



## Uma análise sobre a religião e o medo em *A Vila* de M. Night Shyamalan

An analysis of religion and fear in *The Village* of M. Night Shyamalan

Elainy Fátima de Souza<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo tem por objetivo analisar como o diretor M. Night Shyamalan, a partir do filme *A Vila* (2004), utiliza a linguagem cinematográfica para mostrar como os símbolos (as cores amarela e vermelha), e o medo são retratados em uma comunidade do século XIX, cercada por uma floresta misteriosa, assim como o sentido religioso que circunda a história retratada. Sendo assim, metodologicamente, será apresentada a narrativa, os símbolos e a articulação do medo, no intuito de evidenciar o sentido religioso entre os cidadãos da vila. Para tal pesquisa, será priorizada a percepção hermenêutica da religião. Como principais referenciais teóricos serão utilizados: Rubem Alves, Sigmund Freud e Frederico Pieper, possibilitando, assim, a articulação entre os temas. Nossas primeiras análises revelam que é possível ampliar o olhar para melhor discernimento da relação existente entre religião e cinema.

**Palavras-chave:** cinema – religião – cor - medo.

**Abstract:** This article proposes to analyze how director M. Night Shyamalan from the film *The Village* (2004) uses film language to show how symbols (yellow and red colors) and fear are portrayed in a 19th-century community, surrounded by a mysterious forest, as well as the religious and mysterious sense that surrounds the story depicted. Then, methodologically, the narrative, symbols and articulation of fear will be presented, in order to highlight the religious relationship between the citizens of the village. For this research, the hermeneutic perception of religion will be prioritized. As main theoretical references will be used: Rubem Alves, Sigmund Freud and Frederico Pieper, so enabling the articulation between the themes. Our first analyses reveal that it is possible to broaden the gaze for a better discernment of the relationship between religion and cinema.

**Keywords:** cinema - religion - color - fear.

### 1- Introdução:

Este artigo se propõe a analisar dois símbolos e a relação com o medo presentes no filme *A Vila* (2004), do diretor M. Night Shyamalan, que elucidam a maneira de apreender como os significados são articulados na compreensão de mundo de uma comunidade específica, bem como o sentido do religioso. Shyamalan

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciência da Religião pela UFJF.

se inspirou no romance clássico de Emily Jane Brontë(1818-1848), *O morro dos ventos uivantes*, como suporte dramático, e em *King Kong*, em que um grupo de pessoas precisava fazer alguns rituais para lidar com a criatura, e assim as ideias simplesmente se uniram. Desta forma, *AVila* é um thriller de época sobre o próprio medo (BBC Films, 2014).

M. Night Shyamalan nasceu na Índia em 1970, mas passou sua infância na Filadélfia, nos Estados Unidos. Ele demonstrou paixão pelo cinema desde que ganhou uma câmera Super-8 quando tinha oito anos de idade. Frequentou a escola particular Católica Apostólica Romana *Waldron Mercy Academy*, embora seus pais fossem hindus, optaram por essa devido a questões disciplinares. Depois, foi para a *Episcopal Academy*, uma escola particular Episcopal localizada na época em Merion, Pensilvânia. Mais tarde, frequentou a Universidade de Nova Iorque. Apesar de ter nascido na Índia, rodou todos seus filmes no subúrbio da Filadélfia [menos *Praying with Anger* (1992)]. Durante a adolescência fazia filmes caseiros, e desde seu filme *Olhos Abertos* (1998), sempre aparece atuando em seus filmes (M. Night Shyamalan, 2019).

## **2- A relação do cinema e da religião: por dentro de *A Vila*.**

Segundo o pesquisador Frederico Pieper, em *Religião e Cinema* (2015), a necessidade de se estabelecer uma interlocução entre o cinema e a religião se dá pelo fato de que o cinema possibilita o entendimento da religião. Com isso, o autor não deseja instrumentalizar essa relação com as teorias religiosas e seus teóricos, mas ampliar o olhar a fim de compreender como essa película cinematográfica pode contribuir para se pensar a religião.

Vale pontuar que, no decorrer da história, o cinema tornou-se marcante por apresentar uma nova forma de vislumbrar a realidade, levando o espectador a ter um novo olhar sobre o fato narrado, provocando os sentidos, de forma a extrapolar o horizonte hermenêutico previamente estabelecido. Desse modo, Pieper sublinha, em sua obra, que os filmes não são somente textos, mas também, linguagem, que se articula com a imagem, o som e o movimento. Logo, o tempo e o espaço retratam delineamentos específicos na tela do cinema, o que acentua a importância desta arte.

Outro fator importante para análise desta arte é a recepção do filme pela crítica profissional. A obra supracitada obteve uma pontuação de 43% com base em

214 avaliações. O site *RottenTomatoes*<sup>2</sup> chegou ao consenso que *A Vila* é profundamente assustadora, mas a reviravolta característica de Shyamalan não agradou a todos. Analisando a crítica, Shyamalan em uma entrevista afirmou:

“Você quer saber a maior razão pela qual este filme confundiu o público?” Night disse a Nina. Ele nunca se cansou de lutar por si mesmo. “Porque meus outros filmes deram às pessoas uma razão para acreditar no sobrenatural. Nesse, o sobrenatural não é real. Agora as pessoas não sabem o que vão conseguir quando assistirem meus filmes. Você expande seu público dessa maneira, você não o contrata. Estou dizendo: ‘Você não pode confiar em mim - você não sabe para onde estou indo’. As pessoas vêm até mim para acreditar nas coisas, e desta vez eu disse a elas: ‘A magia não é real’. Você sabe, você pode dizer para o público: ‘Você não é meu dono. Eles vão respeitar isso’”(BAMBERGER, p. 51, 2006)(Tradução nossa)<sup>3</sup>.

Desta forma, o diretor sugere ao espectador uma apreciação e interpretação diferenciada dos seus filmes, o que novamente pode surpreender a quem assiste. Segundo WEINSTOCK (2010), Shyamalan articula as suas verdades através de uma narrativa similar e singular que exige um olhar distinto, sendo assim, ao observar os seguintes filmes *O Sexto Sentido*(1999), *Corpo fechado*(2000), *Sinais*(2002), *A Vila*(2004) e *A dama na água*(2006), há fatos que se apresentam aparentemente não tem qualquer ligação, porém evidenciam-se de forma contrária durante o desenrolar das narrativas.

### 3- A contextualização

Inicialmente, um enterro, e a partir deste momento de tristeza, o diretor mostra como a vida e a rotina são reestabelecidas em uma pequena vila do século XIX (1897) em um local remoto da Pensilvânia. Neste ambiente, todos compartilham uma vida simples, sem competições ou sem a luta pelo sustento diário, já que tudo é

---

<sup>2</sup>O *RottenTomatoes* é uma equipe que coleta opiniões online a partir de escritores que são membros certificados de várias guias de escrita ou associações críticas de cinema. Para efeitos de comparação vale citar que o filme *O sexto sentido* (1999) de M Night Shyamalan teve 86% de aprovação de 153 avaliações. De acordo com o site, o consenso crítico do filme diz: “*O Sexto Sentido*, de M. Night Shyamalan é uma história de fantasmas sinuosa com todo o estilo de um filme clássico de Hollywood, mas [com] todos os calafrios de um filme de terror moderno” (*RottenTomatoes*, 2019).

<sup>3</sup> “You want to know the single biggest reason why this movie confused audiences?” Night said to Nina. He never tired of fighting for himself. “Because my other movies gave people a reason to believe in the supernatural. In this one, the supernatural is not real. Now people don’t know what they’re going to get when they come to see my movies. You expand your audience that way, you don’t contract it. I’m saying, ‘You can’t trust me at all—you don’t know where I’m going.’ People come to me to believe in things, and this time I told them, ‘The magic’s not real.’ You know, you can say to the audience, ‘You don’t own me.’ They’ll respect that.”



dividido. O local é cercado por uma floresta, onde habitam criaturas misteriosas, "aqueles-de-quem-não-falamos". Assim, cria-se a lenda destes seres monstruosos, que habitam a floresta e são capazes de realizar atrocidades a quem infringir os limites impostos. No caso dessas criaturas, o medo está tanto no mal que elas podem fazer, quanto no fato de não serem domináveis.

Desta forma, todas as vezes que os limites são ultrapassados as criaturas atacam. Com o intuito de prevenção, os limites da vila são demarcados com tinta amarela, essa cor protege a comunidade dos monstros, enquanto o vermelho os atrai. Então, o medo cerceia o espaço dos habitantes. Assim, os anciões criam toda a atmosfera, para que os habitantes mais jovens acreditassem no sobrenatural, utilizando para isso o artifício do medo e assim acatassem as ordens e as regras pré-estabelecidas. Segundo WEINSTOCK, "certamente é verdade que *A Vila* é o filme mais sombrio e cínico de Shyamalan" <sup>4</sup>, que enfatiza o poder da narrativa para a atribuição de um mundo de significado e a concepção de uma comunidade (p. 20, 2010).

Na realidade, o fato de os anciões criarem a vila foi para conceber um ambiente favorável e harmonioso, que tenta se justificar com a finalidade de fugir da violência das cidades. Desta forma, criou-se uma comunidade que assegurasse o sentimento de religiosidade perpetuado através das relações cotidianas do trabalho simples que sustenta esse modo de vida, da gratidão a espiritualidade antes das refeições, de símbolos que protegem contra "aqueles-de-quem-não-falamos" e muitos segredos. Acontece que tal situação serviu para sedimentar o medo perpetuado através daqueles que deveriam proteger os habitantes e não enganar.

Sobre isso, pode-se dizer que um grupo de pessoas mais experientes, oito anciões, que são liderados por Edward Walker (William Hurt) e Alice Hunt (Sigourney Weaver) exercem uma manipulação que acontece através da imposição do medo e a articulação de uma religiosidade mantida pelos anciões. Neste caso, essa articulação pode ser compreendida através de Freud em *O futuro de uma ilusão*<sup>5</sup> (2008), na oitava parte do seu artigo, em que explica a religião como uma ilusão oriunda dos desejos humanos. Assim, esses resultam no fato de se desconsiderar a realidade e suas possibilidades, o que aproxima a religião de uma neurose.

---

<sup>4</sup> It is certainly true that *The Village* is the darkest and most cynical of Shyamalan's films (WEINSTOCK, p. 20, 2010).

<sup>5</sup> (FREUD 2008, pp. 49- 63)

Desta forma, Freud entende a religião como uma atribuição distinta para o desenvolvimento do entendimento da civilização. Aquela estabelece leis que são do interesse comum do homem, colocando limite às inclinações humanas, principalmente aquelas ligadas à violência. Assim, os anciões não imaginaram uma possibilidade de vida melhor nas cidades, devido à violência, e impuseram uma realidade em um ambiente controlado por eles como seguro e ideal. Contudo, descartaram a possibilidade dos outros habitantes fazerem suas próprias escolhas. Então, criaram um ambiente que segue os preceitos da religiosidade, tais como, seguir as regras para não serem incomodados pelas criaturas, gratidão à espiritualidade, não matar, viver em comunidade obedecendo aos líderes e respeitando os outros habitantes. Desta forma, a vida transcorreria de forma tranquila.

Para manter a ordem e a justiça existe um conselho dos anciões, que se reúne e ouve os habitantes bem como as suas reivindicações. E, quando o personagem Lucius Hunt (Joaquim Phoenix) deseja atravessar as fronteiras com o intuito de visitar as cidades para obter medicamentos, tal ato não é permitido, pois a aparente paz já havia sido interrompida. Aconteceu que anteriormente, Noah Percy (Adrien Brody), um rapaz com deficiência, adentrou a floresta e as criaturas, "aqueles-de-quem-não-falamos", atacaram o povoado. Com essa desculpa, o pedido de Lucius é negado.

Diante da subversão da ordem, a justiça precisa ser feita e o castigo se limita a um quarto, onde aquele que realiza a transgressão é trancado. No filme, isso acontece algum tempo depois, quando Noah esfaqueia Lucius, que morrerá em breve se alguma medida não for tomada. Então, houve a necessidade de se obter os remédios, obrigando Ivy Walker (Bryce Dallas Howard), que é cega, a ir às cidades e atravessar a floresta para obter o que necessitava. Desta forma, Edward Walker, seu pai, permite sua saída e conta toda a verdade sobre a vila. Ela extrapolou os limites impostos pelos anciões, que agora precisam lidar com a incerteza da continuidade do lugar.

Na floresta, sozinha, ela foi atacada por Noah, que estava vestido de 'criatura', mas conseguiu se livrar dele, e fez com que ele caísse em uma armadilha vindo a morrer. Ivy conseguiu os remédios e retornou à vila. Os anciões reunidos ao redor da cama de Lucius entram em um acordo, criando outra mentira ao dizer que as criaturas mataram Noah, o que dará mais legitimidade para que o lugar continue a existir. Mas isto dependerá da próxima geração.

Isto posto, para os habitantes há a corroboração de que o monstro existe, e que o mistério está presente. Então, utiliza-se uma mentira, uma ilusão e assim os habitantes do lugar vão continuar vivendo através da manipulação pelo medo. Partindo de Freud, quando os habitantes da vila aceitam uma vivência religiosa, de uma maneira não crítica, fica evidente a debilidade intelectual do homem. E sendo a razão o único meio que o homem dispõe para controlar sua natureza instintual, então “como podemos esperar que pessoas que estão sob o domínio de proibições de pensamento atinjam o ideal psicológico, o primado da inteligência?” (FREUD, 2008, p. 55). Pode-se comprovar tal aspecto, quando Ivy Walker em uma conversa com Lucius Hunt admite sentir-se enojada só de ouvir a simples ideia de precisar atravessar a floresta. Essa atitude demonstra um medo irracional.

Vale ressaltar que para manter tal narrativa, utilizou-se como categoria de gênero suspense, que é a espera dilatada de que algo, iminente ou tardio, aconteça. A espera suscita o “sentimento de duração, que se impõe sua presença” (BETTON, 1987, p. 31). A espera mantém o suspense com uma lentidão insuportável. Portanto, o suspense tem um contorno mais temporal do que espacial. Ele lida com a expectativa que a duração desperta. O suspense, como efeito de sentido, é um recurso do enunciador para retardar o desfecho de uma situação, com o intuito de despertar e manter o interesse do enunciatário, pois “nosso senso de duração é particularmente afetado quando uma obra de arte nos deixa em suspense” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p.106). Este recurso utilizado por Shyamalan faz o espectador estar atento aos fatos, minuciosamente. Principalmente, quando a criatura dá sinais de sua presença, que também pode ser percebida através da trilha sonora, que ajuda a desenvolver uma expectativa, estabelecendo uma atmosfera de medo.

A trilha sonora impõe o suspense que atravessa toda a trama, pois “A música pode criar um clima psicológico para determinadas cenas, revelar alguma tensão que não está implícita na imagem, prenunciar algo que pode reverter à expectativa do espectador (...)” (BERCHMANS, 2016, p. 22). Isso torna a narrativa mais atraente, como acontece no início do filme, que está envolto na escuridão noturna com a trilha sonora de James Newton Howard.

#### **4- A importância das cores na linguagem dos símbolos**

Tanto o vermelho quanto o amarelo são cores primárias (HELLER, 2013). No filme, a cor vermelha apresenta conotações sobrenaturais do mal. Especificamente, os monstros misteriosos que habitam a floresta ao redor da aldeia andam com capas vermelhas. Sobre isso se pode afirmar que:

O simbolismo do vermelho está marcado por duas vivências elementares: o vermelho é o fogo e o sangue. Em muitas línguas, entre os babilônios e também entre os esquimós, a tradução ao pé da letra de “vermelho” é “sangue”.

O fogo e o sangue, em todas as culturas e em todos os tempos, têm um significado existencial. (HELLER, 2013, p. 101)

Na pesquisa sobre as cores, a cor vermelha é identificada como sendo da agressividade e da guerra. Vale ressaltar, que essa é a cor do perigo e do proibido. Também é reconhecida como das correções, do controle e da justiça que simbolizam um sinal de alerta, como será desenvolvido nesse artigo, ou seja, no filme, a representação e a aproximação do mal acontecem pela cor vermelha. (HELLER, 2013). Enquanto o amarelo representa a proteção, e os habitantes precisam de suas capas amarelas, quando estão perto dos limites entre a vila e a floresta, aqui representando a cor do bem. Essa cor é a mais clara dentre todas as cores, e pertence à vivência e o simbolismo do sol, da luz e do ouro. Assim, o amarelo é descrito como chamativo, berrante, e como cor de advertência (...) (HELLER, 2013).

Por seu efeito ideal de visibilidade à distância e seu caráter penetrante quando visto de perto, o amarelo foi eleito a cor internacional das advertências. Se uma bandeira amarela for erguida num navio, sinaliza a eclosão de uma epidemia, ninguém deve deixar o navio e ninguém deve ser admitido a bordo. Na linguagem das bandeiras, a amarela significa a letra “Q”, de quarentena. Se fosse hasteada uma bandeira amarela numa aldeia da Idade Média, significava que ali havia eclodido a peste. (HELLER, 2013, p. 164)

Na realidade, os habitantes da vila possuem uma fronteira bem delimitada, cerceando a liberdade de ir e vir. Eles precisavam avisar sua presença diante “[d]aqueles-de-quem-não-falamos”, utilizando dos símbolos, que os protegem do mal. Na vila, tal simbologia foi criada para dar um sentido além do comum. Assim, nos cinco minutos iniciais do filme, eis que a cor maligna aparece em uma flor vermelha, nos três primeiros planos médios<sup>6</sup>(1º, 2º e 3º), e as duas moradoras que estavam

---

<sup>6</sup> Plano médio apresenta o sujeito em sua unidade com um mínimo de ar em cima e embaixo. (JULIER e MARIE, 2012, p. 24).

varrendo harmoniosamente mudam sua expressão facial e imediatamente, uma delas arranca a flor, em que se tem um plano detalhe<sup>7</sup> (4°), focalizando, neste caso, a flor vermelha e a mão da moradora, realizando a tarefa com precisão.

**Figura 1: 1°, 2°, 3° e 4° planos.**



Em seguida, elas saem correndo para enterrarem o problema, Vale ressaltar, que nestas cenas, com os três primeiros planos em detalhe (5°, 6° e 7°), a importância é mostrar os pés correndo para enterrar a flor, pois focalizam na ação que necessitava ser feita. Depois da questão resolvida, elas voltam para suas tarefas diárias, como se nada tivesse acontecido, pois o importante é manter o mal distante. Aqui, os rostos não são importantes, pois o grande propósito está em manter a vila segura de todo mal. E ele deve ser enterrado, e não questionado. Enquanto o último é o plano médio (8°), retratando o retorno das duas para a varanda, agora sem pressa, pois a missão estava cumprida.

**Figura 2: 5°, 6°, 7° e 8° planos.**



No capítulo sete, aos 25 minutos e 33 segundos, Lucius Hunt está no limite com a floresta, em plano geral<sup>8</sup> (9°), cuidando para que tudo esteja protegido. Já de costas, os dois próximos são meio primeiros planos<sup>9</sup> (10° e 11°). Logo após, está com a

<sup>7</sup> Plano detalhe é o close de objetos em geral, que ocupam a tela (JULIER e MARIE, 2012).

<sup>8</sup> Plano geral insere o sujeito em seu ambiente, eventualmente dando uma ideia das relações entre eles. (JULIER e MARIE, 2012, p. 24).

<sup>9</sup> Meio primeiro plano é a figura humana enquadrada da cintura para cima (JULIER e MARIE, 2012).



capa amarela e perfazendo o caminho da fronteira passando tinta amarela nos troncos para trazer segurança à vila, até que, no meio do caminho já sozinho, deixa a lata de tinta no chão, em plano de detalhe (12°) e adentra a floresta.

**Figura 3: 9°, 10°, 11° e 12° planos**



Então, ele tira o capuz, como forma de se mostrar, para talvez transparecer que não temia os monstros por que não queria fazer nada de errado e caminha floresta adentro, com passos firmes e seguros. O que já pode ser visualizado em meio primeiro plano e perfil (13°), enquanto o segundo plano está em primeiro plano e perfil (14°), e por fim dois planos gerais (15° e 16°). Mostrando como o personagem não se conteve e com calma analisa a situação e transpõe o limite imposto pelos anciões. Vale enfatizar a diferença sonora, quando o personagem adentra a floresta. Os sons da floresta são para intimidar e causar o temor no personagem que não se intimida.

**Figura 4: 13°, 14°, 15° e 16° planos.**



Até que no primeiro plano<sup>10</sup> (17°), Lucius encontra as flores vermelhas e não hesita em caminhar em direção a elas. Já no segundo (18°) em meio primeiro plano, para, sem qualquer demonstração de medo. No terceiro (19°) em primeiro plano, arranca um galho sem medir as possíveis consequências do seu ato, e permanece olhando atentamente. Porém, percebe que está sendo vigiado, ouve o barulho de um galho quebrar, e por último (20°) em plano geral, ele vê um vulto e o galho quebrado.

**Figura 5: 17°, 18°, 19° e 20° planos.**

<sup>10</sup> Primeiro plano é a figura humana enquadrada do peito para cima (JULIER e MARIE, 2012).



Retorna imediatamente, andando, com passos seguros e sai, carregando a flor com a cor maligna em plano geral (21° e 22°). No último plano, um close-up (23°), para mostrar a expressão facial de Lucius Hunt, após sair da floresta e perceber que a criatura viu o que ele havia feito. Porém, em momento algum pensa em largar a flor, desafiando a situação, mesmo assim a sua expressão facial é de pavor.

**Figura 6: 21°, 22° e 23° planos**



Desta forma, o diretor quis enfatizar a importância de se estabelecer maneiras de controle através dos símbolos e, neste caso, o uso das cores para representar a cor do mal, a vermelha, e a cor da proteção, a amarela. Apesar de tal controle não surtir o efeito necessário em pelo menos um habitante, que de forma corajosa subverte a ordem estabelecida, esse já consegue agir além do medo e começa a desafiar as condições impostas.

##### **5- O medo do desconhecido, os símbolos criados e a religião no contexto da Vila.**

**“A definição de medo é o que você não sabe”.**  
M Night Shyamalan (2006)

Em seu livro, *O que é religião?* (2014) Rubem Alves afirma que “talvez a marca de todas as religiões seja o esforço para pensar a realidade toda a partir da exigência de que a vida faça sentido” (pág. 9). Assim para os anciões a vida precisava fazer sentido, e isso só foi possível naquela comunidade afastada da comunidade global, em que a ciência e o racional fossem afastados para a construção de um mundo que



fizesse sentido. Tal comunidade era cercada de religiosidade, onde uma floresta determinava os limites, e as 'criaturas' controlavam a saída das pessoas. Com exceção dos anciões, que sabiam o que se passava.

Pode-se afirmar que o mundo da vila era uma ilusão, pois seus habitantes não podiam atravessar uma floresta com medo de "criaturas" com capas vermelhas, e para mantê-las afastadas existia o ritual de não deixar nada da cor vermelha à mostra. Em outra cena, ao se pintar os postes que delimitavam a fronteira era necessário usar uma capa protetora, assim como ficar nos postos de observação durante à noite, exigia-se estar com a capa protetora amarela.

Assim, a partir da vila foi criada uma linguagem religiosa específica, que fizesse sentido e assim as palavras, os símbolos, e os comportamentos geraram uma cultura que dominou seus habitantes, e isto só foi possível pela crença nesta linguagem. Então, a linguagem estava carregada de sentido, partindo do princípio que esses aldeões acreditaram que aquele espaço era seguro e sagrado para eles. Em contrapartida o espaço profano eram as cidades (ALVES, 2014, p. 26-27). Sobre esta questão cultural Pierre Sanchis (2001)<sup>11</sup>, explica que a cultura carrega e escolhe os diversos sentidos dos seus elementos, vale ressaltar que o mundo humano é permeado por valores pontuados por símbolos, e todos eles têm suas hierarquias e significações, que é o resultado de cultura. Assim, tanto cultura quanto neste caso, a religiosidade estão interligados, pois ambos têm raízes na natureza social, estabelece relações sociais e fazem parte do espaço de entendimento, que nesse caso é o espaço da vila.

Então, os símbolos que são as cores vermelha e amarela, dominavam o imaginário de seus habitantes. Eles definitivamente não eram cidadãos modernos. Na realidade, esses anciões foram tocados por uma dor profunda e a partir deste contexto resolveram criar um mundo, em que predominassem todas as promessas de uma vida melhor com tudo o que isto significa, começando pela paz individual, em que as contendas e lutas de cada dia fossem substituídas pela promessa desta paz.

A proposta de religião não segue os caminhos convencionais, pois no filme, a religião está representada pela crença e confiança irrestrita que os habitantes da vila têm nos anciões, como se eles fossem os donos das vidas daquele lugar. Eles controlam a linguagem e a verdade enquanto os outros agradecem e aceitam, por

---

<sup>11</sup>SANCHIS, P. **Fieis & cidadãos**: percursos de sincretismo no Brasil (Org.). Rio de Janeiro: EDUERJ, 2001.

estarem em suas zonas de conforto. Apenas Lucius argumenta sobre o seu desejo de ir às cidades, pedindo autorização. Ele nem cogita a ideia de ir sem pedir permissão, porém seu pedido é negado.

Então se pode entender que a religião nesse espaço funcionava como uma maneira de adequar seus habitantes de forma pacífica e controlada, pois tal procedimento só seria possível se os habitantes agissem de forma a se deixarem comandar. E aqui a crença nessa pacificação foi utilizada para manipulação da maioria de seus habitantes.

Assim, os anciões procuram manter a ordem estabelecida a qualquer custo para manter o lugar funcionando sem grandes questionamentos e dúvidas. Para isso, os símbolos dão sentido à existência humana dos aldeões, portanto, estabelecem a ordem. Então, dizer que as pessoas da vila têm fé nos anciões é plausível e verdadeiro, e isso pode ser demonstrado através do respeito que os habitantes têm durante todo o tempo. Vale ressaltar, principalmente, que quando o conselho se reúne para as reuniões em um galpão e convoca os moradores que aparecem e respondem a todas as perguntas de forma que a mentira ou o deboche não fazem parte e nem tem lugar.

A princípio, as criaturas são imaginárias, até que um dia em que os animais começaram a ser mortos e uma criatura resolveu aparecer na vila, com sua capa vermelha e seu modo assustador. Desta forma, os habitantes realmente acreditavam na existência das criaturas na floresta. Contudo, o sobrenatural não é real. Desta forma, o poder do invisível na vila não é mantido pelo medo de Deus, mas sim pelo poder que a criatura exerce para os habitantes, que é reforçado pelos anciões.

Outro aspecto é o polimento nas relações, que é normal, com exceção do Noah, que é uma pessoa com deficiência mental, e quando age de forma inadequada fica preso no quarto do castigo, sendo que, nenhum outro habitante esteve neste quarto. Isso demonstra a forma preconceituosa que Noah era tratado, contudo este não é o foco deste artigo. O que mostra uma sociedade aparentemente pacífica e extremamente controlada e submissa. Quando a situação começa a fugir do controle, os anciões contam histórias de como as cidades são assustadoras e todos são extraordinariamente maus. O que gera o medo dos habitantes em conhecer esse local maligno e profano.

Quando a regra de convivência entre habitantes da vila e as criaturas é 'quebrada' impõe-se o sacrifício que está na sequência analisada, que acontece aos 37 minutos e 56 segundos, quando se oferece o sacrifício. Aqui, têm-se quatro planos,

em que o primeiro, terceiro e quarto são planos gerais (27°, 29° e 30°), e se mostra a carne do animal, pois, existe a necessidade da purificação, porque a ordem foi ‘quebrada’, portanto, deve-se reestabelecê-la, saciar e acalmar as criaturas malignas. Enquanto, o segundo plano é em detalhe (28°), que se tem a carne correspondente ao animal sacrificado para ressarcir o erro cometido por Lucius Hunt de ter invadido as fronteiras da floresta.

**Figura 7: 27°, 28°, 29° e 30° planos**



Tal ritual traz relativa paz à vila, e pelo menos por um curto período a ordem é reestabelecida. E as tarefas são retomadas novamente. Apesar de Lucius, que no filme pode representar um início do espírito científico, em que as regras impostas não surtem o efeito desejado, porque ele não apresenta mais medo de questionar.

Em outra ocasião, já aos 46 minutos e 38 segundos de filme, Lucius Hunt está na varanda da casa de Ivy Walker. Ela sabe que o recordada brincadeira da floresta de ficar em pé sobre um toco de costas para a floresta sem olhar para trás é de Lucius. Ele afirma que se trata de uma brincadeira de criança. Eles dialogam:

**Ivy:** Por que você é tão corajoso enquanto o restante de nós é tão medroso?

**Lucius:** Eu não me preocupo com o que vai acontecer somente com o que precisa ser feito.

Segundos depois, Lucius declara o único momento, em que sente mais medo do que os outros. Esse é quando ele pensa que Ivy corre perigo. Então, finalmente, declara seu amor. Porém, assim que Noah descobre que Ivy vai se casar, o ciúme o faz esfaquear Lucius e a situação sai do controle novamente. Mas ele é o diferente que apesar de ser uma pessoa com deficiência, é o único que conhece a verdade e brinca com esta informação, por não ter total dimensão do que ela significa. Noah apenas tenta sobreviver e como as pessoas o deixam livre, ele não é vigiado e entra na floresta quantas vezes quiser, pois não oferece ameaça, ao contrário dos ditos são que estão completamente controlados pelo medo ‘racional’ do monstro.

Em relação ao medo, pode-se acrescentar que: “é o nome que damos a nossa incerteza: nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito - do que pode e do que não pode - para fazê-la parar ou enfrentá-la, se cessá-la estiver além do nosso alcance” (BAUMAN, 2008, p. 24). Então, devido a tanta incerteza, o medo serve como ferramenta de controle, subjugação e do desconhecido.

Vale ressaltar, que os habitantes estão sempre em alerta. À noite, as tochas estão sempre acesas, existe um posto de observação entre a floresta e a vila que delimita de forma clara até onde se pode ir. Aqui, nota-se uma constante: o medo é articulado com aquilo que é desconhecido. Portanto, o filme escolhido retrata o aspecto do desconhecido, de formas variadas e ligadas a aspectos específicos religiosos, trazendo símbolos peculiares. Sobre isso Alana Lee pergunta e Shyamalan afirma:

**Alana Lee:** Você parece ter um fascínio com o escuro e o medo do desconhecido de seu público-alvo...

**M Night Shyamalan:** Quando você diz o medo do desconhecido, que é a definição de medo; o medo é o desconhecido, o medo é o que você não sabe e está geneticamente dentro de nós assim que nos sentimos seguros. Nós sentimos medo do bosque porque não estamos familiarizados com ele, é o que nos mantém a salvo. Ao longo da história, as pessoas que não têm medo de ir para a floresta e são atacadas por um urso, não vão sobreviver. Trata-se de fazer coisas familiares e desconhecidas para você. Eu gosto de trabalhar as coisas de forma mais suave para fazer você ver o desconhecido, ao invés de sangue nas paredes, esse tipo de coisa. (Tradução nossa)<sup>12</sup>

Assim, Shyamalan trata do medo como uma chave de controle, da qual o objetivo é de sair da civilização e se esconder em uma floresta, por causa da dita violência externa. Tratar todos os que desconhecem a verdade como controlados. Vale lembrar, que o importante é somente alguns terem o controle e os outros serem guiados, como se os anciões estivessem acima do bem e do mal, da verdade e da mentira. E que podem decidir quem vive ou morre.

---

<sup>12</sup>**Alana Lee:** You seem to have a fascination with the dark and audiences' fear of the unknown...

**M Night Shyamalan:** When you say fear of the unknown, that is the definition of fear; fear is the unknown, fear is what you do not know, and it's genetically within us so that we feel safe. We feel scared of the woods because we're not familiar with it, and that keeps you safe. Over the course of history, the people who are not scared go into the woods and are mauled by a bear, are not going to survive. It comes from making things familiar to you unfamiliar to you. I like to do very gentle things to make you unfamiliar, rather than blood on the walls, that kind of thing. (BBC Films. **M Night Shyamalan**. Disponível em: [http://www.bbc.co.uk/films/2004/08/11/m\\_night\\_shyamalan\\_the\\_village\\_interview.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2004/08/11/m_night_shyamalan_the_village_interview.shtml). Acesso em 30/03/2018)



Enterram tudo o que é de cor maligna ou escondem suas vidas pregressas em um baú na sala, bem à vista, para que as antigas feridas nunca cicatrizem e assim eles possam sempre lembrar, o porquê precisam manter o controle através do medo. Porém nunca abrem os baús, até que percebem que o controle está por um fio.

## **6- Considerações finais**

Na película, a personagem cega Ivy Walkertem a esperança de salvar seu amado, que está ferido, apesar de todas as dificuldades, ela tem a coragem, e o conhecimento de que na verdade não existe monstro, mas sim o Noah, que fará de tudo para impedi-la, o que então a move? A crença em si própria. E para aqueles que não sabem a verdade, o símbolo que eles utilizam é uma capa na cor amarela, como se fosse um manto sagrado.

Neste caso, o medo do desconhecido, da criatura é o que prevalece a partir da aparição deste monstro que supostamente não tem piedade, há então a imposição de regras por parte daqueles que conhecem a verdade. Assim, quando uma ordem não é obedecida o monstro aparece, no intuito de espalhar o medo que irá controlar e subjugar os habitantes da vila, que desconhecem tal artimanha do grupo que controla a situação.

Assim, a linguagem religiosa e os símbolos religiosos são utilizados para estabelecer o controle total. Desta forma, os anciões se julgam detentores da verdade, que neste caso é o propósito de proteção com o argumento de agirem devido à violência das cidades. Criam um ambiente propício do século XIX, apesar de o mundo a volta deles ser bem mais avançado, e já estarem no século XXI, no ano de 2004, causando o atraso e o obscurantismo dos descendentes em questão.

Na realidade, a religiosidade está sempre mergulhada nas relações sociais, emoldurada por circunstâncias históricas e pelo comportamento aprendido socialmente. O que se pode inferir que essa não se restringe a um dogma específico, assim, através dessa análise evidencia-se o quanto a religiosidade é algo que perpassa toda a vida do ser humano, inclusive onde aparentemente não exista, como no espaço da vila.

## **Referências**



- ALVENS, Rubem. **O que é religião?** Edições Loyola, 1999.
- BAMBERGER, Michael. **The Man Who Heard Voices:** Or, How M. Night Shyamalan Risked His Career on a Fairy Tale Hardcover. New York: Gotham Books, 2006.
- BAUMAN, Zygmunt. **O Medo Líquido.** Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- FREUD, Sigmund. **O futuro de uma ilusão.** Rio de Janeiro: Imago editora, 2008, pp. 49- 63.
- LEE, Alana. M Night Shyamalan - The Village. 24 set. de 2014. **BBC Films.** Disponível em: [http://www.bbc.co.uk/films/2004/08/11/m\\_night\\_shyamalan\\_the\\_village\\_interview.shtml](http://www.bbc.co.uk/films/2004/08/11/m_night_shyamalan_the_village_interview.shtml). Acesso em 12 de jun. de 2016.
- BETTON, Gérard. **Estética do cinema.** Tradução Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- COURA, Henrique da Silveira. **Cinema e religião: a inefabilidade dos conceitos-imagem em M. Night Shyamalan.** 129f. Dissertação (Mestre em Ciências da Religião). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/2112>. Acesso em: 30/08/2016.
- JORDAN M., HALADYN, J.J. Simulations of Evil in M. Night Shyamalan's *The Village*. In: Weinstock J.A. (eds) **Critical Approaches to the Films of M. Night Shyamalan.** Palgrave Macmillan, New York, 2010.
- JULIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema.** Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** [tradução Maria Lúcia Lopes da Silva]. 1. ed.- São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- LYDEN, John. **Film as religion: Myths, morals and rituals.** New York, NYU Press, 2003.
- M. Night Shyamalan.** Biography. Disponível em: <https://www.mnight.com/bio.html>. Acesso em 10 de maio de 2019.
- PIEPER, Frederico. **Religião e cinema.** São Paulo: Fonte Editorial, 2015.
- Rotten Tomatoes.** The Village (2004). Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/village>. Acesso em 30 de maio de 2018.
- Rotten Tomatoes.** The sixth sense (1999). Disponível em: [https://www.rottentomatoes.com/m/sixth\\_sense](https://www.rottentomatoes.com/m/sixth_sense). Acesso em 22 de nov. de 2019.
- SILVA, Odair José Moreira da (Catálogo USP). **O suplício na espera dilatada: a construção do gênero suspense no cinema.** 318f. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-07102011-144235/pt-br.php>. Acesso em 30/08/2016.
- STEPHENSON, Ralph; DEBRIX, Jean R. **O cinema como arte.** Tradução Tati de Moraes. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.
- The Village.** Direção de Manoj Nelliatu Shyamalan. Produção de Sam Mercer Scott Rudin e M. Night Shyamalan, Touchstone Pictures, 2004. DVD.
- WEINSTOCK, J. **Critical Approaches to the Films of M. Night Shyamalan:** Spoiler Warnings. New York: Palgrave Macmillan, pp. 19-23, 2010.

Recebido em: 16/11/2019  
Aprovado em: 10/12/2019