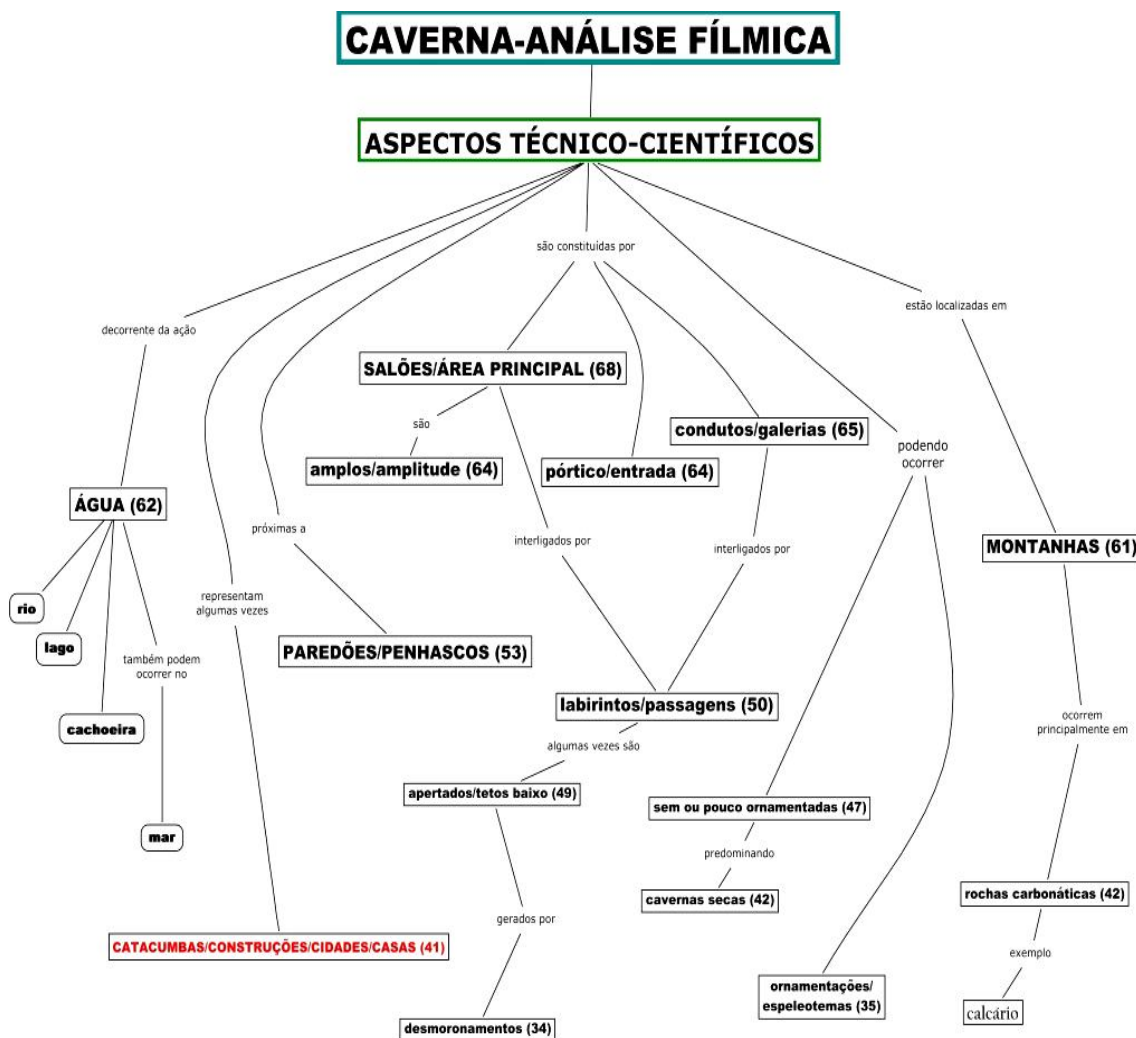


Figura 1: Mapa conceitual (TC)

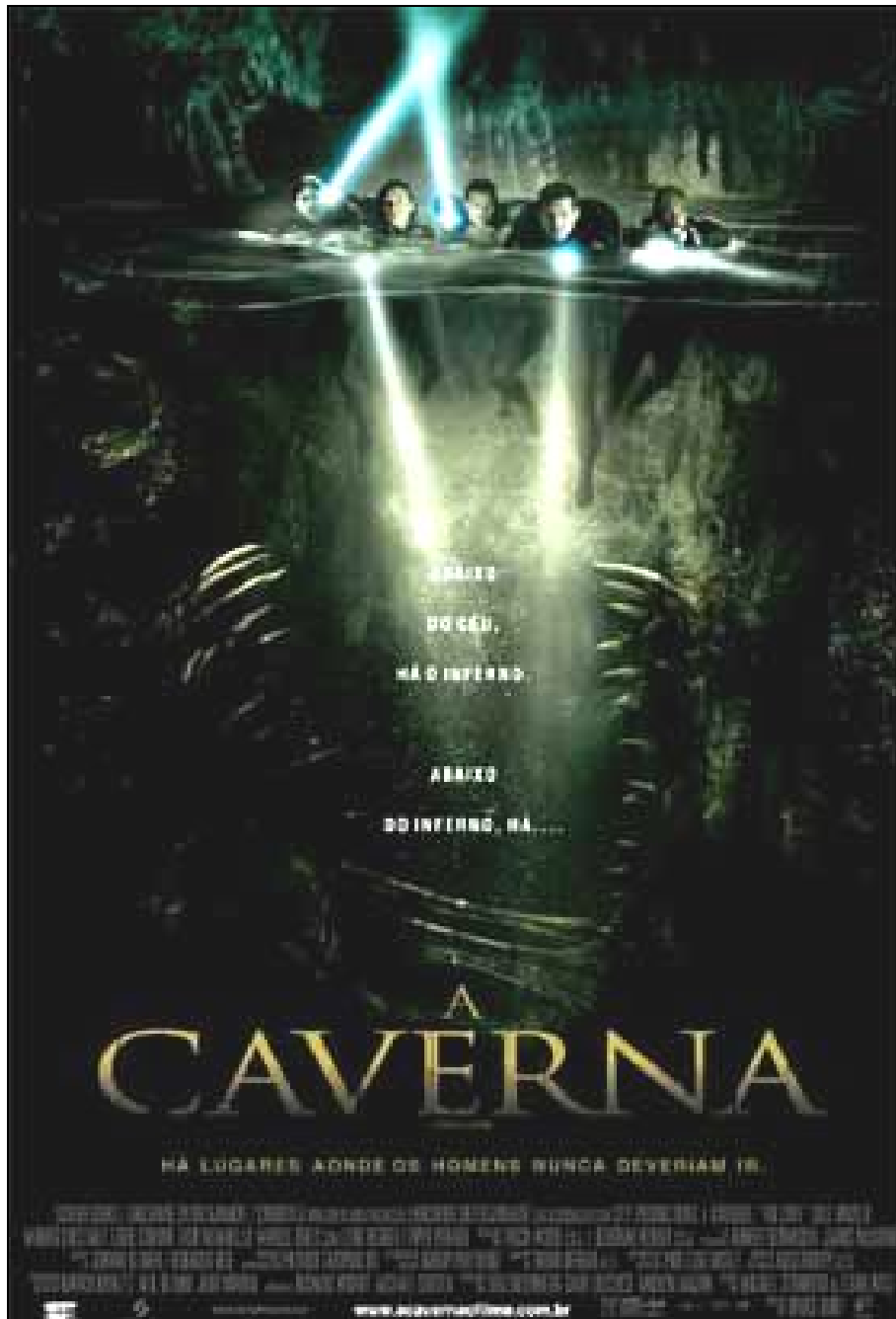


Figura 2: Cartaz do filme The Cave