

Tiago de Almeida Moreira

Mestrando em Geografia pela UnB - Universidade de Brasília
tiagoalmeidamoreira@gmail.com

Geografias audiovisuais: Para além das Geografias de Cinema

Resumo

O artigo faz uma revisão e análise crítica do que vem sendo apresentada como uma nova área da pesquisa geográfica, as Geografias de Cinema. A partir desta revisão o autor propõe uma área de pesquisas geográficas mais abrangente, as Geografias Audiovisuais, que inclui não só as Geografias de Cinema, mas também a análise geográfica de obras televisivas, de propaganda, de animação, os jogos de vídeo-game e outros. Esta nova área proposta pretende abrir a possibilidade de análise geográfica e uso didático da linguagem audiovisual em todas as suas formas.

Palavras-chave: Teoria Geográfica, Ensino de Geografia, Recursos Audiovisuais.

Abstract

AUDIO VISUAL GEOGRAPHIES: FROM BEYOND THE GEOGRAPHIES OF CINEMA

The paper makes a review and a critical analyzes by a new area of the geographic researches that has been presented as Geographies of Cinema. By this review the author proposes a new and more abridgment area of geographic researches, the Audio Visual Geographies, that includes not only the Geographies of Cinema, but also the geographic analyzes of television productions, of the propaganda, of the animations, of the video games and others. That new area proposed pretend open the possibility of geographic analyzes and didactic use of the audio visual language in all of your forms.

Key-words: Geographical Theory, Geography Teaching, Audio Visual Resources.

1. Apresentação

O artigo parte de uma revisão sobre uma área de pesquisa que vem se convencendo chamar Geografia dos Filmes, Geografia da Imagem, ou Geografias de Cinema, como prefere a maioria dos autores, para, a partir disto, propor uma área de pesquisa geográfica mais abrangente que englobaria todas estas outras citadas. Este trabalho se organiza em quatro seções, a primeira faz uma revisão e análise crítica das áreas citadas no início do parágrafo, a seção seguinte apresenta a proposta defendida pelo autor, a área de estudos e pesquisas das *Geografias Audiovisuais*, delimitando seus objetos de estudo, em seguida é feita uma discussão metodológica. Por fim, são feitas as considerações finais e é apresentada a bibliografia consultada.

Esta contribuição inicial introduz as *Geografias Audiovisuais* e suas potencialidades, e, como primeiro contributo, dá o primeiro passo de uma caminhada longa a ser aprofundada pelo autor em trabalhos futuros. Outros autores que se interessem pela temática ora apresentada, sintam-se convidados e instigados a debater, analisar, criticar e contribuir com o assunto aqui trazido à baila. O fazer científico é coletivo, e não individual e isolado, deste modo, a diversidade de olhares sobre uma mesma temática pode contribuir sobremaneira para a ampliação de suas possibilidades de abrangência.

2. As Geografias de Cinema

A temática das relações entre Geografia e cinema vem ganhando cada vez mais espaço no Brasil, como já foi apontado pelo autor deste artigo, Moreira (2011), que a partir de uma revisão de mais de quarenta estudos sobre o assunto, constatou que esta questão tem cada vez mais interessado aos geógrafos brasileiros e aos cientistas sociais de outras áreas afins. Dentre os trabalhos analisados, a grande maioria se detém sobre estudos de caso, sobre o papel dos filmes como objeto de estudo das ciências sociais, ou como recurso didático ao ensino de Geografia e outras áreas de

conhecimento. Contudo, poucos são os trabalhos que fazem proposições teóricas e tipologias sobre a temática em foco.

A revisão citada acima permitiu constatar que muitos dos autores que se dedicam a estudar as relações entre a Geografia e o cinema, têm proposto algumas terminologias para estes estudos, como *Geografias de Cinema* e *Geografia da Imagem*. Tais termos são válidos, pois pode sim haver Geografias de Cinema, contudo, estas definições são muito específicas, centram-se apenas em uma das formas da linguagem audiovisual, porém, deixam de lado tantas outras: televisão, propaganda, animação, jogos de vídeo-game etc. Já o termo Geografia da Imagem é vago e impreciso, pois a Geografia é, e sempre foi, uma ciência imagética, através do uso de mapas, cartas, fotografias, aerofotogrametrias, imagens de satélite e tantos outros recursos.

O fato de que o cinema é uma das manifestações artísticas da cultura de massa cada vez mais presente no cotidiano, e influenciando a forma como as pessoas apreendem o seu espaço vivido, é algo inquestionável. Contudo, há tantas outras formas da linguagem audiovisual que estão tão presentes no cotidiano quanto o cinema, ou talvez seja até muito mais evidente a sua presença e capacidade de influência, por exemplo, as obras televisivas, a propaganda, os desenhos animados, os jogos de vídeo-game etc. Esta inquietação leva o autor a propor uma área de pesquisa mais abrangente que as supracitadas. Entretanto, é importante entender como essas áreas têm sido apresentadas e defendidas por vários autores.

A potencialidade do cinema como instrumento de representação e apreensão do espaço geográfico já era ressaltada por Harvey (1992, p. 277), que afirmou que: "... dentre todas as formas artísticas, ele [o cinema] tem talvez a capacidade mais robusta de tratar de maneira instrutiva de temas entrelaçados do espaço e do tempo". O autor defendia que o cinema e a realidade se confundem no mundo contemporâneo e Pós-Moderno, cenário este cada vez mais influenciado pelo poder da imagem, e pelos discursos e mensagens que elas sempre trazem de forma mais ou menos explícita, a depender de cada obra, e da intencionalidade do seu autor.

Lukinbeal (1995), há dezesseis anos, já propunha uma área denominada "Geography of Film", que na tradução ao pé-da-letra seria *Geografia*

do Filme, mas que em uma adaptação ao português poderia ser definida como *Geografia dos Filmes*. Em sua dissertação de mestrado o autor analisou as várias possibilidades de análises que a Geografia pode fazer das obras cinematográficas, a partir de uma relação dialética entre realidade e representação nos filmes. O referido autor afirmava que existe tanto a Geografia nos Filmes, quanto a Geografia dos Filmes, a primeira corresponde às representações geográficas nos filmes, e a segunda ao estudo dessas representações geográficas.

A ideia de *Geografias de Cinema* vai surgir no Brasil dez anos depois do estudo citado há pouco, através do trabalho de Oliveira Junior (2005, p. 5), que assim definiu a nova área de pesquisa proposta: “As geografias de cinema, frutos de interpretações subjetivas e de pesquisa das imagens e sons fílmicos, buscam desliteralizar as interpretações habituais dadas a estes filmes (...) por isso terminam sendo uma proposição educativa, além de poética, das obras do cinema”. O autor enfoca, sobretudo, o papel da subjetividade nas análises geográficas dos filmes, aspecto que é, de fato, válido, contudo, a análise subjetiva não pode negar a possibilidade de análises críticas e objetivas dos discursos presentes nos filmes. Há que se romper com a dicotomia objetividade-subjetividade nas análises geográficas, pois a realidade é dialética, e não bipolar.

Queiroz Filho (2007, p. 75) também apresenta a sua definição de *Geografias de Cinema*, que, para o autor, seriam: “... os estudos e os encontros com a dimensão espacial na qual os personagens de um filme agem. Um espaço composto de territórios, paisagens e metáforas...”. Neste trabalho, assim como no trabalho citado no parágrafo anterior, busca-se a dimensão simbólica dos espaços e territórios representados nos filmes, as recriações das realidades através da imagem e do som. O autor denomina esta dimensão simbólica de “espaço fílmico”, ou seja, um espaço geográfico simulacro, experimentado no ato de se assistir um filme, mobilizando geograficidades diversas no espectador.

Os questionamentos feitos por Bluwol (2008, p. 100) servem de ponto de partida e de chegada, na argumentação feita pelo autor em defesa de uma *Geografia de Cinema*: “O Cinema não é também uma ciência, ou seja, um conjunto de conhecimentos e de práticas? A Geografia não é também

uma arte? O que diferencia uma ciência de uma arte?”. O autor defende um diálogo estreito entre a Geografia e as artes de maneira geral, e de forma mais específica desta com o Cinema. Para Bluwol, tanto o Cinema como a Geografia são formas de se representar a realidade, e a análise dos aspectos geográficos existentes nos filmes serve também como forma de leitura da realidade vivida.

O aspecto fundamental para Neves (2010, p. 14) elaborar a sua visão de *Geografias de Cinema* é que: “... a questão que se apresenta não está em como devemos olhar e mostrar o que há de geográfico em uma obra cinematográfica, mas sim, estabelecer qual a geograficidade existente em uma obra filmica e qual (is) geografia (s) esta obra permite existir”. O foco da análise não é a busca de verossimilhança dos filmes com a realidade, mas sim, quais os discursos e os sentidos geográficos que essas obras mobilizam no espectador, de que maneira este processo pode influir em sua forma de ver e agir em seu espaço geográfico.

Santos (2009, p. 3), em análise filmica da obra do cineasta Eric Rohmer, denomina sua abordagem de *Geografia da Imagem*, e defende que: “... o domínio iconológico é aquele relativo ao conteúdo intrínseco. Nele interpretamos como tendências gerais e essenciais da mente humana foram representadas através de temas e conceitos específicos”. A análise geográfica feita pela autora teve como objeto de estudo o cinema, porém, a área de pesquisa por ela defendida é bem mais abrangente do que apenas as análises de filmes, mas também da fotografia, pintura, quadrinhos etc. Pode-se dizer que as *Geografias de Cinema*, citadas acima, estão inseridas na *Geografia da Imagem*, contudo, as primeiras não devem ser confundidas com este último termo, isto representa uma inversão hierárquica destas duas áreas.

As quatro abordagens apresentadas sobre *Geografias de Cinema*, por Oliveira Junior (2005), Queiroz Filho (2007), Bluwol (2008) e Neves (2010), se complementam e enfatizam a questão dos discursos, das representações geográficas e das geograficidades mobilizadas pelas obras filmicas. Já a análise geográfica de filmes feita por Santos (2009), e por ela denominada de *Geografia da Imagem*, utiliza um termo que é bem mais abrangente do que o foco de análise proposto, como já foi falado aqui antes. A ideia do

presente artigo não é a de negar a pertinência e relevância das *Geografias de Cinema*, mas sim expandir a escala de análise em relação a esta área de pesquisa geográfica, ao incluí-la em uma área mais abrangente, a das *Geografias Audiovisuais*.

Os quatro autores citados no início do parágrafo anterior propõem a área de pesquisa intitulada *Geografias de Cinema*, contudo, nenhum deles detalha de maneira pormenorizada todas as questões epistemológicas que devem envolver tal área. A premissa principal deste trabalho, que propõe as *Geografias Audiovisuais*, nas quais as *Geografias de Cinema* devem estar inseridas, é apresentar, de maneira clara e detalhada, os principais pressupostos desta nova área de estudos e pesquisas, mesmo que de forma introdutória. O aprofundamento desta questão deverá ser ampliado em trabalhos futuros, por hora, segue-se a definição inicial.

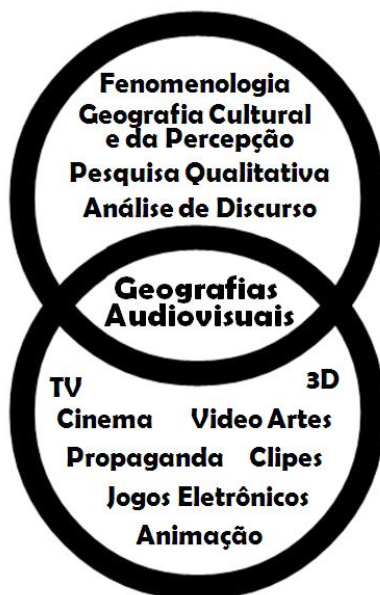
3. As Geografias Audiovisuais

O estudo e as análises das diversas formas de produção cultural audiovisual é o campo de atuação das Geografias Audiovisuais, bem como o uso de recursos audiovisuais no Ensino de Geografia. Esta nova área de estudo e ensino se insere no âmbito da Geografia Humana, e deve ser desenvolvida à luz da abordagem cultural na Geografia, tendo por base tanto o método fenomenológico, quanto o método dialético, a depender do aporte metodológico que cada pesquisador resolva adotar em suas investigações. Os objetos de estudo da área, como já foi dito, são as diversas formas de produção audiovisual: filmes, programas de televisão, obras de propaganda, desenhos animados, jogos eletrônicos, videoartes, clipes etc.

O esquema a seguir (Figura 1), apresenta uma síntese ilustrativa das Geografias Audiovisuais, no qual é possível visualizar, no círculo superior, os elementos próprios da Geografia, como o método fenomenológico, os campos da Geografia Cultural e da Percepção, que resultam em pesquisas qualitativas através da análise de discurso; já no círculo inferior encontram-se as diversas formas de produção cultural audiovisual. As Geografias Audiovisuais encontram-se exatamente na interseção destes dois conjuntos

de elementos, a área se utiliza dos saberes e fazeres geográficos para analisar as obras audiovisuais.

Figura 1
ESQUEMA SÍNTESE DAS GEOGRAFIAS AUDIOVISUAIS



Fonte: Elaborado pelo autor

As Geografias Audiovisuais devem abarcar diversas subáreas de pesquisa, não só as *Geografias de Cinema*, já citadas anteriormente, mas também outras, que venham a ser trabalhadas pelos cientistas sociais, tais como, as Geografias Televisivas, a Análise Geográfica das Propagandas, as Geografias dos Jogos Eletrônicos etc. Os termos a serem adotados não precisam ser necessariamente estes citados, o importante é ressaltar as diversas possibilidades de análises que as Geografias Audiovisuais podem vir a abarcar. Vale ressaltar também, que, em sendo uma área abrangente, deve ser também uma área interdisciplinar em sua essência, mobilizando saberes não só da Geografia, mas também da Antropologia, da Sociologia, da História, da Comunicação etc.

A estrutura apresentada no Quadro 1 sintetiza os principais elementos e pressupostos das Geografias Audiovisuais: inseridas na área da Geografia Humana, as Geografias Audiovisuais surgem como uma subárea de pesquisa da Geografia Cultural e da Geografia da Percepção; os métodos a serem utilizados são o Fenomenológico e/ou o Dialético, a depender da perspectiva analítica a ser adotada por cada pesquisador; as técnicas de pesquisa são a Análise de Conteúdo e a Análise de Discurso; o caráter das investigações e análises é qualitativo; os objetos de estudo são as representações geográficas, e a geograficidade presente nas diversas obras audiovisuais; o conceito-chave da área é o de Espaços Geográficos Audiovisuais, que deverá ser pormenorizado em um trabalho futuro; os campos de atuação são as pesquisas geográficas e o Ensino de Geografia com uso de obras audiovisuais.

Quadro 1
PRINCIPAIS ASPECTOS E PRESSUPOSTOS DAS GEOGRAFIAS AUDIOVISUAIS

Geografias Audiovisuais	
Área da Geografia	Geografia Humana
Ramos da Geografia	Geografia Cultural e da Percepção
Métodos Científicos	Fenomenologia e/ou Dialética
Técnicas de Pesquisa	Análise crítica de conteúdo e de discurso
Caráter das Análises	Qualitativo
Objetos de Estudos	As representações geográficas e a geograficidade presentes nos filmes, nas obras televisivas, na propaganda e na publicidade, nos jogos eletrônicos, nas animações, nos clipes, nas vídeoartes etc.
Subáreas	Geografias de Cinema, Geografias Televisivas, Geografias da Propaganda e da Publicidade, Geografias dos Jogos Eletrônicos, Análise Geográfica de Animações, Geografias dos Clipes etc.
Conceito-Chave	Espaços Geográficos Audiovisuais
Campos de Atuação	Pesquisas Geográficas
	Ensino de Geografia

Fonte: Elaborado pelo autor

4. A questão dos métodos

Na grande maioria dos trabalhos analisados na revisão feita por Moreira (2011), de estudos envolvendo análises geográficas de filmes, o método utilizado pelos autores foi o método fenomenológico. Esta constatação aparenta revelar que há um consenso entre os cientistas sociais que este método é o mais apropriado a este tipo de análise, e certos autores chegam a defender que talvez este seja o único método apropriado. No caso das Geografias Audiovisuais, a área de pesquisa proposta neste estudo, não só o método fenomenológico pode ser utilizado, mas também o método dialético, a depender do tipo de abordagem a ser utilizada por cada autor, decidindo-se pelo uso de um ou de outro método.

Os autores que trabalham com o método fenomenológico defendem a premissa de que os discursos analisados são subjetivos, e que o cerne da questão é sempre o de buscar sua essência intrínseca. Porém, o autor deste artigo, em concordância com as idéias de Foucault (1996, p. 53), ressalta que os discursos não são apenas subjetivos, mas têm um grau de concretude, na medida em que se perpetuam no imaginário coletivo, que se reproduzem em meio às relações sociais, e é importante "... não transformar o discurso em jogos de significações prévias; não imaginar que o mundo nos apresenta uma face legível que teríamos de decifrar apenas; ele não é cúmplice do nosso conhecimento; não há providência pré-discursiva que o disponha a nosso favor".

A partir do que foi introduzido a pouco, não apenas o método fenomenológico pode ser adotado nas Geografias Audiovisuais e suas subáreas, mas também o método dialético. Há várias conceituações e abordagens sobre estes dois métodos, não só na Geografia, mas também nas outras ciências sociais, e como o objetivo deste trabalho não é fazer uma análise exaustiva sobre estes dois métodos, serão apresentadas aqui duas definições propostas por Sposito (2004, p. 39), que sintetizam de forma clara e precisa a ambos. Sobre o método fenomenológico, o autor informa que: "No método fenomenológico, é o sujeito quem descreve o objeto e suas relações a partir do seu ponto de vista, depois dele se apropriar intelectualmente.

O objeto torna-se elemento a jusante, correndo o risco de se tornar apenas o elemento a ser analisado”.

A visão de Sposito (2004, p. 46-47) sobre o método dialético é a seguinte:

No método dialético o sujeito se constrói e se transforma **vis-à-vis** o objeto e vice-versa. Nesse caso, teremos as antíteses e as teses em constante contradição e movimento. Geralmente os trabalhos que se utilizam desse método se caracterizam por serem mais críticos da realidade, por sua concretude e pelo fato de mostrarem as contradições existentes no objeto pesquisado (SPOSITO, 2004, p. 46-47).

Os dois métodos em foco não se excluem, nem devem ser conflituosos entre si, como defendem muitos cientistas sociais tradicionalistas, são apenas duas formas distintas de analisar e explicar a realidade, dois modos diferentes de se fazer pesquisa científica. A adoção de um ou de outro método, como o mais apropriado a cada análise nas Geografias Audiovisuais, estará ligada à bagagem teórica e conceitual de cada autor, às suas bases filosóficas, a seu modo de pesquisar, e, sobretudo, ao objetivo de cada pesquisa. Sposito (2004) apresenta dois binômios esquemáticos que sintetizam a relação de cada método com o objeto de estudo:

Sujeito > Objeto	-	Sujeito < --- > Objeto
Fenomenologia		Dialética

Os dois esquemas apresentados acima sintetizam de maneira clara a abordagem dos dois métodos científicos em questão: se na fenomenologia o sujeito da pesquisa parte de suas bases teórico-conceituais e de seus pressupostos axiomáticos para buscar a essência do objeto, na dialética o sujeito da pesquisa busca identificar e analisar as contradições internas deste objeto, bem como as contradições do objeto com a realidade a qual ele busca representar, através da tríade tese - antítese - síntese. Relacionando esta última afirmação com os estudos das Geografias Audiovisuais, pode-se dizer que, na análise de obras audiovisuais, a tese seria o discurso sobre uma dada realidade presente na obra, a antítese seria a realidade como de fato se apresenta, e a síntese seria a análise crítica do pesquisador, entrecruzando a realidade e sua representação.

5. Considerações finais

A partir da análise crítica de trabalhos da área de pesquisa que vem sendo chamada como *Geografias de Cinema*, o artigo propõe uma área mais abrangente de investigação, as Geografias Audiovisuais, na qual não só as *Geografias de Cinema* estão inseridas como subárea, mas também outras áreas a serem criadas e desenvolvidas pelos cientistas sociais: Geografias Televisivas, Análises Geográficas dos Jogos Eletrônicos, Geografias das Videoartes etc. O presente artigo apenas introduz esta nova área proposta, convidando e instigando outros autores e autoras a entrarem neste debate, criticarem e contribuir com a temática apresentada. A discussão ora iniciada deverá ser aprofundada pelo autor em trabalhos futuros.

As potencialidades e possibilidades das Geografias Audiovisuais são diversas, tanto para a pesquisa geográfica, quanto para o Ensino de Geografia, em um mundo cada vez mais mediado e influenciado pelo audiovisual, pelas mensagens e discursos que se inserem nas obras audiovisuais. Vale ressaltar que esta é uma área interdisciplinar por essência, pois mobiliza não só conhecimentos e conceitos da Geografia, mas também, de diversas outras áreas afins: Antropologia, Comunicação, Sociologia, História, Filosofia, Publicidade etc. Deste modo, o diálogo entre estas diversas áreas é sempre salutar, para a ampliação das possibilidades de análises, e para a incorporação de diversos pontos de vista sobre a questão.

Mesmo se tratando de um trabalho introdutório, que propõe uma área bastante abrangente de pesquisas, de estudos, e de Ensino de Geografia e suas diversas áreas afins, vale à pena fechar o artigo deixando uma definição inicial sobre as Geografias Audiovisuais. Esta definição inicial não deve ser tomada como um conceito, mas sim, um aporte inicial que deverá ser aprofundado e aprimorado em trabalhos futuros, tanto pelo autor, quanto por outros cientistas sociais que se interessem pela discussão aqui apresentada.

As Geografias Audiovisuais são uma subárea da Geografia Humana, dentro do âmbito da Geografia Cultural e Geografia da Percepção. Os seus dois objetivos principais são: a realização de pesquisas e análises críticas geográficas das obras audiovisuais, bem como o uso dessas obras no Ensino

de Geografia. Os objetos de estudo das Geografias Audiovisuais são as diversas formas de produção audiovisual: cinema, televisão, animação, jogos eletrônicos, videoartes etc. Os métodos científicos a serem utilizados são o método fenomenológico, bem como o método dialético, ficando a escolha, de um ou de outro método, vinculada aos objetivos de cada autor, em função da análise a ser realizada. Esta é uma área interdisciplinar por essência, e deve dialogar com as diversas outras ciências sociais aplicadas.

Que este trabalho possa contribuir para a pesquisa geográfica e para o Ensino de Geografia, bem como para as outras ciências sociais afins, e que possa também instigar outros (as) pesquisadores e pesquisadoras a entrarem nesse debate, e a contribuírem com a discussão em pauta. O autor do artigo está aberto a críticas, sugestões, e, sobretudo, ao diálogo científico em prol do aprimoramento da temática apresentada. Trabalhos futuros, e mais aprofundados, deverão suprir as possíveis lacunas presentes neste artigo.

Referências

- BLUWOL, Dennis Zagher. **Uma Geografia do Cinema**: imagens do urbano. 2008. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Instituto de Geociências, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo-SP, 2008, 120p.
- FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. 3 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996, 79p.
- HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1992, 349p.
- LUKINBEAL, Chistopher. **A Geography in Film, A Geography of Film**. 1995. Dissertação (Mestrado em Geografia) - Institute of Geography, California State University, Hayward - USA, 1995, 137p.
- MOREIRA, Tiago de Almeida. Geografia e Cinema no Brasil: Estado da Arte. **Revista Eletrônica: Técnica - Tempo - Território**, Brasília-DF, v. 2, n. 1, p. 77-95, 2011.
- NEVES, Alexandre Aldo. Geografias do Cinema: do Espaço Geográfico ao Espaço Fílmico. **Entre Lugar**, Dourados-MS, ano 1, n. 1, p. 133-156, 2010.

OLIVEIRA JUNIOR, Wenceslao Machado de. O que seriam as geografias de cinema? **T x T - A tela e o texto**, Campinas-SP, v. 2, p. 10-15, 2005.

QUEIROZ FILHO, Antonio Carlos. Geografias de Cinema - A espacialidade dentro e fora do filme. **Estudos Geográficos**, Rio Claro-SP, v. 2, n. 5, p. 73-91, 2007.

SANTOS, Alice Nataraja Garcia. A Geografia das Imagens: discutindo o espaço público no filme de Eric Rohmer. **Espaço e Cultura**, Rio de Janeiro-RJ, n. 25, p. 17-30, 2009.

SPOSITO, Eliseu Savério. **Geografia e Filosofia**: Contribuição para o ensino do pensamento geográfico. São Paulo: Editora da UNESP, 2004, 218p.

Recebido em: 03/10/2011

Aceito em: 18/10/2011

